

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS IV SD NEGERI 11 BETUNG

**TRI DINANTI
2020143048**

ABSTRAK

Komik berarti sesuatu yang menarik. Salah satu media yang dikembangkan dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yaitu media pembelajaran komik. Mengembangkan komik dengan cara yang tepat dan dapat menghasilkan komik sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Komik merupakan gambar yang memiliki alur cerita yang menarik, yang mudah dimengerti, dan dapat membuat mereka mudah memahami materi yang sulit. Model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) merupakan model pengembangan yang sederhana dengan sistem penelitian yang sistematis memiliki tujuan untuk merumuskan memperbaiki serta mengembangkan dan menghasilkan suatu produk tertentu Teknik pengumpulan data memiliki berbagai macam cara pengamatan yang memiliki keunggulan masing-masing tergantung pada tujuan penelitian, sumber dari data yang tersedia dan inti konteks penelitian yang dilakukan. Wawancara, Angket Dokumentasi Teknik analisis data Analisis data kevalidan, data kepraktisan. Analisis efek potensial Hasil pengembangan media komik pada materi perubahan wujud benda peserta didik kelas IV di sekolah dasar dinyatakan praktis berdasarkan hasil diperoleh melalui angket respon peserta didik dengan peroleh nilai rata-rata presentase sebesar 95% pada tahap *one to one*, nilai rata-rata presentase sebesar 91% pada tahap *small grup*, dan nilai rata-rata presentase sebesar 95,8% pada tahap *field test* dengan kriteria sangat praktis. Hasil pengembangan media komik pada materi perubahan wujud benda untuk peserta didik kelas IV di sekolah dasar dinyatakan efektif berdasarkan hasil diperoleh melalui tes hasil belajar yang bisa dilihat berdasarkan meningkatkan hasil belajar peserta didik berdasarkan nilai rata-rata dari *pre test* adalah 32% dan dari *pos test* adalah 86% dengan kriteria sangat efektif, hal ini berarti pembelajaran menggunakan media komik ini memiliki efek potensial sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Komik, Pembelajaran, dan Wujud benda.