

# Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas VII

Fikri Kurniawan<sup>1\*</sup>, Sujiran<sup>2</sup>, Joko Setiyono<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Progam Studi Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

<sup>3</sup>Progam Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

\*co-author, E-mail: [kurni698@gmail.com](mailto:kurni698@gmail.com), Telp: +628 883266243

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media Komik Digital matematika dengan lebih kreatif dan menarik dalam penggunaannya, sehingga media komik ini akan menjadi suatu terobosan terbaru khususnya pada mata pelajaran matematika. Dengan menggunakan media komik matematika ini diharapkan peserta didik dapat mengakses, memahami materi dengan mudah dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran berupa Komik Digital matematika, (2) mengetahui kelayakan media komik, (3) mengetahui respons peserta didik terhadap media komik matematika. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah, penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE dan peneliti telah membatasi pada Lima tahapan, yaitu Analisis, *Design*, *Development*, Implementasi, Evaluasi. Subyek penelitian ini adalah pendidik dan peserta didik MTS Matholiul Falah Simo. Data penelitian ini diperoleh dengan menggunakan angket. Hasil penelitian berdasarkan angket validasi ahli materi termasuk dalam kategori "Layak", dengan persentase 92 %. dan penilaian ahli media pembelajaran pada media komik matematika termasuk kategori "Sangat Layak" dengan 91.75%. Pada uji coba lapangan di MTS Matholiul Falah Simo yang melibatkan 1 pendidik dan 46 peserta didik dengan persentase 93% dengan keterangan "Sangat Menarik" untuk pendidik dan memperoleh presentase rata-rata 87% dengan keterangan "Sangat Menarik" dari peserta didik untuk digunakan dan dijadikan media pembelajar

Kata kunci: Media pembelajaran , Komik Digital

## Abstract

*This research aims to produce Mathematical Digital Comic media that is more creative and interesting in its use, so that this comic media will become a new breakthrough, especially in mathematics. By using math comic media, it is expected that students can access, understand the material easily and have fun. This study aims to: (1) develop learning media in the form of digital math comics, (2) find out the feasibility of comic media, (3) find out students' responses to math comic media. The type of research used in this study is research and development (Research and Development). In this study using the ADDIE research method and researchers have limited to five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The subjects of this study were educators and students of MTS Matholiul Falah Simo. The research data were obtained using a questionnaire. The results of the research based on the material expert validation questionnaire are included in the "Eligible" category, with a percentage of 92%. and the assessment of learning media experts on math comic media is in the "Very Eligible" category with 91.75%. In the field trial at MTS Matholiul Falah Simo which involved 1 educator and 46 students with a percentage of 93% with the description "Very Interesting" for educators and obtained an average percentage of 87% with the description "Very Interesting" from students to use and make learning media*

Keyword: Instructional Media, Digital comics

## PENDAHULUAN

Menurut Hayuwari, (2016:1) Ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dari waktu ke waktu terus berkembang dengan sangat pesat. Terutama pada pendidikan formal yang berkontribusi besar kepada seseorang dalam kemampuan akademis, sehingga upaya peningkatan kualitas maupun

---

kuantitas pendidikan harus dilakukan. Upaya meningkatkan minat belajar siswa menjadi tantangan bagi setiap orang yang berjuang dalam profesi keguruan dan pendidikan. Banyak usaha yang dilakukan dan banyak pula pencapaian yang diraih, meskipun pencapaian itu belum sepenuhnya mampu memberikan kepuasan bagi masyarakat dan para pendidik, sehingga sangat menuntun orang-orang yang berkecimpung di dunia pendidikan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Peningkatan minat belajar peserta didik terutama pada pelajaran matematika dapat dilakukan dengan berbagai cara. Menurut Ahmad, (2016:114) memberikan metode dan media pembelajaran kepada peserta didik agar minat peserta didik bertambah didalam belajar matematika meningkat dan peserta didik yang memiliki bakat dalam dirinya akan lebih mudah mencapai keberhasilan dalam kegiatan belajar.

