

**E-KOMIK MATEMATIKA BERBASIS KEARIFAN LOKAL JEJAITAN
MATERI MENGIDENTIFIKASI SUDUT PADA SISWA KELAS IV SD
NEGERI 6 SANUR**

Oleh

Ni Ketut Puri Arniti, NIM 2111031233

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun e-komik, (2) mengetahui kelayakan (3) mengetahui efektivitas media e-komik matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* materi mengidentifikasi sudut. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE. Metode pengumpulan data menggunakan kusioner, tes objektif pilihan ganda, dan Teknik analisis data deskriptif kuantitatif serta statistika inferensial. Hasil penelitian adalah (1) rancang bangun media e-komik berbentuk media digital yang memuat komponen seperti, halaman sampul, prakata, CP dan TP, petunjuk penggunaan, pengenalan tokoh, instruksi membaca isi e-komik, materi mengidentifikasi sudut berbasis kearifan lokal *jejaitan* yang disajikan dalam bentuk percakapan, rangkuman materi, instruksi pengerjaan soal evaluasi, soal evaluasi, profil pengembang, profil dosen pembimbing dan halaman akhir yang dapat diakses secara fleksibel dengan perolehan nilai ahli rancang bangun 92,50% (sangat baik), (2) Hasil uji kelayakan produk e-komik terbukti layak berdasarkan: uji ahli isi /materi pelajaran sebesar 92% (sangat baik), uji ahli desain instruksional sebesar 95% (sangat baik), uji ahli media pembelajaran sebesar 96% (sangat baik), uji coba perorangan sebesar 93,33% (kategori sangat baik), serta uji coba kelompok kecil sebesar 92,77 (sangat baik); (3) Hasil uji efektivitas e-komik dianalisis menggunakan teknik statistika inferensial (uji-t) memperoleh hasil rata-rata *post-test* (89,16) > nilai BSKAP (86), sehingga H_0 ditolak dan H_1 yang artinya terdapat perbedaan signifikan antara hasil *post-test* setelah menggunakan media e-komikl berbasis kearifan lokal *jejaitan* dengan nilai BSKAP. Setelah dilakukan perhitungan manual menggunakan uji-t didapatkan hasil yang menunjukkan nilai t_{hitung} (2,31) > t_{tabel} (1,71) pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dan $dk = 24$. Dengan demikian disimpulkan bahwa media pembelajaran e-komik matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* efektif diterapkan pada materi mengidentifikasi sudut siswa kelas IV SD Negeri 6 Sanur.

Kata Kunci: E-komik, matematika, kearifan lokal *jejaitan*

***E-COMIC OF MATHEMATICS BASED ON LOCAL WISDOM OF JEJAITAN
ON THE MATERIAL OF IDENTIFYING ANGLES FOR STUDENTS OF
GRADE IV OF SD NEGERI 6 SANUR***

By

Ni Ketut Puri Arniti, NIM 2111031233

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to (1) describe the design of e-comics, (2) determine the feasibility (3) determine the effectiveness of e-comics of mathematics media based on local wisdom of jejaitan on the material of identifying angles. This study is a development research using the ADDIE development model. The data collection method uses a questionnaire, multiple choice objective tests, and quantitative descriptive data analysis techniques and inferential statistics. The results of the study are (1) the design of e-comic media in the form of digital media containing components such as, cover page, foreword, CP and TP, instructions for use, character introduction, instructions for reading the contents of the e-comic, material for identifying angles based on local wisdom of Jejaitan presented in the form of conversations, a summary of the material, instructions for completing evaluation questions, evaluation questions, developer profiles, supervisor profiles and the final page which can be accessed flexibly with a design expert score of 92.50% (very good), (2) The results of the e-comic product feasibility test proved to be feasible based on: content/subject matter expert test of 92% (very good), instructional design expert test of 95% (very good), learning media expert test of 96% (very good), individual trials of 93.33% (very good category), and small group trials of 92.77 (very good); (3) The results of the e-comic effectiveness test were analyzed using inferential statistical techniques (t-test) obtaining an average post-test result (89.16) > BSKAP value (86), so that H_0 was rejected and H_1 which means there is a significant difference between the post-test results after using e-comic media based on local wisdom of Jejaitan with the BSKAP value. After manual calculations using the t-test, the results showed a calculated t value (2.31) > t table (1.71) at a significance level of 5% ($\alpha = 0.05$) and $dk = 24$. Thus it is concluded that the e-comic learning media for mathematics based on local wisdom of Jejaitan is effective in being applied to the material of identifying angles for grade IV students of SD Negeri 6 Sanur.

Keywords: E-comic, mathematics, local wisdom of Jejaitan