

ABSTRAK

Pengembangan Media Gambar Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII SMP Negeri 2 Kota Pariaman

Oleh: Renida Fitri

Pengembangan media gambar komik ini dilakukan sebagai salah satu upaya dalam memecahkan masalah belajar siswa, dimana siswa cenderung tidak aktif dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa dan tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media gambar komik menggunakan aplikasi *Comipoo* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VII yang valid, dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah Research and Development (R&D). Penelitian menggunakan menggunakan model pengembangan 4-D. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri atas 4 tahap, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap penyebaran (*disseminate*). Uji validitas produk dilakukan oleh 3 orang validator yaitu 2 orang validator ahli media dan orang validator ahli materi. Uji coba produk dilakukan kepada 24 orang siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Kota Pariaman dengan tujuan mengetahui validitas dan praktikalitas produk yang dikembangkan. Instrument penelitian yang digunakan adalah lembaran angket, dokumen, dan lembar lembar penilaian menggunakan format respon lima poin dari skala Likert, dimana alternative respondenya adalah sangat bagus/sangat jelas, bagus/jelas, cukup/cukup jelas, kurang/kurang jelas, sangat kurang/sangat tidak jelas.

Hasil uji validitas produk untuk aspek media I berada pada kategori **sangat valid** dengan nilai yang diperoleh sebesar 4,71. Validator II berada pada kategori **valid** dengan nilai yang diperoleh 4,14 dan untuk aspek materi berada pada kategori **sangat valid** dengan nilai yang diperoleh 4,83 sangat valid. Selanjutnya untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan uji coba kepada siswa yang telah dilakukan berada pada kategori **sangat praktis** dengan nilai yang diperoleh sebesar 4,67. Maka, dapat disimpulkan bahwa produk media gambar komik ini sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.