

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK PADA KELAS 2 TEMA 5 MATERI PENGALAMANKU DIRUMAH

**Destriana
2020143270**

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya minat baca peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan dalam proses belajar mengajar guru cenderung menggunakan alat bantu berupa media berupa buku saja dan metode ceramah , sehingga kurang menarik untuk diperhatikan oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis komik yang valid, praktis dan efektif untuk digunakan di kelas 11 pada mata pelajaran bahasa indonesia Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 17 Palembang yang berlokasi di Jl. Enim Lorok Pakjo, Demang lebar Daun, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian ADDIE , yaitu analisis (Anlysis), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation) . Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 17 Palembang yang berjumlah 30 siswa di kelas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Observasi, Wawancara, Angket, dan Dokumentasi. , Hasil dari penelitian ini adalah hasil penilaian dari seluruh validator persentase sebesar 98% dengankriteria “ Sangat Valid” sedangkan one to one mendapatkan presentase rata-rata sebesar 84,5% Sangat praktis dapat disimpulkan, beerdasarkan kriteria persentase nilai rata-rata 81%-100% bahwa media komik yang dikembangkan sangat praktis, pelaksanaan tahap uji coba Small Group mendapatkan presentase sebesar rata-rata 90,7% Sangat Praktis hasil data analisis uji coba produk Flied test yang dilakukan oleh 30 peserta didik kelas II SD Negeri 17 Palembang pada tabel maka dapat diketahui respon peserta didik pada total skor diperoleh dengan presntanse sebesar 92,2% dengan kriteria sangat praktis, efek potensial yang dilakukan kepada peserta didikkelas II SD Negeri 17 Palembang yang berjumlah 30 peserta didik melalui 10 soal tes pilihan ganda dengan presentase ketuntasan 86% atau 27 peserta didik yang mencapai nilai KKM dan 3 peserta didik yang dibawah KKM. Berdasarkan presentanse tersebut maka efek potensial dan hasil akhir atau post test dengan hasil presentase 90% ($p \geq 80\%$) sehingga media komik dikategorikan sangat potensial.

Kata Kunci : *pengembangan media komik, valid, praktis dan efektif.*

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK PADA KELAS 2 TEMA 5 MATERI PENGALAMANKU DIRUMAH

**Destriana
2020143270**

Abstract

This research is motivated by the low interest in reading of students in learning Indonesian because in the teaching and learning process teachers tend to use tools in the form of media in the form of books only and lecture methods, making it less interesting for students to pay attention to. This research aims to determine the development of comic-based learning media that is valid, practical and effective for use in class 11 in Indonesian language subjects. This research was carried out at SD Negeri 17 Palembang which is located on Jl. Enim Lorok Pakjo, Demang Lebar Daun, Palembang City, South Sumatra. This research is a type of ADDIE research, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The population and sample in this research were class 2 students at SD Negeri 17 Palembang, totaling 30 students in the class. Data collection techniques in this research are observation, interviews, questionnaires and documentation. , The results of this research are the results of the assessment of all validators, the percentage is 98% with the criteria "Very Valid" while one to one gets an average percentage of 84.5%. It can be concluded very practically, based on the criteria, the average percentage value is 81%-100 % that the comic media developed is very practical, the implementation of the Small Group trial phase received an average percentage of 90.7% Very Practical. The results of the data analysis of the Flied test product trial carried out by 30 class 2 students at SD Negeri 17 Palembang in the table show that It can be seen that the students' response to the total score was obtained with a percentage of 92.2% with very practical criteria, the potential effect on the 2nd class students at SD Negeri 17 Palembang, totaling 30 students, through 10 multiple choice test questions with a completion percentage of 86% or 27 students achieved the KKM score and 3 students below the KKM. Based on this percentage, the potential effect and final results or post test with a percentage result of 90% ($p \geq 80\%$) so that comic media is categorized as very potential.

Keywords: *comic media development, valid, practical and effective.*