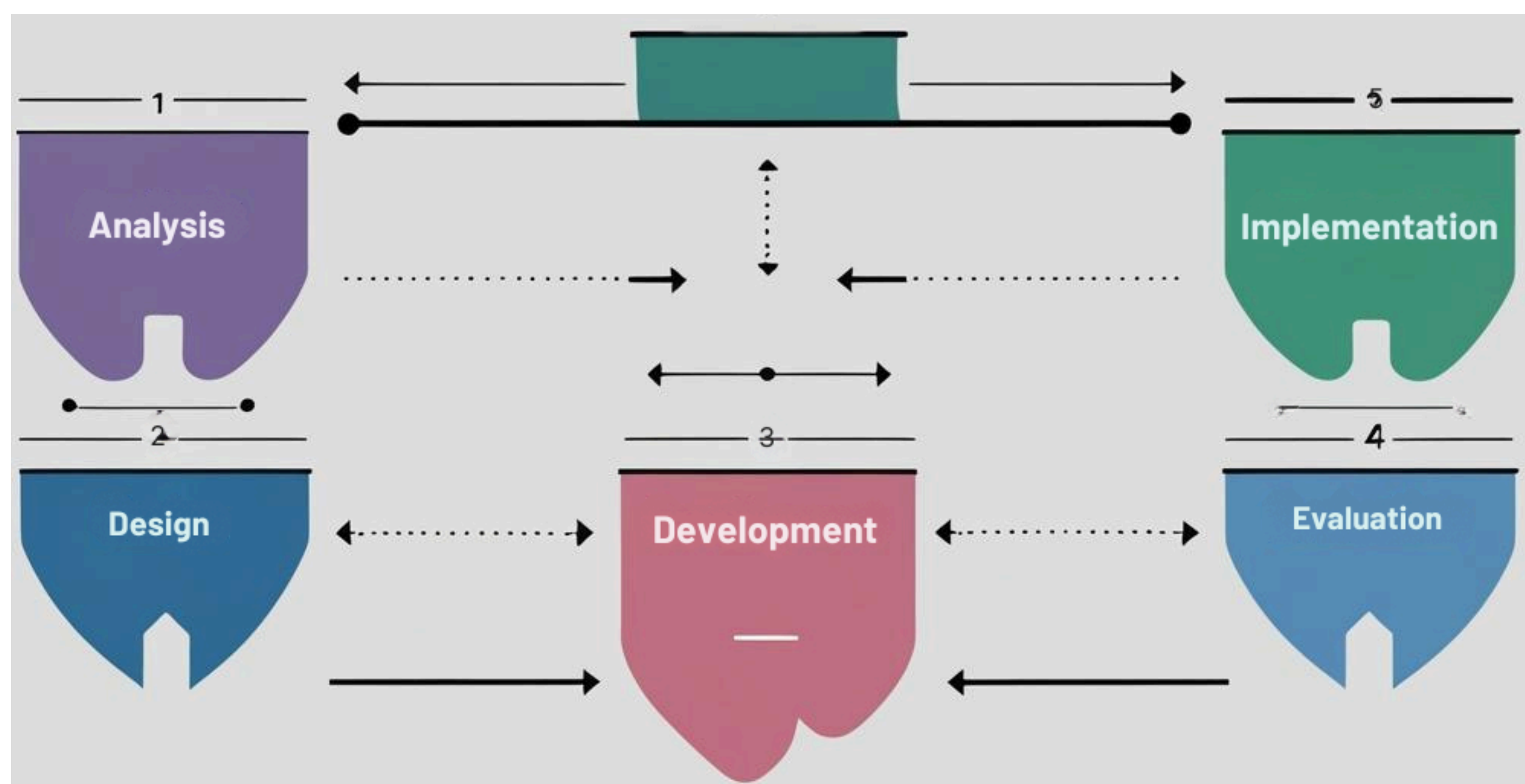


LATAR BELAKANG

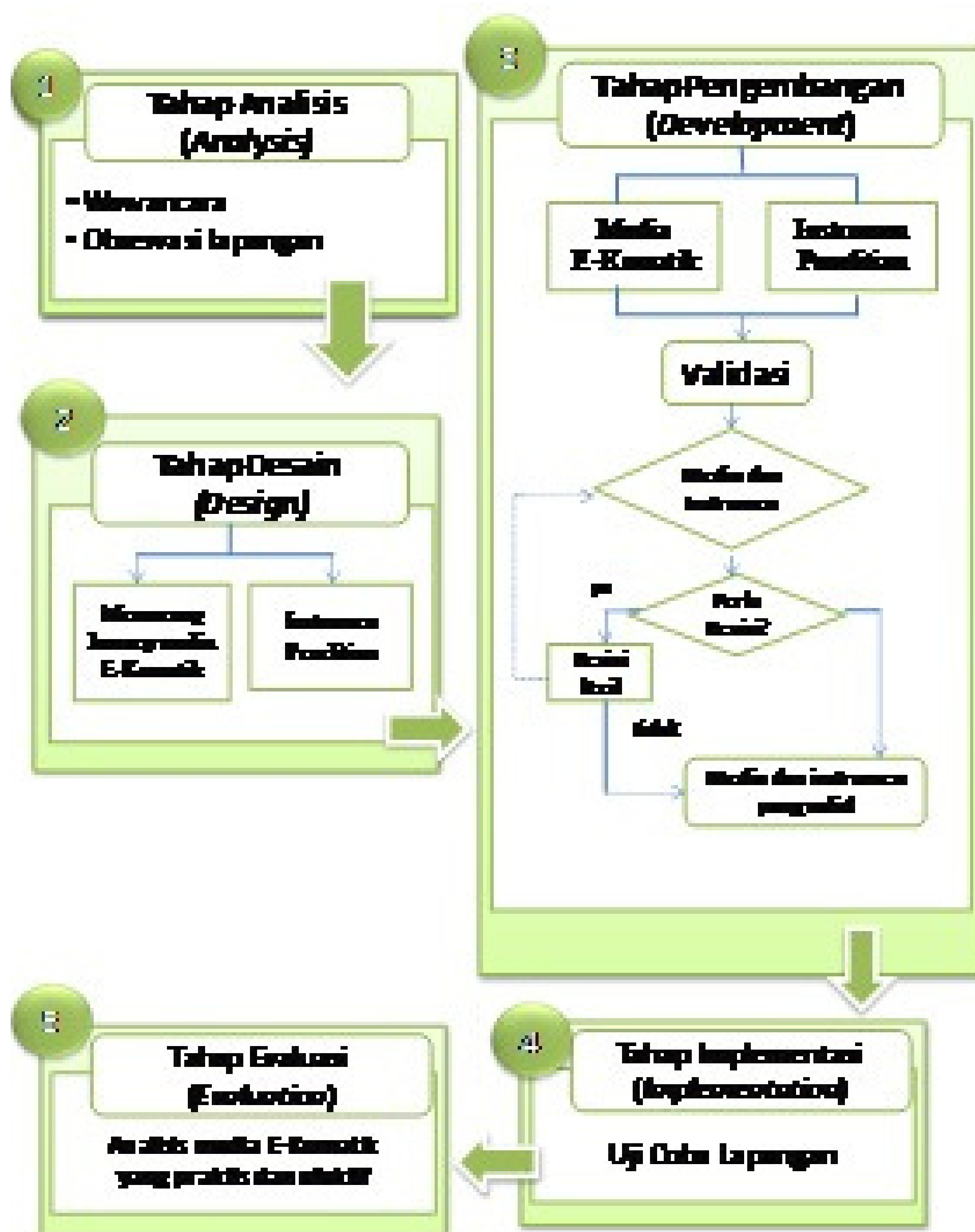
Keberhasilan siswa dalam menguasai materi dipengaruhi oleh cara guru menyampaikan materi. Jika materi menarik dan mudah dipahami, siswa akan lebih mudah memahaminya. Media pembelajaran penting untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Banyak siswa menganggap matematika sulit dan membosankan, yang seringkali disebabkan oleh proses pembelajaran di sekolah. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan media pembelajaran mandiri yang menarik, seperti penggunaan komik. Komik dapat diterapkan dalam berbagai bidang, termasuk matematika, dan sering digunakan untuk menjelaskan konsep pembelajaran secara efektif.

METODOLOGI PENELITIAN

Tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan media berdasarkan Model ADDIE (Tegeh, dkk., 2014) adalah: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, dan (5) Evaluation.



