

# **Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri 88 Palembang**

**Ami Istiyani**  
**2020143116**

## **Abstrak**

Masalah penelitian ini adalah bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran komik digital pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yang valid dan praktis. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran komik digital pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yang valid dan praktis. Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu peneliti menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ADDIE ini sangatlah identik dengan pengembangan suatu produk untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital yang dikembangkan dalam penelitian ini masuk pada kategori sangat valid. Terdapat beberapa aspek yang dinilai dalam kevalidan. Dari validasi tersebut diperoleh nilai kevalidan sebesar 89,5% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan uji coba *one to one* didapatkan nilai kepraktisan sebesar 90% dengan kategori sangat praktis, berdasarkan uji coba *small group* didapatkan nilai kepraktisan sebesar 91,4% dengan kategori sangat praktis dan respon guru diperoleh sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Jadi pengembangan media komik digital dinyatakan valid dan praktis.

**Kata kunci:** Komik Digital, Model ADDIE