

Yunita Wuri Puspitasari. 2021. *Pengembangan Media E-Komik Materi Volume Bangun Ruang Kelas V SDN Wunut 1 Mojoanyar*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing : Rika Wulandari, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan *e-komik* untuk meningkatkan kemampuan belajar pada materi volume bangun ruang kubus dan balok kelas V SD Negeri Wunut 1, Kecamatan Mojoanyar, Kabupaten Mojokerto secara valid, praktis dan efektif. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Berdasarkan hasil validasi, didapatkan hasil persentase sebagai berikut : ahli desain pembelajaran 84%, ahli media pembelajaran 83%, ahli materi 86%, dan ahli bahasa 85%. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh rata-rata persentase kevalidan sebesar 84,50% (Sangat valid). Kepraktisan *e-komik* diukur dari angket respon peserta didik dan angket respon guru dengan pemerolehan hasil sebagai berikut: angket respon peserta didik 94% (sangat praktis) dan angket respon guru 98% (sangat praktis). Keefektifan *e-komik* diperoleh dari hasil belajar klasikal peserta didik dengan hasil sebagai berikut: kriteria belajar klasikal 100% (Tuntas). Berdasarkan hasil penelitian maka *e-komik* dikatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik materi volume bangun ruang kubus dan balok kelas V SD Negeri Wunut 1.

Kata Kunci : Media pembelajaran, *E-komik*, ADDIE.

Yunita Wuri Puspitasari. 2021. *Development of E-Comic Media for Class V Classroom Building at SDN Wunut 1 Mojoanyar. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, University of Trunojoyo Madura. Advisor : Rika Wulandari, S.Pd., M.Pd.*

ABSTRACT

The objectives of this development research is to develop an e-comic to improve learning ability on the material volume of cubes and blocks for class V SD Negeri Wunut 1, Mojoanyar District, Mojokerto Regency in a valid, practical and effective manner. This development research uses the ADDIE model. Based on the validation results, the following percentage results were obtained: learning design experts 84%, learning media experts 83%, material experts 86%, and linguist 85%. Based on these results obtained an average percentage of validity of 84.50% (valid). The practicality of the e-komik was measured from student response questionnaires and teacher response questionnaires with the following results: student response questionnaire 94% (very practical) and teacher response questionnaire 98% (very practical). The effectiveness of e-comic is obtained from the results of classical learning with the following results: 100% classical learning criteria (complete). Based on the results of the study, e-comic is said to be valid, practical, and effective to improve students' learning abilities on the volume of cubes and blocks for class V SD Negeri Wunut 1.

Keywords: Learning media, E-comic, ADDIE.