

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS MASALAH MATA

PELAJARAN MATEMATIKA

MATERI PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA KELAS

V SD NEGERI 11 PADANGSAMBIAN

Oleh:

I Made Rizky Dharma Nugraha, NIM 2111031139

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun media komik digital berbasis masalah mata pelajaran Matematika materi pengumpulan dan pengolahan data kelas V, (2) mengetahui kelayakan media komik digital berbasis masalah mata pelajaran Matematika materi pengumpulan dan pengolahan data kelas V, dan (3) mengetahui efektivitas media komik digital berbasis masalah mata pelajaran Matematika materi pengumpulan dan pengolahan data kelas V menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuesioner dan tes. Data tersebut dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial uji-t. Hasil penelitian pengembangan ini menyimpulkan bahwa media komik digital berbasis masalah mata pelajaran Matematika materi pengumpulan dan pengolahan data kelas V yang dikembangkan layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran dibuktikan dari: kelayakan media berdasarkan hasil uji ahli materi pembelajaran diperoleh skor 93,33% (sangat baik), ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran diperoleh skor 91,66% (sangat baik), uji perorangan diperoleh skor 93,69% (sangat baik), uji kelompok kecil diperoleh skor 89,32% (baik), serta (3) hasil uji efektivitas dengan uji-t memperoleh $t\text{-hitung} = 24,474 > t\text{-tabel} = 2,040$ pada taraf signifikansi 5% untuk $dk = 32 - 1 = 31$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya terdapat perbedaan *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah menggunakan media komik digital. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk media komik digital berbasis masalah layak dan efektif untuk diterapkan pada mata pelajaran Matematika khususnya pada materi pengumpulan dan pengolahan data kelas V.

Kata Kunci : ADDIE, Komik Digital, Matematika, Data

DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC MEDIA BASED ON MATHEMATICS
SUBJECT PROBLEM ON COLLECTION AND PROCESSING DATA
MATERIAL FOR V GRADE SD NEGERI 11 PADANGSAMBIAN

Oleh:
I Made Rizky Dharma Nugraha, NIM 2111031139
Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRACT

This study aims to (1) describe the design and development of a problem-based digital comic media for fifth-grade Mathematics, specifically on data collection and processing material, (2) determine the feasibility of the problem-based digital comic media for the same subject and topic, and (3) assess its effectiveness using the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection methods employed were questionnaires and tests. The collected data were analyzed using descriptive quantitative analysis and inferential statistical analysis through the t-test. The results of this development study concluded that the problem-based digital comic media is feasible and effective for use in the learning process. This is supported by the following results: the feasibility of the media based on expert validation showed a score of 93.33% (very good) from subject matter experts, and 91.66% (very good) from instructional design and media experts; individual trials scored 93.69% (very good); small group trials scored 89.32% (good); and (3) the effectiveness test using the t-test yielded $t\text{-count} = 24.474 > t\text{-table} = 2.040$ at a 5% significance level with $df = 32 - 1 = 31$, thus rejecting H_0 and accepting H_1 . This indicates a significant difference between the pretest and posttest scores before and after using the digital comic media. Therefore, it can be concluded that the problem-based digital comic media product is both feasible and effective for implementation in Mathematics instruction, particularly in the topic of data collection and processing for fifth-grade students.

Kata Kunci : ADDIE, Digital Comic, Mathematics, Data