Sering ditemukan proses pembelajaran di kelas hanya menjadikan peserta didik objek, yang selalu diberikan banyak materi yang beragam. Maka dari itu banyak materi yang cenderung siswa menghafalkan atau sulit memahami. Metode ceramah masih mendominasi dalam proses penyampaian materi sehingga potensi siswa mengalami kebosanan akan naik, hingga berdampak pada minat belajar siswa yang menurun. Pengajar pada umumnya kurang dapat memanfaatkan media yang sudah tersedia. Kegiatan belajar mengajar menjadi komunikasi satu arah yang berpusat pada guru.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah MTS Matholiul Falah. Di ketahui bahwa belum pernah ada yang menggunakan media pembelajaran Komik Digital melalui media sosial dalam proses pembelajaran, karena pendidik tidak begitu paham dengan media pembelajaran berbasis Komik Digital dan media sosial, untuk menyampaikan materi pendidik lebih banyak menggunakan buku yang disediakan sekolah. Terkadang pendidik juga menggunakan power point text (PPT) dalam proses pembelajaran. peserta didik seluruhnya memiliki media sosial yaitu instagram yang aktif setiap harinya, oleh karena itu dibutuhkan media yang sesuai dengan kebiasaan peserta didik sebagai sarana alat bantu Pembelajaran.

Dengan perkembangan teknologi sangatlah pesat pada zaman ini terlebih lagi dengan berbagai fitur aplikasi dan sarana teknologi yang dapat mendukung dalam mengembangkan media pembelajaran, saat ini peserta didik sudah tidak asing lagi dengan hal yang berbau media sosial karena sudah menjadi kebiasaan setiap hari. Siswa banyak yang aktif media sosial terutama instagram, peserta didik juga banyak yang suka membaca Komik Digital lewat berbagai platform seperti webtoon, mangaton atau pun via web. Sehingga peserta didik sangat setuju apabila ada yang mengembangkan media pembelajaran yang praktis berupa Komik Digital via instagram. Media pembelajaran via instagram ini berpotensi Menyebarkan infomarsi lebih baik dan cepat di terima oleh segala kalangan.

Komik Digital adalah sebuah media elektronik yang menyampaikan cerita dengan ilustrasi gambar yang memiliki urutan tertentu, dan memiliki karakter dalam sebuah cerita yang memberikan unsur hiburan dalam penyampaiannya. Media pembelajaran Komik Digital ini menjadi inovasi media pembelajaran Matematika yang baru. Media Komik Digital ini dikemas dengan ilustrasi bertemakan fantasy dan comedy, memberikan unsur kognitif berupa pemahaman materi melalui alur cerita dan pesan moral sebagai tambahan karakter bagi siswa. Penggunaan media Komik Digital ini diharapkan dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar pada siswa.

## **METODE**

### **A. Jenis dan Model Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development*, peneliti mengembangkan dengan model ADDIE. Pengembangan ADDIE digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk baru maupun produk yang akan dikembangkan kembali dengan beberapa tahap. Menurut Teguh & Kirna (2013) model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Penelitian yang dilakukan di MTS Matholiul Falah yang beralamatkan

di Desa Simo, Kecamatan Soko, Kabupaten Tuban, Jawa Timur. Pada semester genap tanggal 20-30 Februari 2023 pada tahun ajaran 2022/2023.

## B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian adalah 1 Guru matematika dan siswa kelas VII MTS Matholiul Falah Simo tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 46 siswa.

## C. Teknik Analisis data

### 1. Analisis Data Validasi Ahli

Kriteria produk akan dikonversikan menjadi nilai dengan skala empat menggunakan Skala Likert yang dianalisis secara deskriptif (skor rata-rata dan persentase) yaitu, menghitung persentase indikator dari setiap kategori pada media komik yang telah dikembangkan. Penelitian ini menggunakan skala skor dengan ketentuannya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Table 1. Kriteria Skor Penilaian Validasi**

Kriteria	Skor
SS (Sangat Setuju)	4
S (Setuju)	3
STS (Sangat Tidak Setuju)	2
ST (Tidak Setuju)	1

Sumber : (Bertiliya, 2021:57)

Adapun rumus persentase yang digunakan sebagai perhitungan pada penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut (Yunianto dkk, 2019:117):

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase.

F = Skor didapat.

N = Skor maksimal.

