

## ABSTRAK

**Vincentia Ayu Zenia Widya Risanti, 2023. Pengembangan Media Komik-El Pada Materi Bentuk Ajaran Kelas VII SMP. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sanata Dharma.**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Hasil dari penelitian ini berupa produk yaitu komik-el matematika dengan materi bentuk aljabar. Permasalahan yang ditemui peneliti berasal dari studi literatur di dapatkan pasca covid-19 yang mengakibatkan pembelajaran jarak jauh selama 2 tahun kemudian tahun ini mulai diperbolehkan kembali pembelajaran tatap muka oleh pemerintah. Di masa ini siswa masih mengalami masa transisi pada proses pembelajaran dari jarak jauh menjadi tatap muka. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah dengan adanya komik-el ini dapat menambah semangat siswa dalam belajar dan memahami materi khususnya materi bentuk aljabar. Rumusan masalah yang digunakan peneliti : 1) Bagaimana pengembangan Komik-EL topik bentuk aljabar pada siswa SMP kelas 7 SMP, 2) Bagaimana kevalidan media pembelajaran matematika Komik-EL dalam pembelajaran, 3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran matematika dengan Komik-EL dalam materi bentuk aljabar 4) Bagaimana keefektifan media pembelajaran matematika dengan Komik-EL dalam materi bentuk aljabar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang didalamnya ada lima tahap yaitu, analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP sebanyak 10 siswa. Validasi produk ini dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa instrumen validasi sebagai uji kevalidan suatu produk, lembar soal *pretest posttest* untuk mendapatkan data keefektifan produk serta angket respon siswa sebagai data kepraktisan dari sebuah produk.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa: 1) pengembangan media komik-el menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahap yaitu: i) tahap analisis melakukan studi literatur terhadap pembelajaran pasca covid-19 dan menentukan pemecahan masalah, ii) tahap desain dengan merancang produk, iii) tahap pengembangan dengan mewujudkan rancangan produk, iv) tahap implementasi melakukan uji coba pada siswa serta melakukan validasi uji produk, uji kepraktisan produk, uji keefektifan produk, v) tahap evaluasi dengan melakukan perbaikan produk dan penyempurnaan produk sesuai dengan hasil komentar dan saran para ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. 2) hasil validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media tingkat kevalidan produk masuk kedalam kategori pada kategori sangat valid dengan perolehan skor 94%, 93,75%, dan 90%. 3) Hasil dari uji kepraktisan yang diambil datanya dari angket respon siswa memperoleh presentase 100% dengan kriteria "sangat praktis". 4) Dari hasil perolehan lembar soal *pretest posttest* yang dikerjakan siswa masuk kedalam kategori keefektifan yang tinggi memperoleh skor 0,74504 sehingga produk dapat dikatakan efektif.

**Kata Kunci:** Bentuk aljabar, Komik-el, Pengembangan

## ABSTRACT

**Vincentia Ayu Zenia Widya Risanti, 2023. *Development of e-comic media on the material of the Algebra Form of Class VII Junior High School. Thesis. Mathematics Education Study Program, Department of Matematika and Natural Sciences Education, Faculty of Teacher Training and Education. Sanata Dharma University.***

*This research is development research. The results of this research are products, namely mathematics e-comics with algebraic material. The problems encountered by researchers came from literature studies obtained after Covid-19 which resulted in distance learning for 2 years, then this year the government started to allow face-to-face learning again. At this time, students are still experiencing a transition period in the learning process from distance to face-to-face. So the aim of this research is that the existence of e-comics can increase students' enthusiasm for learning and understanding the material, especially algebraic material. The formulation of the problem used by researchers: 1) How is the development of Comic-EL topics in algebra form for middle school students in grade 7 of junior high school, 2) What is the validity of the Comic-EL mathematics learning media in learning, 3) What is the practicality of mathematics learning media with Comic-EL in the form of material? algebra 4) What is the effectiveness of mathematics learning media with Comic-EL in algebra form material.*

*This type of research is development research (R&D). This development research uses the ADDIE development model in which there are five stages, namely, analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects of this research were 10 class VII junior high school students. Validation of this product was carried out by material experts, language experts and media experts. The instruments used in this research were validation instruments to test the validity of a product, pretest posttest question sheets to obtain product effectiveness data and student response questionnaires as data on the practicality of a product.*

*The results of the research that has been carried out show that: 1) development of e-comic media uses the ADDIE development model with 5 stages, namely: i) analysis stage conducting literature studies on post-covid-19 learning and determining problem solutions, ii) design stage by designing the product, iii) development stage by realizing the product design, iv) implementation stage carrying out trials on students and carrying out product test validation, product practicality testing, product effectiveness testing, v) evaluation stage by carrying out product improvements and product improvements in accordance with the results of comments and suggestions from the material experts, language experts and media experts. 2) validation results from material experts, language experts and media experts, the level of product validity falls into the very valid category with scores of 94%, 93.75% and 90%. 3) The results of the practicality test, which took data from the student response questionnaire, obtained a percentage of 100% with the criteria "very practical". 4) From the results of the pretest posttest question sheets that students completed, they fell into the high effectiveness category with a score of 0.74504 so that the product could be said to be effective.*

**Keywords:** Algebraic forms, El-comics, Development