

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
KOMIK PADA MATERI EKOSISTEM HEWAN  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS  
PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 2  
BATUNUNGGUL**

**OLEH**

**I Kadek Aris Prayoga, 2111031479**

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video komik dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada topik ekosistem hewan, guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan validitas pengembangan media video komik, penulis menguji media dengan dua ahli media pembelajaran, dua ahli materi. Uji ahli media memperoleh nilai rata-rata 4,5 yang tergolong validitas tinggi, Uji ahli materi memperoleh nilai rata-rata 4,6 yang tergolong validitas tinggi, Media video komik yang sudah di uji validitasnya kemudian di uji kepraktisannya kepada praktisi atau guru yang memperoleh nilai 4,72 yang artinya tingkat persentase sangat baik, uji coba kelompok kecil yang diuji pada siswa kelas V memperoleh nilai 4,57 yang artinya tingkat persentase baik, uji coba perorangan memperoleh nilai 4,75 yang artinya tingkat persentase sangat baik, Uji efektivitas yang dilakukan pada kelas V SD Negeri 2 Batununggul yang berjumlah 16 orang siswa melalui uji-t berkorelasi memperoleh nilai signifikan (Paired t-test) sebesar  $6,476 \times 10^{-12}$  Hasil tersebut menunjukkan besar signifikan lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. data menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa video komik terbukti valid, layak, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa SD.

**Kata Kunci** : Video Komik, Ekosistem Hewan, Hasil Belajar, ADDIE

**DEVELOPMENT OF COMIC VIDEO LEARNING MEDIA ON ANIMAL  
ECOSYSTEM TO IMPROVE SCIENCE LEARNING OUTCOMES OF  
GRADE V STUDENTS OF STATE ELEMENTARY SCHOOL 2  
BATUNUNGGUL**

**BY**

***I Kadek Aris Prayoga, 2111031479***

***Elementary School Teacher Education***

**ABSTRACT**

*This study aims to develop comic video media in science learning, especially on the topic of animal ecosystems, in order to improve learning outcomes of grade V elementary school students. This development uses the ADDIE development model. Based on the validity of the development of comic video media, the author tested the media with two learning media experts, two material experts. The media expert test obtained an average value of 4.5 which is classified as high validity, The material expert test obtained an average value of 4.6 which is classified as high validity, The comic video media that has been tested for validity is then tested for its practicality to practitioners or teachers who obtained a value of 4.72 which means the percentage level is very good, the small group trial tested on grade V students obtained a value of 4.57 which means the percentage level is good, the individual trial obtained a value of 4.75 which means the percentage level is very good, The effectiveness test conducted on grade V of SD Negeri 2 Batununggul totaling 16 students through a correlated t-test obtained a significant value (Paired t-test) of  $6.476 \times 10^{-12}$  The results show a significant value smaller than 0.05. So it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. the data shows that this media is very feasible to use. The conclusion of this study is that comic videos are proven to be valid, feasible, and effective in improving the learning outcomes of elementary school students' science.*

***Keywords:*** *Comic Video, Animal Ecosystem, Learning Outcomes, ADDIE*