

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS KEARIFAN LOKAL *ngayah* MATERI KPK DAN FPB
PADA MUATAN MATEMATIKA SISWA KELAS V SD NEGERI 1
PENATIH**

Oleh:

Ni Kadek Mirayanti Cahyani, NIM 2111031222

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancang bangun, kelayakan produk, dan efektivitas komik digital berbasis kearifan lokal *ngayah* materi KPK dan FPB pada muatan matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Penatih. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE. Metode pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket dan tes dengan teknik analisis data yang digunakan, yaitu deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial. Hasil penelitian menemukan, (1) Rancang bangun komik digital berbentuk media digital yang memuat beberapa komponen, yaitu halaman sampul, prakata, CP dan TP, petunjuk penggunaan, pengenalan tokoh, instruksi membaca isi komik digital, materi KPK dan FPB berbasis kearifan lokal *ngayah* yang disajikan dalam bentuk percakapan sehari-hari, rangkuman materi, instruksi mengerjakan soal evaluasi, soal evaluasi, profil pengembang, profil dosen pembimbing dan halaman akhir yang dapat diakses secara fleksibel dengan memperoleh penilaian ahli rancang bangun sebesar 90,90% (sangat baik), (2) Kelayakan produk komik digital terbukti sangat layak berdasarkan: validasi ahli isi/materi pelajaran sebesar 95,83% (sangat baik), validasi ahli desain instruksional sebesar 95% (sangat baik), validasi ahli media pembelajaran sebesar 94,23% (sangat baik), uji coba perorangan sebesar 95,83% (sangat baik), dan uji coba kelompok kecil sebesar 95,83% (sangat baik), (3) Efektivitas komik digital dianalisis menggunakan teknik statistika inferensial (uji-t) memperoleh hasil rata-rata *post-test* (89,85) > nilai BSKAP (86), H_0 ditolak dan H_1 yang artinya terdapat perbedaan signifikan antara hasil *post-test* setelah menggunakan media komik digital berbasis kearifan lokal *ngayah* dengan nilai BSKAP. Setelah dilakukan perhitungan manual menggunakan uji-t didapatkan hasil yang menunjukkan nilai t_{hitung} (3,374) > t_{tabel} (1,694) pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dan $dk = 32$. Dengan demikian disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal *ngayah* efektif diterapkan pada materi KPK dan FPB pada muatan matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Penatih.

Kata Kunci: komik digital, kearifan lokal *ngayah*, matematika

**DEVELOPMENT OF LOCAL WISDOM-BASED DIGITAL COMICS
LEARNING MEDIA NGAYAH MATERIALS OF KPK AND FPB ON THE
MATHEMATICS CONTENT OF GRADE V STUDENTS OF SD NEGERI 1
PENATIH**

By:

**Ni Kadek Mirayanti Cahyani, NIM 2111031222
Elementary School Teacher Education Study Program**

ABSTRACT

This study aims to determine the design, product feasibility, and effectiveness of digital comics based on local wisdom ngayah KPK and FPB materials on the mathematics content of grade V students of SD Negeri 1 Penatih. This study is a type of development research (Research and Development) by applying the ADDIE development model. The data collection method in this study was in the form of questionnaires and tests with data analysis techniques used, namely quantitative descriptive and inferential statistics. The research results found, (1) The design of digital comics in the form of digital media containing several components, namely cover page, foreword, CP and TP, instructions for use, character introduction, instructions for reading the contents of the digital comic, KPK and FPB materials based on local ngayah wisdom presented in the form of daily conversations, material summaries, instructions for completing evaluation questions, evaluation questions, developer profiles, supervising lecturer profiles and the final page which can be accessed flexibly by obtaining an expert design assessment of 90.90% (very good), (2) The feasibility of the digital comic product was proven to be very feasible based on: validation by content/subject matter experts of 95.83% (very good), validation by instructional design experts of 95% (very good), validation by learning media experts of 94.23% (very good), individual trials of 95.83% (very good), and small group trials of 95.83% (very good), (3) The effectiveness of digital comics was analyzed using inferential statistical techniques (t-test) obtaining an average post-test result. $(89.85) > \text{BSKAP value } (86)$, H_0 is rejected and H_1 which means there is a significant difference between the post-test results after using digital comic media based on local wisdom ngayah with the BSKAP value. After manual calculations using the t-test, the results showed a calculated t value $(3.374) > t \text{ table } (1.694)$ at a significance level of 5% ($\alpha = 0.05$) and $dk = 32$. Thus it is concluded that digital comic learning media based on local wisdom ngayah is effectively applied to the KPK and FPB materials in the mathematics content of grade V students of SD Negeri 1 Penatih.

Keywords: digital comics, local wisdom ngayah, mathematics