

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS
KOMIK TENTANG BERBAGAI BIDANG PEKERJAAN
UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh
IRZA RUSNI
NPM. 1610013411044



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2020**

**HALAMAN PERSETUJUAN
ARTIKEL PENELITIAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS
KOMIK TENTANG BERBAGAI BIDANG PEKERJAAN
UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

oleh:

**IRZA RUSNI
NPM. 1610012411044**

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Komik Tentang Berbagai Bidang Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”** untuk persyaratan wisuda Desember 2020.

Padang, 23 Oktober 2020

Disetujui oleh:

Pembimbing I


Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing II


Darwiani, S.Sos., MH.

Executive Summary

Irza Rusni. 2020 “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Komik Tentang Berbagai Bidang Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing: 1. Yulfia Nora, S.Pd.,M.Pd.
2. Darwianis, S.Sos.,MH.

Penelitian ini dilatar belakangi dengan belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis komik mengenai karakter yang dimiliki peserta didik dalam menjalankan kegiatan belajar dan rendahnya minat baca yang dimiliki peserta didiknya. Berdasarkan kedua pengaruh rendahnya kualitas pendidikan yaitu penguatan karakter dan literasi membaca diperlukan sebuah media pembelajaran, bahwa media dianggap sebagai fasilitator paling efisien dalam penyelenggaraan pendidikan. Media pembelajaran yang menarik akan menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Komik Tentang Berbagai Bidang Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.”Menghasilkan media pembelajaran IPS berbasis komik tentang berbagai bidang pekerjaan untuk siswa kelas IV yang memenuhi kriteria valid dan praktis.

Untuk memenuhi tujuan penelitian, maka penelitian ini didesain dengan menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2009) berpendapat bahwa “ metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut”. Sumber data penelitian ini yaitu berupa data primer. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner (angket). Validitas media pembelajaran IPS berbasis komik untuk siswa kelas IV SD dinyatakan **valid**, dengan persentase 82,19% yang berarti media pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit perbaikan sebagai media pembelajaran IPS di SD. Praktikalitas media pembelajaran IPS berbasis komik untuk siswa kelas IV SD yang digunakan oleh guru dan siswa dinyatakan **sangat praktis** dengan persentase yang diperoleh 90% yang berarti bahwa media pembelajaran IPS berbasis komik untuk siswa kelas IV SD yang dikembangkan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran di SD. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPS berbasis komik pada pembelajaran IPS tema 4 sub tema 1 dan sub tema 2 kelas IV di SDN 34 Air Pacah Padang memiliki tingkat kevalidatan dan kepraktisan yang tinggi.

Kata kunci: *media pembelajaran IPS, media berbasis komik, penelitian pengembangan*

Executive Summary

Irza Rusni. 2020 "The Development of Comic-Based Social Studies Learning Media About Various Fields of Work for Class IV Students". Elementary School Teacher Education Thesis, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.

Supervisor : 1. Yulfia Nora, S.Pd.,M.Pd.
2. Darwianis, S.Sos.,MH.

This research is motivated by the absence of development of comic-based learning media regarding the characters possessed by students in carrying out learning activities and the low interest in reading that students have. Based on the two effects of the low quality of education, namely strengthening character and reading literacy, a learning medium is needed, that the media is considered the most efficient facilitator in the delivery of education. Interesting learning media will motivate students to learn. Based on this, the researcher conducted development research with the title "Development of Comic-Based Social Studies Learning Media About Various Fields of Work for Class IV Elementary School Students". Producing comic-based social studies learning media on various fields of work for grade IV students that meet valid and practical criteria

To fulfill the research objectives, this research was designed using the Research and Development (R&D) method. Sugiyono (2016) argues that "research and development methods are research methods used to produce certain products and test the effectiveness of these products". The data source of this research is primary data. In this study, the data collection technique used was a questionnaire (questionnaire). The validity of comic-based social studies learning media for grade IV SD students is declared valid, with a percentage of 82.19% which means that learning media can be used with a slight improvement as social studies learning media in SD. The practicality of comic-based social studies learning media for fourth grade elementary school students used by teachers and students is stated to be very practical with a percentage obtained by 90%, which means that the comic-based social studies learning media for fourth grade elementary school students developed is very practical to be used as learning media in elementary schools. From these data it can be concluded that social studies learning media based on comics in social studies learning theme 4 sub-theme 1 and sub-theme 2 class IV at SDN 34 Air Pacah Padang has a high level of validity and practicality.

Keywords: *social studies learning media, comic-based media, development research*

DAFTAR PUSTAKA

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.