

## PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS X SMA

Vannessa Yoanita Oktorio Naibaho

171434059

### ABSTRAK

Pandemi *Covid-19* menyebabkan proses pembelajaran diubah menjadi pembelajaran jarak jauh. Kondisi pembelajaran yang baru memiliki beberapa dampak terhadap proses pembelajaran. Dampak yang dialami di antaranya sulitnya memantau motivasi siswa yang cenderung menurun, dan siswa yang merasa stres dan jenuh. Masalah lainnya yaitu guru mengalami keterbatasan waktu untuk pertemuan pembelajaran melalui media *video conference*, dan mempersiapkan media pembelajaran. Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan, perlu dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan desain dan mengetahui kelayakan produk media komik digital pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas X.

Penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan produk yang dilakukan berorientasi pada metode Sugiono yang dibatasi hanya sampai tahap 5 dari 10 tahapan. Tahapan penelitian yang dilakukan di antaranya: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh dua validator ahli dan dua guru. Produk akhir dari penelitian ini berupa media pembelajaran komik digital pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas X.

Desain penelitian ini berupa komik digital yang disajikan dalam bentuk file pdf. Hasil validasi produk menunjukkan rata-rata aspek materi dan media sebesar 4,81 dan 4,87. Rata-rata keseluruhan penilaian validator sebesar 4,84, dengan presentase kelayakan sebesar 97% sehingga masuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil yang diperoleh, media komik digital layak diujicoba dengan perbaikan sesuai komentar dari validator.

Kata Kunci: pembelajaran jarak jauh, R&D, media pembelajaran komik digital, klasifikasi makhluk hidup.

**DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC  
ON CLASSIFICATION OF LIVING THINGS MATERIAL  
FOR X<sup>TH</sup> GRADE STUDENTS**

Vannessa Yoanita Oktorio Naibaho

171434059

**ABSTRACT**

*The Covid-19 pandemic has caused the learning process to be changed to distance learning. The new learning conditions have several impacts on the learning process. The impacts experienced include the difficulty of monitoring student motivation which tends to decrease, and students who feel stressed and bored. Another problem is that teachers experience limited time for learning meetings through video conferencing media, and preparing learning media. In an effort to overcome the problems found, it is necessary to develop learning media. The purpose of this study was to develop a design and determine the feasibility of digital comic media products on the classification of living things class X.*

*This research is a type of research and development or Research and Development (R&D). The research and product development carried out is oriented to the Sugiono method which is limited to stage 5 out of 10 stages. The stages of research carried out include: (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision. The developed product was validated by two expert validators and two teachers. The final product of this research is a digital comics learning media on class X classification of living things.*

*The design of this research is in the form of a digital comic presented in the form of a pdf file. The results of product validation show that the average material and media aspects are 4.81 and 4.87. The average value for validators is 4.84, with a percentage of 97% so that it is included in the very decent category.. Based on the results obtained, digital comic media deserves to be tested with improvements according to comments from the validator.*

*Keywords: distance learning, R&D, digital comic learning media, classification of living things.*