

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS VIRTUAL BOOK PADA MUATAN IPAS KELAS V DI SEKOLAH DASAR

Oleh

Ni Kadek Dita Julianti, 2011031034

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan melakukan pengembangan media komik berbasis *virtual book* pada muatan IPAS, mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media komik berbasis *virtual book* pada muatan IPAS terhadap kemandirian belajar siswa. Penelitian ini berpedoman pada model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*desain*), tahap pengembangan (*develovment*) tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Subjek penelitian diantaranya ahli materi, ahli media, serta siswa. Metode pengumpulan data adalah metode kuesioner berupa *rating scale* skala lima yang diberikan kepada subjek uji coba. Hasil yang didapatkan yaitu (1) penilaian dari ahli materi dengan perolehan nilai sebesar 0,96875 dengan kualifikasi sangat tinggi, (2) penilaian dari ahli media pembelajaran dengan perolehan nilai sebesar 0,941667 dengan kualifikasi sangat tinggi, (3) memperoleh hasil penilaian dari siswa sebesar 97,39% dengan kualifikasi sangat tinggi, (4) memperoleh hasil signifikansi (2-tailed) diperoleh hasil $0,000 < 0,005$ maka h_0 ditolak dan h_a diterima. Berdasarkan analisis tersebut maka dapat disimpulkan bahwa komik berbasis *virtual book* pada muatan IPAS dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran serta efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Kata-kata kunci: kemandirian, komik, pengembangan, *virtual book*

**DEVELOPMENT OF VIRTUAL BOOK-BASED COMIC LEARNING MEDIA
ON CLASS V SCIENCE CONTENT IN ELEMENTARY SCHOOLS**

By

When the Card was Julianti, 2011031034

Elementary School Teacher Education Study Program

Basic Education majors

ABSTRACT

This research aims to develop virtual book-based comic media on IPAS content, knowing the validity, practicality and effectiveness of virtual book-based comic media on IPAS content on student learning independence. This research is guided by the ADDIE model which consists of the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage, and evaluation stage. The subjects of the study include material experts, media experts, and students. The data collection method is a questionnaire method in the form of a five-scale rating scale given to test subjects. The results obtained are (1) assessment from material experts with a score of 0.96875 with very high qualifications, (2) assessment from learning media experts with a score of 0.941667 with very high qualifications, (3) obtaining assessment results from students of 97.39% with very high qualifications, (4) obtaining significance results (2-tailed) obtained results of $0.000 < 0.005$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. Based on this analysis, it can be concluded that virtual book-based comics on IPAS content are declared valid and practical to use in learning and effective in increasing student learning independence.

Keywords: *independence, comics, development, virtual book*