

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
E-KOMIK BERBASIS PENDEKATAN
KONTEKSTUAL PADA MATERI PERUBAHAN
WUJUD BENDA MUATA IPA SISWA
KELAS V SD NOMOR 1 DARMASABA
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Oleh

Ni Luh Krisna Devi Dasi, NIM 1811031108

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar IPA siswa kelas V. Adapun tujuan dari penelitian yaitu (1) mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media pembelajaran e-komik berbasis pendekatan kontekstual pada materi perubahan wujud benda muatan IPA siswa kelas V SD No. 1 Darmasaba, (2) untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran e-komik berbasis pendekatan kontekstual pada materi perubahan wujud benda muatan IPA siswa kelas V SD No. 1 Darmasaba. Model penelitian yang digunakan dalam mengembangkan media e-komik adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode wawancara, observasi dan kuesioner. Bentuk analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Media pembelajaran e-komik dinyatakan layak berdasarkan hasil uji para ahli dan uji coba siswa. Hasil persentase tingkat kelayakan media pembelajaran e-komik berdasarkan *review* ahli isi sebesar 97,91% dengan kualifikasi sangat baik, *review* ahli desain pembelajaran sebesar 93,75% dengan kualifikasi sangat baik, *review* ahli media pembelajaran sebesar 90% dengan kualifikasi sangat baik dan hasil uji coba perorangan sebesar 94,33% dengan kualifikasi sangat baik serta hasil uji coba kelompok kecil sebesar 93% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil *review* para ahli, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran e-komik berbasis pendekatan kontekstual layak digunakan sebagai media pembelajaran muatan IPA materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas V di SD No. 1 Darmasaba Tahun Ajaran 2021/2022.

Kata Kunci: Media E-Komik, Kontekstual, Muatan IPA

ABSTRACT

This development research is motivated by the lack of creative and innovative learning media in increasing the motivation to learn science for class V students. The objectives of the research are (1) to describe the design of developing e-comic learning media based on a contextual approach to the material for changing the shape of objects in science content for class students. V SD No. 1 Darmasaba, (2) to determine the feasibility level of e-comic learning media based on a contextual approach to the material for changing the shape of objects in science content for fifth grade elementary school students. 1 Darmasaba. The research model used in developing e-comic media is the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection methods used are interviews, observation and questionnaires. The form of data analysis used is quantitative and qualitative descriptive data analysis. The e-comic learning media was declared feasible based on the results of expert tests and student trials. The percentage results of the feasibility level of e-comic learning media based on content expert reviews are 97.91% with very good qualifications, 93.75% learning design expert reviews with very good qualifications, 90% learning media expert reviews with very good qualifications and results individual trials of 94.33% with very good qualifications and the results of small group trials of 93% with very good qualifications. Based on the results of expert reviews, individual trials and small group trials, it can be concluded that the development of e-comic learning media based on a contextual approach is appropriate to be used as a learning medium for science content material changes in object form for fifth grade students at SD No. 1 Darmasaba Academic Year 2021/2022.

Keywords: *E-Comic Media, Contextual, Science Content*