

ABSTRAK**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS KONTEKSTUAL PADA MATERI METABOLISME KELAS XII**

Rena Navista

Universitas Sanata Dharma Yogyakarta

2022

Pandemi covid-19 yang melanda negara Indonesia membuat proses pembelajaran mengalami perubahan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan membuat kebijakan belajar dari rumah melalui pembelajaran daring. Pembelajaran daring tidak terlepas dari adanya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Pengembangan terhadap media pembelajaran perlu dilakukan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi, membuat suasana belajar lebih menyenangkan, sehingga motivasi dan semangat belajar siswa dapat meningkat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan pada media pembelajaran komik digital berbasis kontekstual pada materi metabolisme kelas XII.

Jenis penelitian ini adalah penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Iplementation, dan Evaluation*) yang hanya dilakukan sampai pada tahap *development*. Penelitian diawali dengan analisis kebutuhan terhadap 6 sekolah tingkat SMA, kemudian dilanjutkan dengan desain produk, pengembangan produk dan uji validasi produk. Produk hasil penelitian dan pengembangan adalah media pembelajaran komik digital berbasis kontekstual pada materi metabolisme kelas XII yang meliputi 3 bagian yaitu enzim, katabolisme, dan anabolisme yang dapat diakses melalui tautan *webtoon*. Media komik digital divalidasi oleh 2 dosen yang terdiri dari 1 dosen sebagai validator materi dan 1 dosen sebagai validator media, serta 2 guru biologi SMA yang berperan sebagai validator materi dan validator media. Uji validasi produk memperoleh hasil skor rata-rata validasi materi dan media sebesar 3,34 dengan kategori “Sangat Baik” menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital berbasis kontekstual pada materi metabolisme kelas XII layak untuk diujicobakan dalam skala terbatas sesuai dengan saran dari validator.

Kata Kunci : *Media pembelajaran, Materi metabolisme, Komik Digital, Kontekstual, R&D, ADDIE*

ABSTRACT**DEVELOPMENT OF CONTEXTUAL-BASED DIGITAL COMIC LEARNING
MEDIA ON METABOLIC MATERIALS FOR CLASS XII**

Rena Navista

Universitas Sanata Dharma Yogyakarta

2022

The COVID-19 pandemic that has hit Indonesia has changed the learning process. The Ministry of Education and Culture makes a policy of learning from home through online learning. Online learning is inseparable from the use of sophisticated technology. Every teacher is expected to be able to create creative learning by paying attention to the ideal education. The development of learning media needs to be done to make it easier for students to understand the material, make the learning atmosphere more fun, so that students' motivation and enthusiasm for learning can increase. This study aims to determine the development and feasibility of contextual-based digital comic learning media on metabolic materials for class XII.

This type of research is R&D research (Research and Development) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) which is only carried out up to the staged development. The research began with a needs analysis of 6 high school level schools, then continued with product design, product development and product validation testing. The research and development product is a contextual-based digital comic learning media on class XII metabolism material which includes 3 parts namely enzymes, catabolism, and anabolism which can be accessed via the link webtoons. Digital comic media was validated by 2 lecturers consisting of 1 lecturer as material validator and 1 lecturer as media validator, as well as 2 high school biology teachers who acted as material validators and media validators. The product validation test obtained an average score of material and media validation of 3.34 in the "Very Good" category indicating that digital comic learning media based on contextual material on class XII metabolism is feasible to be tested on a limited scale according to the suggestions of the validator.

Keywords: *Learning media, Metabolic material, Digital Comics, Contextual, R&D, ADDIE*