

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS KONTEKSTUAL
MUATAN MATEMATIKA MATERI PENGUKURAN SUDUT PADA
SISWA KELAS V SD NEGERI 12 PEGUYANGAN TAHUN AJARAN
2024/2025**

Oleh

Putu Alvina Damayanthi, NIM 2111031128

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari fakta bahwa kurangnya penggunaan media digital dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadi salah satu faktor rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Penelitian dengan model pengembangan ini bertujuan untuk memberikan alternatif media pembelajaran berupa komik digital berbasis kontekstual pada materi pengukuran sudut kelas V SD untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek yang dipilih dalam penelitian ini terdiri dari satu orang ahli isi materi, ahli desain, ahli media, guru kelas V, tiga orang siswa uji perorangan, dan sembilan orang siswa uji kelompok kecil. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui metode wawancara, angket, dan tes. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan tes berbentuk pilihan ganda. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, analisis deskriptif kualitatif, dan analisis statistik inferensial. Temuan dalam penelitian pengembangan produk komik digital meliputi: (a) hasil uji validitas produk melalui para ahli menunjukkan bahwa media komik digital memperoleh kualifikasi sangat valid; (b) hasil uji kepraktisan melalui respon guru, uji perorangan, dan uji kelompok kecil memperoleh kualifikasi sangat praktis; (c) hasil uji efektivitas media melalui *pre-test* dan *post-test* memperoleh kualifikasi efektif. Dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis kontekstual muatan matematika materi pengukuran sudut efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar khususnya siswa kelas V SD. Implikasi dari penelitian ini adalah komik digital berbasis kontekstual membantu siswa untuk memahami materi pengukuran sudut dalam jangka waktu yang lama dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

Kata Kunci: Pengembangan, Komik Digital, Kontekstual, Hasil Belajar

**DEVELOPMENT OF DIGITAL COMICS BASED ON CONTEXTUAL
MATHEMATICAL CONTENT ON ANGLE MEASUREMENT FOR GRADE
V STUDENTS OF STATE ELEMENTARY SCHOOL 12 PEGUYANGAN IN
THE 2024/2025 ACADEMIC YEAR**

By

Putu Alvina Damayanthi, NIM 2111031128

Elementary Education Department

ABSTRACT

This research is motivated by the fact that there is a lack of use of digital media in the learning process. This is one of the factors in the low learning outcomes obtained by students. Research with this development model aims to provide alternative learning media in the form of contextual-based digital comics on the angle measurement material for grade V of elementary school to improve student learning outcomes. This research was conducted using the ADDIE model which consists of the stages of analysis, planning, development, implementation, and evaluation. The subjects selected in this study consisted of one content expert, design expert, media expert, grade V teacher, three individual test students, and nine small group test students. The data in this study were collected through interview, questionnaire, and test methods. The instruments used in this study were questionnaires and multiple-choice tests. The collected data were then analyzed using quantitative descriptive analysis techniques, qualitative descriptive analysis, and inferential statistical analysis. The findings in the digital comic product development research include: (a) the results of the product validity test through experts showed that the digital comic media obtained a very valid qualification; (b) the results of the practicality test through teacher responses, individual tests, and small group tests obtained a very practical qualification; (c) the results of the media effectiveness test through pre-tests and post-tests obtained effective qualifications. It can be concluded that contextual digital comic media based on mathematical content of angle measurement material is effective in improving learning outcomes, especially for fifth grade elementary school students. The implication of this study is that contextual digital comics help students to understand angle measurement material in the long term and make learning more meaningful.

Keywords: *Development, Digital Comics, Contextual, Learning Outcomes*