

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK BERBASIS
KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
PECAHAN**

Oleh

Ni Putu ayu Maharani Pratiwi, NIM 2013011010

Jurusan Matematika

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan e-komik berbasis kontekstual yang memiliki karakteristik, 1) e-komik menyajikan materi dalam bentuk visual yang berkaitan dengan konsep pecahan yang dapat memudahkan siswa untuk mengklasifikasi objek dalam membentuk konsep pecahan serta memudahkan siswa untuk memahami serta menyebutkan contoh dan bukan contoh konsep, 2) e-komik memuat cerita bergambar yang dikaitkan dengan permasalahan kontekstual yang akan mempermudah siswa untuk mengklasifikasi objek dalam membentuk konsep pecahan, sehingga siswa bisa mengaplikasikan konsep tersebut dikehidupannya. Dengan karakteristik itu e-komik kontekstual dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Pengembangan e-komik menggunakan model ADDIE yang dibatasi hanya sampai tahap *Analysis*, *Design*, dan *Development*. Media e-komik yang dihasilkan telah teruji tingkat validitasnya dengan validitas materi e-komik bernilai 4,4 berkategori sangat valid, dan validitas media e-modul bernilai 4,71 berkategori sangat valid. Dari uji coba terbatas, e-komik telah teruji keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,70 yang dikategorikan ‘tinggi’ dan telah teruji kepraktisannya dilihat dari aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, dan stimulasi berkategori ‘*excellent*’ dan kebaruan memiliki kategori ‘*good*’. Dengan demikian e-komik yang dikembangkan telah valid, praktis, dan efektif meningkatkan pemahaman konsep siswa. Namun, media e-komik belum melakukan uji implementasi lebih luas sehingga belum layak untuk diaplikasikan.

Kata-kata kunci: e-komik kontekstual, pemahaman konsep siswa, pecahan

**DEVELOPMENT OF CONTEXTUAL-BASED E-COMIC LEARNING
MEDIA TO IMPROVE UNDERSTANDING OF THE CONCEPT OF
FRACTIONS**

By

Ni Putu ayu Maharani Pratiwi, NIM 2013011010

Mathematics Department

ABSTRACT

The aim of this research is to produce contextually based e-comics which have the characteristics, 1) e-comics present material in visual form related to the concept of fractions which can make it easier for students to classify objects in forming the concept of fractions and make it easier for students to understand and mention examples and not an example of a concept, 2) e-comics contain illustrated stories that are linked to contextual problems which will make it easier for students to classify objects to form fraction concepts, so that students can apply these concepts in their lives. With these characteristics, contextual e-comics can improve students' understanding of concepts. E-comic development uses the ADDIE model which is limited to the Analysis, Design and Development stages. The level of validity of the e-comic media produced has been tested with the validity of the e-comic material being 4.4 in the very valid category, and the validity of the e-module media being 4.71 in the very valid category. From limited trials, e-comics have proven their effectiveness in increasing students' understanding of concepts with an N-Gain value of 0.70 which is categorized as "high" and their practicality has been tested in terms of attractiveness, clarity, efficiency, accuracy and stimulation in the category " excellent" and novelty has the "good" category. Thus the e-comics developed are valid, practical and effective in increasing students' understanding of concepts. However, e-comics media has not carried out wider implementation tests so it is not yet feasible to apply.

Key words: contextual e-comics, students' conceptual understanding, fractions