

**PEMBELAJARAN MENGIDENTIFIKASI UNSUR INSTRINSIK TEKS FABEL
MENGUNAKAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PESERTA DIDIK KELAS VII
SMP SWADAYA 1 BANDUNG**

disusun olehh:

SARAH YUNINDA

Pembimbing : Prof. Dr. H. Ahmadslamet H., MA., M.Sc. DAN Rendy Triandy, M. Pd.

ABSTRAK

Akibat terjadinya wabah pandemi Covid-19, dunia pendidikan mengalami digitalisasi pada setiap aspek. Penerapan media belajar berbasis digital berperan penting membantu proses belajar-mengajar khususnya pada pelaksanaan pembelajaran mengidentifikasi unsur instrinsik teks fabel kelas VII. Sehingga, penelitian ini menghasilkan media komik digital berbentuk pdf yang dapat diakses & disebar menggunakan gawai secara daring melalui grup *Whatsap/Google class room*. Tujuan penelitian dilaksanakan adalah mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media komik digital dan mengetahui efektifitas penerapan media komik digital dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur instrinsik teks fabel. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif rancangan eksperimen semu yang membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan, lalu data akan diolah menggunakan *software* SPSS 21. Hasil penelitian yang pertama yaitu peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media komik digital, terbukti pada hasil *output test statistics* uji *wilcoxon* Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,000 yang artinya hipotesis diterima karena 0,000 kurang dari 0,050. Selain itu, terlihat dari perbandingan rata-rata nilai *pretest-posttest* kelas eksperimen sebesar 35,8 yang meningkat menjadi sebesar 80,95. Efektifitas penerapan media komik digital. berdasarkan *output test statistics* uji *mann whitney* menggunakan *software* SPSS 21 diperoleh hasil Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0,018 lebih kecil dari pada 0,050. Selain itu, Terdapat perbedaan dari hasil nilai *posttest* kelas eksperimen dan kontrol. Diketahui bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol yakni sebesar 80,95 sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 72,2. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan komik digital dikatakan efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur instrinsik teks fabel.

Kata Kunci: Digitalisasi Pendidikan, Media belajar, Komik Digital