

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS KONTEKSTUAL
PADA MUATAN IPA MATERI SUMBER DAYA ALAM
SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 BELEGA GIANYAR**

Oleh

Ni Made Sanita Melliyantri, NIM 1811031069

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik berbasis kontekstual pada muatan IPA materi sumber daya alam yang teruji kelayakan dan efektivitasnya. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan acuan ADDIE. Data penelitian dikumpulkan menggunakan metode wawancara, kuesioner dan tes. Data penelitian selanjutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif, kuantitatif, statistik deskriptif dan statistik inferensial. Penelitian ini menggunakan subjek 32 siswa kelas IV SD Negeri 3 Belega. Hasilnya media komik yang dikembangkan layak dan efektif diterapkan dalam proses pembelajaran dibuktikan dengan uji kelayakan dari hasil uji ahli isi pembelajaran 95%, ahli desain pembelajaran 90%, ahli media pembelajaran 82,69%, uji peorangan 90,36%, uji kelompok kecil 91,66, uji lapangan 93,40 dan uji efektivitas dengan uji-t memperoleh t_{hitung} sebesar 6,242 untuk $dk = 62$ dan taraf signifikan 5% $t_{tabel} = 1,670$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik berbasis kontekstual layak dan efektif diterapkan pada muatan IPA materi sumber daya alam siswa kelas IV SD Negeri 3 Belega Gianyar.

Kata kunci: media komik, model pengembangan, pendekatan kontekstual

UNDIKSHA

ABSTRACT

This study aims to develop contextual-based comic media on natural resource material science content that has been tested for feasibility and effectiveness. This research is a development research using the ADDIE reference development model. The research data was collected using interviews, questionnaires and tests. The research data were then analyzed by descriptive qualitative, quantitative, descriptive statistics and inferential statistics. This study used the subject of 32 fourth grade students of SD Negeri 3 Belega. The result is that the developed comic media is feasible and effective to be applied in the learning process as evidenced by the feasibility test of the results of the 95% learning content expert test, 90% learning design expert, 82.69% learning media expert, 90.36% individual test, small group test 91 .66, field test 93.40 and effectiveness test with t-test obtained tcount of 6.242 for $dk = 62$ and significant level of 5% $t_{table} = 1.670$ so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. Thus, it can be concluded that the development of contextual-based comics media is feasible and effective to be applied to the natural resource material science content of fourth grade students of SD Negeri 3 Belega, Gianyar.

Keywords: comic media, development model, contextual approach