Adapun kriteria persentase kelayakan media komik matematika, yang akan dikembangkan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Table 2. Kriteria Validasi Kelayakan Media Komik Matematika**

Persentase	Kelayakan
$0 \% < \bar{x} \leq 20 \%$	Sangat Lemah
$20 \% < \bar{x} \leq 40 \%$	Lemah
$40 \% < \bar{x} \leq 60 \%$	Cukup
$60 \% < \bar{x} \leq 80 \%$	Layak
$80 \% < \bar{x} \leq 100 \%$	Sangat Layak

Sumber : (Anesia dkk, 2018:55)

### 2. Analisis Angket Respons Pendidik dan Peserta Didik

Analisis angket respons pendidik dan peserta didik ini digunakan untuk, dapat melihat respons terhadap media komik matematika yang penulis buat. Data yang berupa tanggapan pada uji produk dari angket, dianalisis dengan ketentuan skala rentang yang terdiri dari 4 skala penilaian sebagai berikut:

**Table 3. Kriteria Skor Penilaian Angket**

Skor	Pilihan Jawaban
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Kurang setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber : (Bertiliya, 2021:59)

**Table 4. Kriteria Respons Kemerarikan Media Komik Matematika**

Persentase	Kriteria
$81 \% \leq P \leq 100 \%$	Sangat Menarik
$61 \% \leq P \leq 81 \%$	Menarik
$41 \% \leq P \leq 61 \%$	Cukup Menarik
$21 \% \leq P \leq 41 \%$	Tidak Menarik
$0 \% \leq P \leq 21 \%$	Sangat Tidak Menarik

Sumber : (Septina, dkk, 2018:164)

#### D. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan

Prosedur penelitian ini memiliki 5 tahap yaitu :

##### 1. Tahapan Analisis (*Analyze*)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di MTS Matholiul Falah pada hari senin tanggal 5 November 2022. Di sekolah tersebut belum pernah menggunakan media pembelajaran Komik Digital pada materi garis dan sudut, dikarenakan sekolah belum pernah memfasilitasi media untuk pembelajaran matematika terutama dimateri garis dan sudut. sehingga guru kelas hanya mengandalkan cara mengajar yang monoton terhadap siswanya.

Berdasarkan permasalahan tersebut adanya pengembangan media matematika pada materi garis dan sudut sangat di perlukan. Dengan ini peneliti merancang pengembangan media pada pembelajaran matematika materi garis dan sudut kelas VII SMP/MTS menggunakan Komik Digital.

##### 2. Tahapan Desain (*Design*)

Pada tahap ini, desain media yang dikembangkan digambarkan dalam tahapan sebagai berikut:

- Materi pembelajaran matematika yang di pilih adalah garis dan sudut.
- Peneliti menetapkan kompetensi dasar dan indikator yang dicapai melalui media yang dibuat
- Penyusunan media Komik Digital adalah spesifikasi dari produk yang telah dibuat, selanjutnya membuat konsep dari media Komik Digital, setelah itu peneliti membuat karakter sesuai dengan cerita yang berisikan materi.
- Peneliti menyiapkan akun instagram khusus untuk melakukan penyampaian hasil Komik Digital.
- Peneliti menentukan seberapa banyak perubahan tingkat penguasaan siswa dalam pembelajaran matematika materi garis dan sudut setelah menggunakan media Komik Digital yang telah dirancang oleh peneliti.

---

### 3. Tahapan Pengembangan (*Development*)

Desain produk yang telah disusun oleh peneliti, dikembangkan dari menggabungkan gambar dengan cerita kedalam Komik Digital yang sesuai dengan desain dari produk dan spesifikasinya. Menyiapkan hasil Komik Digital via instagram sebelum dijadikan media pembelajaran matematika. Sebelum dikirim via instagram, peneliti mengecek kembali pewarnaan gambar dengan kesesuaian cerita dan latihan soal yang dimasukkan dalam Komik Digital. Media Komik Digital dibuat sesuai dengan tema *fantasy* dan *comedy* yang sesuai dengan konsumsi siswa kelas VII SMP/MTS.

Selanjutnya validasi media menggunakan angket validasi produk dari dosen media Pembelajaran dan guru matematika kelas VII. Angket berupa tampilan dari media, yang aspeknya berisi tentang pembelajaran seperti isi materi, dan kesesuaian materi. Apabila setelah dilakukan validasi terdapat kelemahan, maka media harus direvisi.

