

ABSTRAK

Bernadet Intan Dewi Safitri.(2022). Pengembangan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Luas dan Volume Kubus dan Balok untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Siswa Kelas VIII B SMP Kristen Kalam Kudus Yogyakarta Tahun Ajaran 2021/2022. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan validitas pengembangan komik strip sebagai media pembelajaran pada materi luas dan volume kubus dan balok kelas VIII B di SMP Kristen Kalam Kudus Yogyakarta, (2) Mendeskripsikan efektifitas produk yang dikembangkan ditinjau dari minat dan prestasi belajar.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* yang menggunakan model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Subjek penelitian adalah 19 peserta didik kelas VIII B SMP Kristen Kalam Kudus Yogyakarta. Metode pengumpulan data yang digunakan validasi produk, pembagian angket respon peserta didik, tes dan wawancara guru. Analisis data penelitian menggunakan analisis data deskriptif.

Hasil penelitian adalah sebagai berikut: (1) Produk yang dikembangkan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Media Pembelajaran Komik Strip pada materi luas dan volume kubus dan balok. Produk yang dihasilkan telah sesuai dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), produk pengembangan telah memenuhi kriteria valid dengan rata-rata persentase yang didapatkan oleh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebesar 81,50%, Media Pembelajaran Komik Strip sebesar 84%. (2) Efektivitas produk pengembangan telah memenuhi kriteria efektif dari hasil analisis angket dengan rata-rata persentase sebesar 78,94% (perhitungan hasil perolehan kategori) dan 74,51% (perhitungan ditinjau dari indikator penilaian). Sedangkan jika ditinjau dari nilai tes tertulis produk pengembangan masuk ke dalam kategori kurang efektif dengan rata-rata persentase 68,46% peserta didik yang mendapatkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimum(KKM).

Kata kunci: Media pembelajaran, Komik Strip, Kubus dan Balok, Minat, Prestasi

ABSTRACT

Bernadet Intan Dewi Safitri (2022). Developing Comic Strips as Learning Media on Area and Volume of Cubes and Blocks to Increase Interest and Achievement of Class VIII B Students of SMP Kristen Kalam Kudus Yogyakarta for the Academic Year 2021/2022. Thesis. Yogyakarta: Mathematics Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Sanata Dharma University.

This study aims to: (1) Describe the validity of developing comic strips as a learning medium on the material of the area and volume of cubes and blocks for class VIII B at SMP Kristen Kalam Kudus Yogyakarta, (2) Describe the effectiveness of the developed product in terms of interest and learning achievement.

This type of research is Research and Development (R&D), which uses the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The research subjects were 19 students of class VIII B Christian Junior High School Kalam Kudus Yogyakarta. The data collection methods used were product validation, distribution of student response questionnaires, tests and teacher interviews. Research data analyzed using descriptive data analysis.

The results of the study show: (1) The products developed are Learning Implementation Plans (RPP) and Comic Strip Learning Media on the area and volume of cubes and blocks. The resulting product complies with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The product development has met the valid criteria with the average percentage obtained by the Learning Implementation Plan (RPP) of 81.50%, Comic Strip Learning Media of 84%. (2) The effectiveness of the development product has met the effective criteria from the results of the questionnaire analysis with an average percentage of 78.94% (calculation of category acquisition results) and 74.51% (calculation in terms of assessment indicators). Meanwhile, viewed from the written test score, the development product is in the less effective category with an average percentage of 68.46% of students who get the Minimum Completeness Criteria (KKM).

Keyword: *Learning Media, Comic Strip, Area and Volume of Cubes and Blocks, Interests, Achievement*

