

ABSTRAK

Rina Khoerunisa (1222070061): **"Pengembangan Komik Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Gelombang Mekanik"**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik interaktif pada materi gelombang mekanik serta mengetahui kelayakan, keterlaksanaan, dan peningkatannya terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Komik interaktif dikembangkan dengan mengintegrasikan model *Problem Based Learning* (PBL) dan indikator keterampilan berpikir kritis menurut Ennis. Validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menggunakan indeks *Aiken's V*, sedangkan peningkatan keterampilan berpikir kritis dianalisis berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan *N-gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik interaktif memperoleh nilai validitas keseluruhan sebesar 0,93 dengan kategori tinggi, terdiri atas validitas media sebesar 0,97 dan validitas materi sebesar 0,90. Keterlaksanaan penggunaan media selama tiga pertemuan berada pada kategori sangat baik, dengan persentase berturut-turut sebesar 93%, 93%, dan 96%. Hasil pengukuran keterampilan berpikir kritis menunjukkan rata-rata nilai *pretest* sebesar 24,00 meningkat menjadi 70,00 pada *posttest*, dengan nilai *N-gain* sebesar 0,61 berkategori sedang. Peningkatan terjadi pada seluruh indikator keterampilan berpikir kritis, dengan peningkatan tertinggi pada indikator *Strategies and Tactics* sebesar 0,69. Dengan demikian, komik interaktif yang dikembangkan layak digunakan dan dapat mendukung peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi gelombang mekanik.

Kata Kunci: Komik Interaktif, Keterampilan Berpikir kritis, Gelombang Mekanik, *Problem Based Learning*, ADDIE.