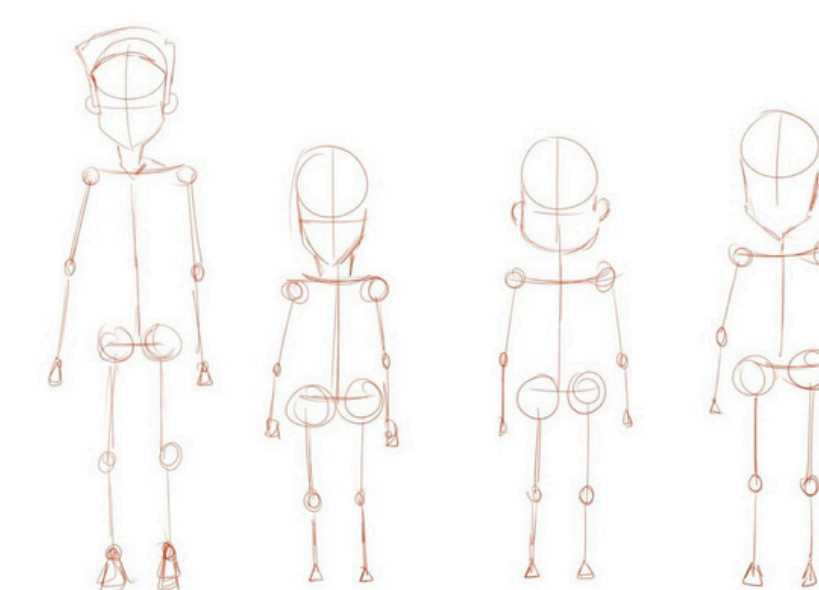
Step :



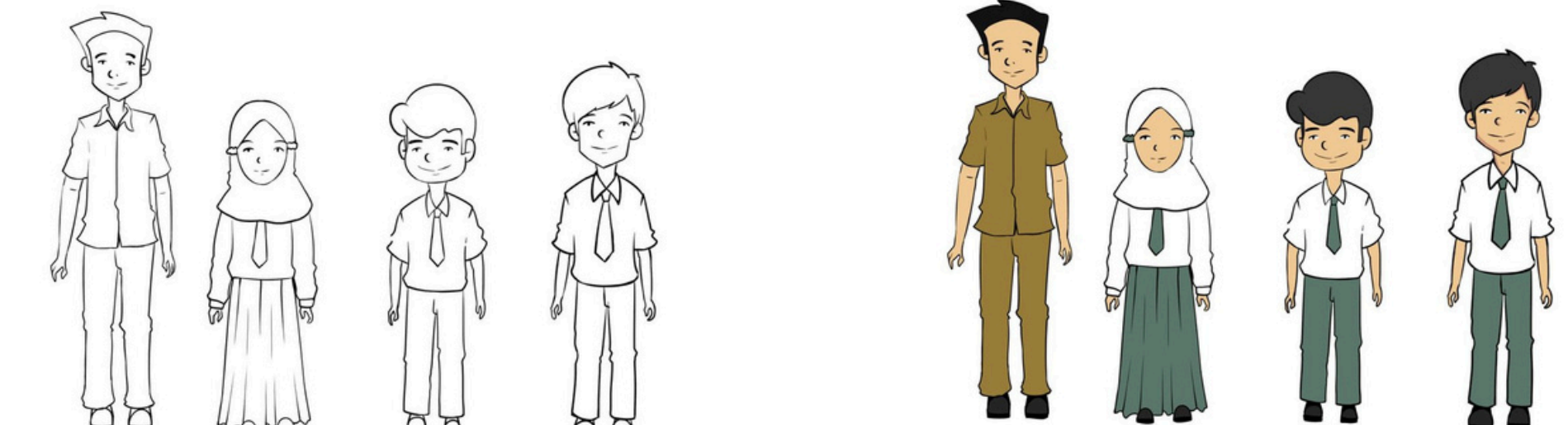
HASIL

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa E-Komarik. E-Komarik yang dikembangkan disajikan berwarna agar menarik minat siswa untuk membacanya. Inkscape digunakan untuk mengembangkan komik. Pada sketsa awal komik dikerjakan di kertas HVS, kemudian dari sketsa awal dilakukan penajaman sketsa awal dan pewarnaan di inkscape, setelah dilakukan pewarnaan kemudian finishing di inkscape