### 4. Tahapan Implementasi (*Implementation*)

Implementasi dilakukan terhadap siswa kelas VII MTS Matholiul Falah Simo. Media digunakan dalam kelas secara Individu dengan *smartphone* masing-masing peserta didik. Peneliti melakukan observasi dan membuat catatan tentang kekurangan yang masih ada ketika produk diimplementasikan di kelas, dan memberikan siswa angket respon untuk mengetahui kemenarikan dari media Komik Digital. Angket berupa reaksi saat menggunakan media dan cara penggunaan media Komik Digital. Peneliti memberi angket ke guru kelas VII MTS Matholiul Falah Simo, untuk mengetahui peran media Komik Digital dalam proses pembelajaran.

### 5. Tahapan Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini dilakukan berdasar validasi dari guru matematika kelas VII, dosen media pembelajaran, dan respon siswa kelas VII, untuk menganalisis media pada tahap implementasi terhadap kekurangan dan kelemahan media. Apabila tidak ada revisi, maka media Komik Digital layak digunakan, jika masih ada kekurangan dan kelemahan maka perlu diadakan perbaikan atau penyempurnaan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Tahap Analisis

Pengambilan data pendahuluan dilakukan di Mts Matholiul Falah Simo berupa observasi mata pelajaran matematika dan diperoleh beberapa informasi. Informasi tersebut yaitu mengenai proses pembelajaran di kelas yang belum dapat memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal. Media pembelajaran yang sering digunakan guru antara lain buku paket dan program powerpoint. Proses pembelajaran tersebut berdampak pada minat belajar siswa yang menjadi rendah.

peneliti melakukan observasi di kelas VII A dan VII B MTS Matholiul Falah Simo, jumlah siswa yang hadir 46 orang. terdapat siswa yang tiduran, mengobrol dan tidak aktif Saat pembelajaran berlangsung, Guru yang mengajar belum menggunakan media pembelajaran yang tersedia secara optimal. Pembelajaran hanya terpaku pada buku paket, Peran guru dalam pembelajaran masih dominan.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan siswa agar semangat dalam belajar. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, mudah diakses dimana saja dan membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi yang dipelajari. Komik Digital dapat menjadi alternatif media pembelajaran karena menarik untuk dibaca.

Di harapkan pengembangan media Komik Digital ini bisa memenuhi kebutuhan siswa MTS Matholiul Falah Simo, dengan tersedianya media pembelajaran matematika yang kreatif, menarik, dan inovatif dapat membantu dalam memahami konsep garis dan sudut.

Hasil analisis tersebut dijadikan pedoman untuk menyusun konsep media pembelajaran untuk mata pelajaran matematika yang akan dikembangkan lebih lanjut. Dengan demikian adanya media pembelajaran Komik Digital ini siswa dapat memahami konsep-konsep garis dan sudut dengan lebih mudah.

## B. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap kedua yaitu menyusun kompetensi dasar, indikator dan materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran Komik Digital. Materi yang dikembangkan tentang garis dan sudut. Materi tersebut untuk kelas VII yang disampaikan pada semester genap. Setelah dilakukan penyusunan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran materi tersebut dirancang ke dalam komik digital.

Tahap selanjutnya adalah menyusun konsep Komik Digital. Dalam menyusun konsep Komik Digital ini terdapat beberapa tahap, yaitu:

### 1. Menyusun Nama Komik Digital

Pada penelitian ini mengangkat nama komik tentang, mata pelajaran matematika materi garis dan sudut dengan nama “WOY KOMIK” yang di ambil dari huruf-huruf pertama nama tokoh utama komik ini.



Gambar 1. Cover Komik Digital

### 2. Menyusun ide konten

Ide konten adalah gagasan atau ide cerita awal untuk nantinya akan di buat sebagai script. Ide konten ini berasal dari kebiasaan ,tontonan, dan hal lucu di kehidupan sehari hari.

**Tabel 1. Ide Konten**

NO EPISODE	IDE KONTEN	MATERI	PUNCHLINE
1	Membayangkan seorang anak menjadi sebuah titik dan memperbanyaknya agar menjadi garis.	1. Pengertian titik 2. Pengertian garis	Memperbanyak diri dengan jurus seribu bayangan
2	2 anak memperagakan gambar ruas garis dan sinar garis dengan alat meteran.	1. Pengertian ruas garis 2. Pengertian sinar garis	Menarik meteran hingga ke bulan

