

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS MODEL  
*ACCELERATED LEARNING CYCLE* BERPENDEKATAN *MINDFUL  
LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN *MATHEMATICAL SELF-  
CONCEPT* DAN *MATHEMATICAL MINDSET* SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh

**Komang Agus Supriawan NIM 2211031003**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Jurusan Pendidikan Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya pola pikir dan konsep diri siswa yang rendah akibat pembelajaran matematika yang masih bersifat abstrak dan pembelajaran matematika yang kurang kontekstual yang sangat memengaruhi hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media komik digital berbasis model ALC dengan berpendekatan *mindful learning*. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian R&D dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation Evaluation*). Data dikumpulkan melalui kuesioner sebagai instrumen pengambilan data untuk ahli media, kepraktisan, respon siswa, dan efektivitas media. Subjek uji coba pada penelitian ini melibatkan 4 ahli media sebesar 94% dengan kualifikasi “Validitas Tinggi”, 6 guru praktisi sebesar 88% dengan kualifikasi “Praktis”, dan 20 orang siswa di kelas V dengan kualifikasi “Praktis”. Efektivitas media pembelajaran menggunakan *One-Way Anova* dan uji MANOVA untuk mengetahui perbedaan peningkatan variabel antar kelompok serta N-Gain Score untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan variabel dependen. Hasil uji hipotesis menunjukkan adanya perbedaan kompetensi konsep diri matematis dan pola pikir matematis siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan masing-masing uji hipotesis didapatkan nilai signifikansi  $< 0,5$ . Serta tingkat efektivitas media untuk masing-masing variabel didapatkan yaitu 61% dan 65% yang termasuk ke dalam kategori cukup efektif. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital berbasis model *accelerated learning cycle* berpendekatan *mindful learning* dalam pembelajaran matematika ini cukup efektif untuk meningkatkan kompetensi *mathematical self-concept* dan *mathematical mindset* siswa di sekolah dasar. Implikasinya yaitu, penerapan media komik ini menjadi media belajar alternatif sebagai pemacu awal dalam pengembangan aspek afektif siswa dalam upaya untuk menumbuhkan emosi positif terhadap matematika sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dalam matematika.

**Kata Kunci:** Komik Digital, *Accelerated learning cycle*, *Mindful Learning*, *Mathematical self-concept*, *Mathematical Mindset*

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS MODEL  
ACCELERATED LEARNING CYCLE BERPENDEKATAN MINDFUL  
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MATHEMATICAL SELF-  
CONCEPT DAN MATHEMATICAL MINDSET SISWA SEKOLAH DASAR**

**By**

**Komang Agus Supriawan NIM 2211031003**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Jurusan Pendidikan Dasar**

**ABSTRACT**

*This study was based on the low mindset and self-concept of students due to abstract mathematics learning and mathematics learning that lacks context, which greatly affects students' mathematics learning outcomes. This study aims to develop a digital comic media based on the ALC model with a mindful learning approach. This study uses an R&D research approach with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation Evaluation). Data were collected through questionnaires as data collection instruments for media experts, practicality, student responses, and media effectiveness. The test subjects in this study involved 4 media experts with a qualification of "High Validity" (94%), 6 practicing teachers with a qualification of 'Practical' (88%), and 20 fifth-grade students with a qualification of "Practical". The effectiveness of learning media was measured using an One-Way Anova and MANOVA test to determine the difference in variable improvement between groups, as well as the N-Gain Score to determine the effectiveness of learning media in improving the dependent variable. The results of the hypothesis testing showed that there were differences in mathematical self-concept and mathematical mindset between the experimental group and the control group, with each hypothesis test yielding a significance value  $< 0.5$ . The level of effectiveness of the media for each variable was 61% and 65%, which is classified as quite effective. Therefore, it can be concluded that digital comic learning media based on the accelerated learning cycle model with a mindful learning approach in mathematics learning is quite effective in improving students' mathematical self-concept and mathematical mindset competencies in primary school. The implication is that the application of this comic media becomes an alternative learning medium as an initial catalyst in developing students' affective aspects in an effort to foster positive emotions towards mathematics so that it can improve the quality of student learning in mathematics.*

*Keywords: Digital Comic, Accelerated learning cycle, Mindful Learning, Mathematical self-concept, Mathematical Mindset*