

ABSTRAK**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBENTUK KOMIK STRIP DIGITAL
PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN
UNTUK KELAS VII SMP**

Oleh :

Belinda Amadea

161434039

Penggunaan media yang sesuai dengan konteks dan kondisi peserta didik akan memengaruhi kecepatan respon pemahaman materi serta prestasi belajar dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil wawancara dengan guru IPA di 4 SMP menunjukkan guru telah cukup memanfaatkan media TI disamping media konvensional untuk menunjang pembelajaran, khususnya pada materi pencemaran lingkungan. Materi pencemaran lingkungan dianggap sebagai materi yang sulit tersampaikan jika hanya mengandalkan bacaan dari teks buku paket, sehingga perlu adanya visualisasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain dan mengetahui kualitas komik strip digital sebagai media pembelajaran pada materi pencemaran lingkungan untuk kelas VII SMP yang layak diujicoba terbatas menurut hasil penilaian oleh validator.

Metode yang digunakan oleh peneliti adalah R&D yang mengembangkan serta menghasilkan produk berupa prototipe sebagai hasil akhir penelitian. Peneliti mengadaptasi 2 dari 4 tahap penyederhanaan model pengembangan Borg & Gall oleh Sanjaya (2013) dengan tahap pertama (1) memunculkan ide serta studi pendahuluan, dan tahap kedua meliputi (2) perencanaan, (3) implementasi dan observasi produk awal, serta (4) evaluasi dan refleksi produk akhir. Nilai hasil yang diperoleh dari validasi produk oleh para validator keseluruhannya dengan rata-rata total 3,5 termasuk dalam nilai A atau kategori "Sangat Positif". Data hasil tersebut memberikan kesimpulan bahwa media komik strip digital memiliki kualitas dan kelayakan untuk diujicobakan dengan syarat melakukan revisi terhadap produk sesuai dengan masukan dari validator.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Pencemaran Lingkungan, Komik Strip Digital*

ABSTRACT**DEVELOPING DIGITAL COMIC STRIPS AS MEDIA
TO TEACH ENVIRONMENTAL POLLUTION TO
THE 7TH GRADE STUDENTS**

By :

Belinda Amadea

161434039

The use of media that is appropriate to the context and conditions of students will affect the speed of response to understanding the material and learning achievement in terms of cognitive, affective and psychomotor. The results of interviews with science teachers in 4 junior high schools show that teachers have sufficiently utilized IT media in addition to conventional media to support learning, especially on environmental pollution material. Environmental pollution material is considered as material that is difficult to convey if only relying on readings from the text of textbooks, so there is a need for visualization. This research aims to developing design and find out the quality of digital comic strips as media to teach environmental pollution to 7th grade students which are decent to limited tested according to the assessment of the validator.

The method used by researchers is R&D which develops and produces products in the form of prototypes as the final result of research. The researcher adapted 2 of the 4 stages of simplifying the Borg & Gall development model by Sanjaya (2013) with the first stage (1) bring up ideas and preliminary studies, and the second stage included (2) planning, (3) initial product implementation and observation, (4) evaluation and reflection of then final product. The value of the results obtained from product validation by the validators as a whole with a total average of 3.5 are included in the A grade or the catagory "Very Positive" category. That result data gives concludes that the digital strip comic media has the quality and feasibility to be tested on the condition that they revise the products in accordance with the input from the validator.

Keywords: Media, Environmental Pollution, Digital Comic Strips