

**DIAJAR NGADEGILKEUN UNSUR INSTRINSIK TÉKS FABÉI GUNA MÉDIA
KOMIK DIGITAL DI SISWA KELAS VII SMP SWADAYA 1 BANDUNG.**

ku:

SARA YUNINDA

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

ABSTRAK

Akibat tina pandémik Covid-19, dunya pendidikan parantos didigitalkeun dina sagala aspek. Larapna média pangajaran berbasis digital miboga peran anu penting pikeun mantuan prosés diajar-ngajar, hususna dina palaksanaan pangajaran ngaidéntifikasi unsur-unsur intrinsik téks dongéng kelas VII. Ku kituna, ieu penelitian ngahasilkeun média komik digital dina wangun pdf anu bisa diaksés & disebarkeun ngagunakeun alat online ngaliwatan WhatsApp group/ruang kelas Google. Tujuan penelitian nya éta pikeun mikanyaho ngaronjatna hasil diajar siswa sanggeus ngagunakeun média komik digital sarta pikeun mikanyaho efektivitas larapna média komik digital dina pangajaran ngaidéntifikasi unsur intrinsik téks dongéng. Méthode penelitian anu digunakeun nyaéta déskriptif kuantitatif kalawan desain kuasi ékspérimén anu ngabandingkeun kaayaan saméméh jeung sanggeus perlakuan, tuluy datana diolah ngagunakeun software SPSS 21. Hasil penelitian nya éta siswa ngalaman kanaékan hasil diajar sanggeus ngagunakeun média komik digital, dibuktikeun ku hasil uji statistik Wilcoxon Asymp.Sig (2-buntut) kaluaran uji statistik 0,000, hartina hipotésis ditarima sabab 0,000 kirang ti 0,050. Salian ti éta, bisa katitén tina babandingan rata-rata peunteun pretés-postés kelas ékspérimén 35,8 anu ngaronjat jadi 80,95. Éféktivitas aplikasi média komik digital. dumasar kana statistik test kaluaran test whitney mann ngagunakeun software SPSS 21, hasilna Asymp.Sig (2-buntut) 0,018 nu leuwih leutik batan 0,050. Salian ti éta, aya bédana dina hasil peunteun postés kelas ékspérimén jeung kontrol. Kanyataan yén rata-rata peunteun posttest kelas ékspérimén leuwih gedé ti kelas kontrol, nya éta 80,95 sedengkeun rata-rata peunteun posttest kelas kontrol nyaéta 72,2. Ku kituna bisa dicindekkeun yén larapna komik digital téh cenah éféktif jeung bisa ngaronjatkeun hasil diajar siswa dina diajar ngaidéntifikasi unsur intrinsik téks dongéng.

Kata Konci: Digitalisasi Pendidikan, Média Pembelajaran, Komik Digital