

Abstrak

Annisa Bil Qisthi Marpaung, NIM 4193311038 (2025). Pengembangan LKPD Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada materi barisan dan deret yang berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika. Hasil observasi awal menunjukkan siswa tidak menyukai, tidak tertarik, dan pasif selama pembelajaran karena materi bersifat abstrak dan disajikan tanpa konteks menarik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan LKPD berbasis komik digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui kualitas LKPD berbasis komik digital telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan, serta (2) memperoleh peningkatan minat dan hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan LKPD berbasis komik digital. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas X-E SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan dan objek penelitian yaitu LKPD berbasis komik digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket dan tes. Hasil penelitian memaparkan bahwa: (1) Produk yang dikembangkan telah mencukupi kriteria kevalidan pada ahli materi sebesar 4,46 serta ahli media sebesar 4,21 dengan kategori sangat layak (SL), (2) Produk yang dikembangkan telah mencukupi kriteria kepraktisan pada kategori rentang sangat praktis (3) Produk yang dikembangkan efektif sesuai dengan (a) hasil belajar siswa memenuhi ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 93,75%, (b) respon siswa positif melalui angket minat belajar, dan (c) peningkatan minat dan hasil belajar siswa setelah mengaplikasikan LKPD pada *pre-test* dan *post-test* berbasis komik digital dari 47.5 menjadi 77.5 pada rata-rata nilai posttest dan dari hasil analisis N-Gain diperoleh bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebesar 0,712 dengan kategori tinggi.

Kata kunci: Komik Digital, Minat Belajar, Hasil Belajar

Abstract

Annisa Bil Qisthi Marpaung, NIM 4193311038 (2025). Development of LKPD Based On Digital Comic to Improve Interest and Learning Outcomes of Class X Student of SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan.

This research was motivated by students' low interest in learning sequences and series, which impacted their mathematics learning outcomes. Initial observations showed that students disliked, were uninterested, and were passive during learning because the material was abstract and presented without an engaging context. This study aimed to develop a digital comic-based student worksheet (LKPD) to improve student interest and learning outcomes. This research aims to (1) determine the quality of LKPD based on digital comic has met the aspects of validity, practicality and effectiveness, and (2) obtain an increase in student interest and learning outcomes after learning using LKPD based on digital comic. The method used in this study is the ADDIE development model. The subjects of this study were students of class X-E SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan and the object of research is LKPD based on comic digital to increase students' interest and learning outcomes. The research instrument used were questionnaires and tests. The results of the research show that: (1) The developed product meets the validity criteria for material experts of 4,46 and 4,21 for media experts in the very feasible category (SL), (2) The developed product meets the practicality criteria in the range of "Very Practical" (3) The product developed is effective in accordance with (a) student learning outcomes fulfilling the classical learning mastery of 93.75%, (b) positive student responses through learning interest questionnaire , and (c) increasing students' interest and learning outcomes after applying LKPD based on comic digital from an average pre-test to post-test of 47.5 to 77.5 and from the results of the N-Gain analysis showed that there was an increase in students' learning outcomes of 0.712 in the high category.

Keywords: Digital Comics, Learning Interest, Learning Outcomes