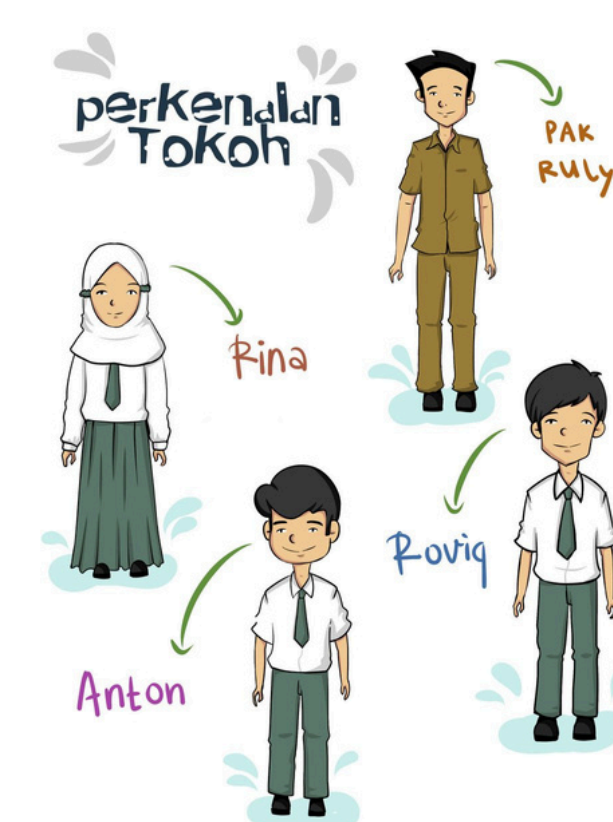
1) Sketsa Awal



2) Penajaman dan pewarnaan Gambar

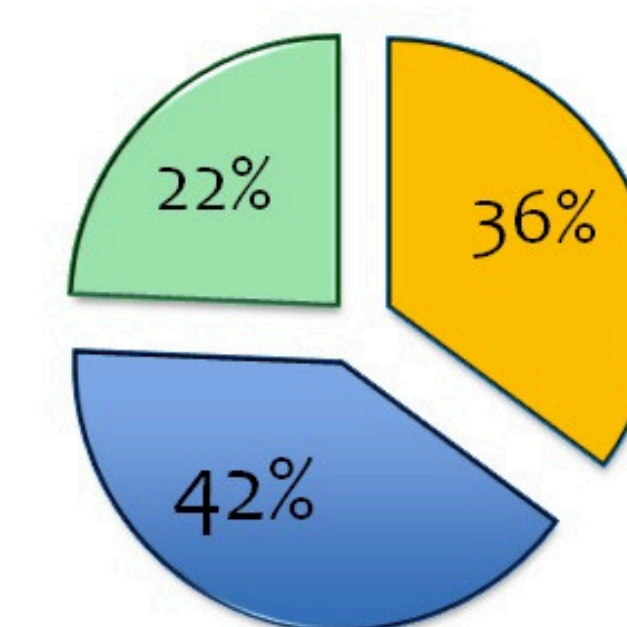


3) Finishing



TINGKAT PEMAHAMAN

Pemahaman Matematika Berdasarkan Tingkatan Pemahaman Menurut Nana Sudjana (2012)



■ Tingkat Transla
 ■ Tingkat Intrapic
 ■ Tingkat Ektrapi

HASIL VALIDASI MEDIA

Analisis Data	Instrumen	Hasil dan Kriteria
Valid	Media	4,3 dengan kriteria valid
	Materi	4,4 dengan kriteria valid
	Soal seri 1 dan Seri 2	4,5 dengan kriteria valid
	Soal Tes Evaluasi	4,1 dengan kriteria valid
	RPP	4,1 dengan kriteria valid
	Lembar Observasi aktifitas guru	4,1 dengan kriteria valid
Praktis	Lembar Observasi aktifitas siswa	4,1 dengan kriteria valid
	Observasi aktifitas guru	4,09 dengan kriteria tinggi
Efektif	Observasi aktifitas siswa	4,01 dengan kriteria tinggi
	Soal dan tes evaluasi	90% Tuntas Belajar

KESIMPULAN

penggunaan komik dalam pengajaran dipadu dengan metode mengajar, sehingga komik dapat menjadi alat pengajaran yang efektif.

REFERENSI

