

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS
PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA
SMA KELAS X**

Oleh

Ni Kadek Shinta Devi Arsitawati, NIM. 1613011042

Program Studi S1 Pendidikan Matematika

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa media komik matematika berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa SMA Kelas X. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Media komik ini dikembangkan berdasarkan pokok bahasan trigonometri. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMA kelas X. Pengembangan media komik matematika ini menggunakan sebagian dari model *four-D* (4D), yaitu: (1) pendefinisian (*define*); (2) perancangan (*design*); (3) pengembangan (*development*); dan (4) penyebaran (*disseminate*). Proses menggambar/sketsa dilakukan pada buku sketsa berukuran kertas A4. Komik dibuat dalam beberapa tahap mulai dari pembuatan sketsa secara manual, proses penebalan menggunakan tinta, kemudian hasil tersebut diolah dengan *scanning*. Media komik berbasis pendidikan karakter ini telah dirancang sedemikian rupa sehingga sesuai dengan karakteristik siswa. Validitas media komik matematika ini didasarkan atas pendapat validator. Pada instrumen validasi, ahli materi dan ahli media menggunakan skala 4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik dinyatakan valid dengan rata-rata total yang didapatkan yaitu 3,5. Hasil rata-rata total tersebut masuk dalam interval $X \geq 3.00$ dengan nilai A. Maka, media komik matematika berbasis pendidikan karakter ini dinyatakan valid dan sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.

Kata kunci: media belajar, minat belajar siswa, komik matematika, pendidikan karakter.

ABSTRACT

This study aimed at developing a learning media in a form of mathematics comic based on character education to increase high school students' motivation to learn mathematics. The type of the study was research and development. Mathematics comic media was developed based on trigonometry subject. This study involved tenth grade high school students as research subjects. The development of this mathematical comic media implemented partial four-D (4D) models, namely: (1) define, (2) design (3) develop, and (4) disseminate. The drawing and sketching process were done on A4 drawing paper. The comic was made by several steps, such as making sketches manually, thickening process by using ink, and finishing process by scanning. This comic media based on character education had been designed appropriately to suit students' characteristics. The validity of the mathematic was determined by the validators' assessment. The material expert and media expert utilized a scale of 4 to validate the instrument. The result of study reveals that comic media is categorized as valid as it obtains an average scale of 3.5. It is classified in the interval $X \geq 3.00$, with A score. Thus, comic media based on character education is considered valid and has fulfilled the eligibility criteria to be implemented in learning mathematics.

Keywords: learning media, students' learning motivation, mathematic comic, character education

