

ABSTRAK

Alghifary, Dhiva Hafiluddin. 2020. Pengaruh Media Komik Interaktif Berbasis Pembelajaran Abad 21 Terhadap Pemahaman Konsep Materi Persebaran Sumber Daya Alam Indonesia Siswa Kelas IV SDN Dukuh Menanggal 01 Surabaya. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.pembimbing: Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd. & Imas Srinana Wardani, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: *Media Komik Interaktif, Pemahaman Konsep*

Media komik interaktif merupakan perpaduan media dua dimensi dengan media tiga dimensi, yang memberikan pengalaman belajar secara menyeluruh kepada peserta didik, yang juga menjadi solusi untuk merepresentasi bahan ajar yang sukar dijelaskan secara verbal, yang membuat menarik media ini adalah kolaborasi antara beberapa jenis media mulai dari audio, video dan visual.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media komik interaktif terhadap pemahaman konsep yang menggunakan populasi siswa kelas IV SDN Dukuh Menanggal 01 Surabaya dan sampel kelas IV A dan IV B. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Adapun teknik analisis data yang digunakan yakni uji hipotesis atau uji t, karena data berupa angka.

Hasil penelitian yang ditemukan dalam pengujian pengaruh media komik interaktif terhadap pemahaman konsep terdapat pengaruh penggunaan media komik interaktif yang terlihat dari hasil tes yang telah dilakukan. Simpulan dan saran diberikan agar penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi perkembangan inovasi media pembelajaran.

ABSTRACT

Alghifary, Dhiva Hafiluddin. 2020. The Influence of Interactive Comic Media Based on 21st Century Learning Against Understanding of the Concept of the Distribution of Natural Resources of Indonesia Grade IV Students in Dukuh Public Elementary School 01 Surabaya. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Supervisor: Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd. & Imas Srinana Wardani, S.Pd., M.Pd.

Keywords: *Comics Interactive Media, Concept Understanding*

Interactive comic media is a combination of two-dimensional media with three-dimensional media, which provides a comprehensive learning experience for students, which is also a solution to represent teaching materials that are difficult to explain verbally, which makes this media interesting is the collaboration between several types of media ranging from audio, video and visual.

The purpose of this study was to determine the effect of interactive comic media on the understanding of concepts using population of grade IV SDN Dukuh Menanggal 01 Surabaya and sample grade IV A and IV B. The method used in this research is quantitative research methods. Data collection techniques using the test. The data analysis technique used is the hypothesis test or t test, because the data is numeric.

The results of the study found in testing the influence of interactive comic media on the understanding of concepts there is an influence of the use of interactive comic media that can be seen from the results of tests that have been carried out. Conclusions and suggestions are given so that this research can be useful for readers, especially for the development of instructional media innovation.