3	Membayangkan garis sejajar dengan kehidupan sehari-hari	1. Penjelasan garis sejajar	2 anak yang tidak mungkin bersama karena hubungan yang sejajar
4	Anak yang mencari jawaban ke sebuah pohon pengetahuan.	1. Penjelasan garis berpotongan	Anak tersebut di kejar pohon pengetahuan karena pertanyaan mudah dan jawabannya ada di buku pelajaran
5	2 anak yang sedang memerhatikan pelajaran di kelas.	1. Garis yang berhimpitan	Salah satu anak bukan memikirkan pelajaran tapi vidio lucu

### 3. Membuat script

Script merupakan pengembangan dari ide konten yang berupa naskah skenario. Naskah skenario ini di susun dengan mempertimbangkan sisi edukatif sebagai media pembelajaran yang digabungkan dengan SET UP( pengantar ke bagian yang lucu untuk menggiring asumsi pembaca) agar yang memberikan media belajar baru bagi siswa lebih menarik dan lucu. Tokoh dalam cerita ini adalah 2 orang pelajar SMP bernama Wulan,Opik dan Yono serta didukung oleh peran bapak Guru Script dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 2. Script Komik Digital**

NO EPS	SCRIPT
1	<p>Panel 1 Narator : “bayangkan opik adalah sebuah titik”.</p> <p>Panel 2 Narator :” bayangkan lagi opik menggunakan jurus seribu bayangan kearah samping maka akan jadi sperti ini (gambar)”</p> <p>Panel 3 Narator : “Opik maupun titiknya terlihat seperi sebuah garis bukan?”</p> <p>Panel 4 Yono : “dapat di simpulkan garis adalah kumpulan titik-titik.garis tidak berujung dan tidak berpangkal yang berarti garis dapat di perpanjang pada kedua arahnya”</p> <p>Panel 1 Narator :” ini adalah meteran.” Narator : “bila di tarik jadi seperti ini(gambar)”</p> <p>Panel 2 Narator :” Sama seperti garis bukan?garis dengan perpangkal di Wulan dan berujung di yono” Narator : “itu yang di sebut sebagai Ruas Garis.”</p>
2	<p>Panel 3 Narator : “Tapi bagai mana kalok meteran ini ditarik lagi lebih panjang?” Wulan : “Masih panjang lanjut terus” Yono : “Okeeeeeee gazzz” Narator : “Ini yang disebut sebagai sinar garis”</p> <p>Panel 4 Narator : “Kenapa di sebut seperti itu karena garis tersebut...” Narator : “Berpangkal tapi tidak berujung”</p> <p>Panel 5 Alien : “Capek Bang”</p>

- Yono : “Iya bang mana belum selesai”  
 Panel 1  
 Narator :”Arti sejajar”  
 Narator :”Dua buah garis dikatakan sejajar apabila kedua garis tersebut tidak memiliki satu pun titik persekutuan/”  
 Narator : “Tidak akan bertemu”
- 3 Panel 2  
 Narator : “2 garis yang sejajar”  
 Panel 3  
 Narator : “2 jalan yang sejajar”  
 Panel 4  
 Narator :”2 insan yang sejajar”  
 Panel 1  
 Opik : “Setelah melawan begitu banyak musuh akhirnya sampai juga”  
 Narator : “Pohon pengetahuan.Pohon yang mengetahui segala hal yang ada di semesta ini kononada seeorang yang menaklukkan sebuah kerajaan dengan pengetahuan yang di dapat dari pohon pengetahuan”  
 Panel 2  
 Opik : “Setelah melewati begitu banyak rintangan akhirnya aku bisa tau jawaban masalah ku seumur hidup”  
 Pohon Pengetahuan : “Wahai manusia atas kehebatanmu sampai disini ku beri 1 kesempatan,silahkan tanyakan apapun”  
 Panel 3
- 4 Narator : “Ini jawaban nya apa?”  
 Narator : “Ujian semester.”  
 Narator : “1. Apa itu garis berpotongan?”  
 Panel 4  
 Narator : “Cuma itu?”  
 Panel 5  
 Pohon Pengetahuan : “Makanya belajar woy gak usah kesini”  
 Panel 6  
 Narator : “Garis L, garis K. Titik potong”  
 Pohon Pengetahuan : “Garis yang berpotongan adalah dua garis memiliki sebuah titik persekutuan atau pertemuan”  
 Pohon Pengetahuan : “Contohnya seperti perempatan/pertigaan jalan”  
 Panel 1  
 Narator : “30 Februari 4000.Materi garis berhimpitan.”  
 Pak Guru : “Baik anak-anak kali ini kita membahas garis berhimpitan”  
 Panel 2  
 Narator ; “Dua garis dikatakan saling berhimpit apabila kedua garis tersebut terletak pada satu garis lurus,sehingga hanya terlihat sebagai satu garis saja”
- 5 Narator ; “Contoh,garis merah berhimpit dengan garis biru”  
 Panel 4  
 Wulan : “ Kok dia serius banget ya,apa di sekarang suka matematika”  
 Panel 5  
 Wulan : “Cowok suka matematika? Idaman banget”  
 Panel 5  
 Narator : “Yang di pikiran Opik”

