

ABSTRAK

Rauzatul Jannah: Pengembangan Modul Berbentuk Komik Berbasis Kontekstual pada Materi Gaya di SMP N 2 Dewantara. **Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Malikussaleh, 2025.**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan modul berbentuk komik berbasis kontekstual pada materi gaya di SMP N 2 Dewantara, mengetahui kepraktisan modul berbentuk komik berbasis kontekstual pada materi gaya, dan untuk mengetahui keefektifan modul berbentuk komik berbasis kontekstual pada materi gaya.

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan model ADDIE meliputi lima tahap penelitian yaitu, tahap Analisis (*Analysis*) dilakukan analisis kebutuhan dan materi dengan melakukan wawancara guru dan dua siswa, tahap Perancangan (*Design*) merancang kerangka awal modul berbentuk komik yang dirancang melalui aplikasi clip studio dan dirancang sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa, tahap Pengembangan (*Development*) validasi produk menggunakan angket oleh ahli dua materi, dua media, respon guru, dan uji coba kelompok kecil yang berjumlah 10 siswa, selanjutnya tahap Implementasi (*Implementation*) produk yang sudah valid akan di uji coba pemakaiannya ke siswa kelas VII di SMP N 2 Dewantara sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 20 siswa, dan tahap Evaluasi (*Evaluation*) hasil keseluruhan dari seluruh tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan. Pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai kelayakan dan kepraktisan modul dari ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Sedangkan tes digunakan untuk mengetahui keefektifan modul dengan mengukur hasil belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik kuantitatif dan kualitatif. Kuantitatif yaitu untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket ahli materi, ahli media, guru dan siswa menggunakan skala likert. Sedangkan kualitatif digunakan untuk mengolah hasil angket yang berupa kritik dan saran dari para ahli.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul berbentuk komik berbasis kontekstual pada pembelajaran IPA dengan rata-rata persentase dari ahli media yaitu 94,00%, dari ahli materi 90,26%, dan dari guru 95,83%. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk komik termasuk dalam kategori sangat valid atau sangat layak. Modul pembelajaran berbentuk komik berbasis kontekstual sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran dengan nilai kepraktisan modul secara keseluruhan 87,23% pada skala kecil dan 92,79% pada skala besar yaitu berada pada kategori Sangat Praktis. Modul pembelajaran berbentuk komik berbasis kontekstual yang telah dikembangkan cukup efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil uji *N-gain* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 0.66 dengan kategori sedang yaitu termasuk kedalam kategori cukup efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa Modul pembelajaran berbentuk komik berbasis kontekstual dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Modul, komik, kontekstual, gaya

ABSTRAK

Rauzatul Jannah: Development of a Contextual-Based Comic Module on Force Material at SMP N 2 Dewantara. **Physics Education Study Program FKIP University Malikussaleh, 2025.**

This research is a developmental study with the objective of examining the feasibility, practicality, and effectiveness of a contextual-based comic module designed for teaching the concept of force in science subjects at SMP N 2 Dewantara.

The study applies the ADDIE model, consisting of five phases, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The analysis phase involves a needs assessment and content analysis through interviews with one teacher and two students. The design phase focuses on constructing the initial framework of the comic module using the Clip Studio application, aligning the content with real-life situations familiar to the students. In the development phase, validation is conducted through questionnaires involving two subject matter experts, two media experts, and a teacher, followed by a small-scale trial with ten students. The implementation phase involves the application of the validated module to a group of twenty seventh-grade students as the experimental class. The evaluation phase comprises the refinement of the module based on findings from previous phases. Data collection is carried out through questionnaires and achievement tests. The questionnaires are employed to assess the feasibility and practicality of the module based on evaluations from experts, the teacher, and students. The tests are used to measure the effectiveness of the module in enhancing student learning outcomes. The data analysis techniques include both quantitative and qualitative approaches. The quantitative analysis utilizes a Likert scale to interpret data from the questionnaires, while the qualitative analysis is used to process suggestions and critical feedback provided by the experts.

The results indicate that the contextual-based comic module achieves an average feasibility score of 94.00 percent from media experts, 90.26 percent from subject matter experts, and 95.83 percent from the teacher. These findings suggest that the module falls within the category of highly feasible. The module also demonstrates high practicality, with overall scores reaching 87,23 percent in the small-scale trial and 92.79 percent in the large-scale trial, both of which are categorized as very practical. In terms of effectiveness, the module shows a moderate impact on student learning outcomes, with an average N-gain score of 0.66, which is considered moderately effective. Based on these findings, it is concluded that the contextual-based comic module is appropriate for implementation in science learning activities at the junior high school level.

Keywords: Module, Comic, Contextual, Force