

ABSTRAK**PENGEMBANGAN CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF BERBASIS WEB
PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS VII SMP**

Delila

181434051

Kegiatan pembelajaran yang dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan penggalan informasi terkait analisis kebutuhan dari enam sekolah SMP ditemukan permasalahan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan guru belum bervariasi sehingga menyebabkan rasa jenuh dan rendahnya minat belajar peserta didik. Melalui permasalahan yang terjadi, dibutuhkan adanya media pembelajaran yang bervariasi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji kelayakan cerita bergambar interaktif berbasis *web* pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Peneliti menggunakan *software lectora inspire 17* dalam mengembangkan produk. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran cerita bergambar interaktif berbasis *web* pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII.

Hasil validasi yang diperoleh dari pakar materi dan pakar media bahwa media pembelajaran cerita bergambar interaktif berbasis *web* layak diujicobakan pada skala terbatas. Rerata nilai yang didapatkan adalah 3,07 dengan kategori sangat tinggi sehingga disimpulkan bahwa cerita bergambar interaktif berbasis *web* layak diujicobakan dalam skala terbatas setelah dilakukan perbaikan dari pakar materi dan pakar media.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Cerita Bergambar, *Web*, Klasifikasi Makhluk Hidup.

ABSTRACT

**DEVELOPMENT OF-WEB BASED INTERACTIVE PICTURE STORIES ON
CLASSIFICATION OF LIVING THINGS IN CLASS VII SMP**

Delila

181434051

Learning activities were said to be successful if the learning objectives could be achieved. Based on extracted information related to the needs analysis of six junior high schools, it was found that the problem of learning media developed by teachers was not varied, causing boredom and low interest in learning for students. Through the problems that occurred, it took a variety of learning media to overcome these problems. This study aimed to develop and test the feasibility of web-based interactive picture stories on the classification of living things for class VII SMP..

The study used the Research and Development method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Researchers used Lectora inspire 17 software in developing products. Hence, The resulting product was a web-based interactive picture story learning media on class VII living things classification material.

. The validation results obtained from material experts and media experts indicated that web-based interactive picture story learning media deserved to be tested on a limited scale. The average value obtained was 3.07, with a very high category, so it could be concluded that web-based interactive picture stories deserved to be tested on a limited scale after material experts and media experts made improvements.

Keywords: *Learning Media, Picture Stories, Web, Classification Of Living Things*