#### 4. Menggambar

Proses menggambar di sesuaikan dengan Script yang telah di buat, yang di sesuaikan dengan Komposisi dan rasio gambar media sosial instagram.Tehap menggambar di bagi menjadi 2 yaitu sketsa kasar di media kertas lalu di lanjutkan inking dan coloring di media digital.





Gambar 2. Hasil seketsa kasar dan inking

#### 5. Upload

Tahap upload adalah tahap pengembang melakukan editing dan penyesuaian urutan upload konten komik di instagram agar saling berhubungan dan mudah di pahami pembaca/siswa. Komik Digital di upload di akun instagram dengan nama @woykomik <https://www.instagram.com/woykomik/?hl=en>.

### C. Tahap Pengembangan (Development)

Di tahap ini peneliti melakukan validasi media pembelajaran Komik Digital pada Ahli Media pembelajaran dan Ahlimeteri.

#### 1. Hasil validasi ahli Media pembelajaran

Penilaian Ahli Media pembelajaran dilakukan oleh ahli media pembelajaran yaitu Ibu Dwi Erna Novianti, S.Si., M.Pd. dan Ibu Anis Umi K, M.Pd selaku dosen yang berkompeten dalam bidang media pembelajaran.

**Tabel 3. Hasil penilaian Validator I**

No	Aspek penilaian	Skor didapat	Skor maksimal	Presentase
1	Kemudahan Penggunaan Komik	dalam Media 8	8	100%
2	Kelayakan Isi.	12	12	100%
3	Penyajian.	12	12	100%
4	Desain Media Komik	16	16	100%
5	Skor presentase			100%

**Tabel 4. Hasil Penilaian Validator II**

No	Aspek penilaian	Skor didapat	Skor maksimal	Presentase
1	Kemudahan Penggunaan Komik	dalam Media 7	8	87%
2	Kelayakan Isi.	10	12	83%
3	Penyajian.	10	12	83%
4	Desain Media Komik	13	16	81%
5	Skor presentase			83.5%

Skor yang dihasilkan pada uji kelayakan ahli media pembelajaran dari validator I adalah 100% dan validator II adalah 83,5%, jika dilihat dari persentase rata-rata maka hasilnya adalah

91.75% dengan kriteria kelayakan “Sangat Layak”. jumlah nilai yang diperoleh Terdapat perbedaan masing-masing validator. dan Berdasarkan hasil yang diperoleh, media pembelajaran Komik Digital, yang akan dikembangkan penulis dinyatakan sangat layak dan tidak perlu dilakukan perbaikan.

## 2. Hasil validasi ahli Materi

Penilaian Ahli materi dilakukan oleh guru Matematika yaitu Ibu Siti Aisyah S.Pd. selaku Guru yang berkompeten dalam mata pelajaran Matematika. Hasil penilaian media pembelajaran Komik Digital oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Materi**

No	Aspek penilaian	Skor didapat	Skor maksimal	Presentase
1	Kelayakan Isi.	18	20	90%
2	Kelayakan Penyajian.	8	8	100%
3	Media Komik Matematika.	7	8	87,5%
4	bahasa	11	12	91,6%
5	Skor presentase			92%

Pada tabel di atas merupakan, hasil validasi ahli materi untuk kelayakan pengembangan media komik matematika. Hasil rata-rata penilaian oleh validator ahli materi dari aspek Kelayakan Isi dalam Penggunaan Media Komik, memperoleh hasil persentase 90% dengan kriteria “Sangat Layak” dari aspek Kelayakan penyajian, diperoleh hasil persentase 100% dengan kriteria “Sangat Layak”, sedangkan dari aspek media komik matematika diperoleh hasil persentase 87,5% dengan kriteria “Sangat Layak” dari aspek bahasa diperoleh hasil persentase 91,6% dengan kriteria “Sangat Layak” sehingga skor persentasinya 92% dengan kriteria “sangat layak”.

