

ABSTRAK

Lolo Kholiza Banurea, NIM 4202411001 (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 17 Medan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik digital pada pokok bahasan bangun datar untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 17 Medan sebanyak 30 orang menggunakan penelitian research and development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Kualitas media pembelajaran ini diukur dari fiturnya yang valid, praktis dan efektif. Hasil penelitian ini untuk meningkatkan minat belajar siswa dinyatakan sangat valid oleh ahli media (89,7%) dan ahli materi (89,3%). Selain itu, komik digital ini juga memenuhi kriteria praktis dengan hasil angket respon ahli materi (89,3%), ahli media (90,0%), respon guru (88,6%), dan skor rata-rata peserta didik (84,7%). kemudian, komik digital ini memenuhi kriteria efektif dengan respon apresiasi siswa (90,6%) dan peningkatan minat belajar dari 45,8% menjadi 85,0%, serta perhitungan N-gain yang menunjukkan peningkatan sebesar 0,70. Secara keseluruhan media pembelajaran matematika berbasis komik digital tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi bangun datar. Diharapkan media pembelajaran matematika berbasis komik digital ini dapat digunakan oleh guru-guru SMP sebagai alternatif media pembelajaran sehingga bermanfaat bagi peserta didik dalam membantu memahami materi bangun datar.

Kata Kunci: Komik Digital, Minat Belajar, Penelitian dan Pengembangan

ABSTRACT

Lolo Kholiza Banurea, NIM 4202411001 (2024). Development of Digital Comic-Based Mathematics Learning Media to Increase Learning Interest in Class VII Students of SMP Negeri 17 Medan

This research aims to develop digital comic-based learning media focused on flat shapes to enhance the learning interest of 30 seventh-grade students at SMP Negeri 17 Medan. The research employs a research and development (R&D) approach utilizing the ADDIE model, which comprises five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The quality of this media is assessed based on three aspects: validity, practicality, and effectiveness. Findings indicate that the media is highly valid, with ratings of 89.7% from media experts and 89.3% from content experts. The practicality of the media is supported by positive feedback, including scores of 89.3% from content experts, 90.0% from media experts, 88.6% from teachers, and an average of 84.7% from students. Furthermore, the effectiveness of the media is demonstrated by a student appreciation response of 90.6% and a significant increase in learning interest from 45.8% to 85.0%. The N-gain calculation also reveals a substantial improvement, with a score of 0.70. Overall, the findings suggest that the digital comic-based mathematics learning media is valid, practical, and effective in increasing students' interest in flat shapes. It is anticipated that this media can serve as an alternative resource for junior high school teachers, facilitating students' comprehension of flat shape concepts.

Keywords: Digital Comics, Learning Interest, Research and Development