

ABSTRAK

Siti Syalwa Azijah. 2024. **PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL MENGGUNAKAN MEDIBANG PRO BERBASIS FLIPHTML5 PADA MATERI FLUIDA DINAMIS**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan penggunaan teknologi pada pembelajaran di sekolah serta keterbatasan bahan ajar di kelas yang mengakibatkan peserta didik kesulitan dalam memahami konsep materi fluida dinamis. Salah satu solusi yang dilakukan peneliti untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengembangkan komik digital menggunakan Medibang pro berbasis FlipHTML5. Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) Mendeskripsikan tingkat validitas komik digital menggunakan Medibang pro berbasis FlipHTML5 pada materi Fluida Dinamis. (2) Mendeskripsikan tingkat praktikalitas komik digital menggunakan Medibang pro berbasis FlipHTML5 pada pokok materi Fluida Dinamis. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Subjek penelitian ini adalah kelas XI A SMA Negeri 9 Tasikmalaya. Untuk mengukur validitas komik digital dilakukan validasi ahli media dan ahli materi. Teknik analisis data yang digunakan dalam mengolah hasil validitas adalah indeks Aiken's V. Untuk mengukur tingkat praktikalitas produk dilakukan dengan menyebarkan angket praktikalitas produk kepada peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan dalam mengolah hasil uji praktikalitas dengan menghitung nilai rata-rata praktikalitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa indeks aiken's V ahli media dan ahli materi berturut-turut sebesar 0,81 dan 0,79 dengan kategori valid serta rata-rata persentase praktikalitas sebesar 91,17% dengan kriteria sangat praktis. Komik digital menggunakan Medibang Pro berbasis fliphtml5 pada materi fluida dinamis yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: Fluida Dinamis, FlipHTML5, Komik Digital, Medibang Pro

ABSTRACT

Siti Syalwa Azijah. 2024. **DIGITAL COMICS DEVELOPMENT USING MEDIBANG PRO BASED ON FLIPHTML5 ON DYNAMIC FLUID MATERIALS**

This research is motivated by the limitations of the use of technology in learning in schools and the limitations of teaching materials in the classroom which result in students having difficulty understanding the concept of dynamic fluid materials. One of the solutions taken by researchers to overcome this problem is to develop digital comics using FlipHTML5-based Medibang pro. The objectives of this study are to (1) Describe the level of validity of digital comics using FlipHTML5-based Medibang pro on Dynamic Fluid material. (2) Describe the level of practicality of digital comics using FlipHTML5-based Medibang pro on the subject matter of Dynamic Fluids. The research method used is Research and Development (R&D) with a 4-D development model (Define, Design, Develop, and Disseminate). The subject of this study is class XI A SMA Negeri 9 Tasikmalaya. To measure the validity of digital comics, validation was carried out by media experts and material experts. The data analysis technique used in processing the validity results is the Aiken's V index. The data analysis technique used in processing the results of the practicality test is calculated by calculating the average value of practicality. The results of the study show that the Aiken's V index of media experts and material experts is 0.81 and 0.79 respectively with valid categories and the average percentage of practicality is 91.17% with very practical criteria. Digital comics using Fliphtml5-based Medibang Pro on dynamic fluid materials that are developed meet valid criteria and are very practical to be used in learning activities.

Keywords: Dynamic Fluid, FlipHTML5, Digital Comics, Medibang Pro