## D. Tahap Implementasi

Peneliti melakukan Uji lapangan yang melibatkan 1 guru Matematika dan 46 siswa kelas VII Mts Matholiul falah simo. dengan hasil di sebagai berikut.

**Tabel 6. Hasil Respon Pendidik**

Nama	No Item							Skor didapat	Skor maksimal	Presentase	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7				
Siti Aisyah S.pd	4	4	3	3	4	4	4	26	28	93%	Sangat menarik

**Tabel 7. Hasil Rekap Respon Peserta Pendidik**

Jumlah peserta	Skor didapat	Skor maksimal	Presentase	Kriteria
46	1124	1288	87%	Sangat Menarik

Hasil respons terhadap media pembelajaran komik matematika yang dihasilkan pendidik adalah 93% dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu “Sangat Menarik”. Sedangkan Hasil respons yang didapat terhadap media pembelajaran Komik Digital matematika oleh peserta didik adalah 87% dengan kriteria yang dicapai yaitu “Sangat Menarik” hal ini dapat diartikan bahwa, produk yang dikembangkan penulis berupa media pembelajaran Komik Digital mempunyai kriteria menarik untuk digunakan sebagai, alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar pada peserta didik kelas VII Mts Matholiul falah Simo.

#### **E. Tahap Evaluasi**

Berdasarkan hasil Validasi ahli media ,validasi ahli materi ,respon pendidik dan respon peserta didik yang di dapat oleh peneliti maka dapat di simpulkan tidak ada evaluasi atau revisi pada Media pembelajaran komik digital.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, Proses pengembangan media komik matematika dikembangkan dengan menggunakan metode ADDIE, yang meliputi 5 Tahap yaitu : *Analisis, design, development, implementation, Evaluation*. dan berdasarkan hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, respon pendidik dan respon peserta didik Komik digital yang di hasilkan dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran di sekolah, adapun terdapat beberapa saran untuk penelitian selanjutnya sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian memiliki materi yang terbatas, sehingga diharapkan untuk produk selanjutnya dapat menggunakan materi yang lebih luas.
2. Pada saat penelitian, penulis hanya melakukan kegiatan implementasi pada satu sekolah saja, dan hanya menggunakan dua kelas saja yang diteliti. Diharapkan untuk selanjutnya produk dapat diimplementasikan dalam skala yang lebih luas.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ariesta Freddy W. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendas*. Vol 3 No. 1
- Asyhar Rayandra. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran (Vol. 2). Bonneff Marcel. (1998). *Komik indonesia*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan (Cet. 1). *Ke-1, Alf. Bandung*.
- Fadillah Ahmad. (2016). Analisis minat belajar dan bakat terhadap hasil belajar matematika siswa. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 113-122.
- Fajrin dan Hernawati. (2017). Media Komik Untuk Melatih Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Tunarungu. *Jurnal JASSI*, Vol. 18 No. 2

- 
- Fimansyah Dani. (2015). Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 3(1).
- Fitriani, F., & Nurjannah, N. (2019). Peranan E-Learning Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Pertama (SMP). *J. Pedagog. Math.*, 1(2), 102-110.
- Gumelar, M. S. (2015). *Elemen & Prinsip Menggambar*. AnImage.
- Hayuwari Deashara Ayrien. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Foto untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Program Studi Akuntansi SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Jihad, Asep, and Abdul Haris, 2012 Evaluasi Pembelajaran. *Yogyakarta: Multi Presindo*.
- Nora Septina, Farida, Komarudin. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah, *Jurnal Tatsqif*, Vol. 15 No. 2,
- Regita Anesia, Bambang Sri Anggoro, Indra Gunawan. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus. *Journal of Science and Mathematics Education*.
- Sanjaya Wina. (2011). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, and Riyana Cepi. (2008). Media pembelajaran. *Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI*.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- SMPN 14 Yogyakarta. (2018). Modul matematika Garis dan sudut.
- Bertiliya, W.A. (2021). *Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Yunianto, Teguh, Hasan Sastra Negara, and Suherman Suherman. (2019). Flip builder: Pengembangannya pada media pembelajaran matematika. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 115-127.