

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA DI KELAS V SD SWASTA ISLAM
SETIA NURUL AZMI MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

ANISAH FITRIA RAHMAWATI

NPM. 2002090068



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 31 Juli 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Anisah Fitria Rahmawati
NPM : 2002090068
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dr. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

1.

2. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd

2.

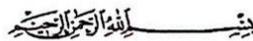
3. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

3.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Anisah Fitria Rahmawati
NPM : 2002090068
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan

Sudah layak disidangkan.

Medan, Juli 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi



Hj. Samsuyucita, M.Pd.

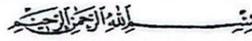
Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Anisah Fitria Rahmawati
NPM : 2002090068
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan

| Tanggal | Materi Bimbingan | Paraf |
|----------------------|---|-------|
| Senin 24-06-2024 | Perbaikan Pada Bab IV | |
| Kamis 27-06-2024 | Perbaikan Tabel, Kesimpulan. | |
| Senin 01-07-2024 | Lengkapi Lampiran, Daftar Isi. | |
| Kamis 04-07-2024 | Tambahan Pada Pembahasan. | |
| Jum'at 05-07-2024 | Penambahan Abstrak. | |
| Kamis 11-07-2024 | Tambahkan Keterangan Rumus Angket Respon Siswa Pada Bab IV. | |
| Setasa 16-07-2024 | Acc Sidang Skripsi. | |

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Juli 2024
Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Anisah Fitria Rahmawati
NPM : 2002090068
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan”** adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, Juli 2024
Yang menyatakan



Anisah Fitria Rahmawati
NPM. 2002090068

Unggut | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Anisah Fitria Rahmawati NPM: 2002090068: Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik dan menguji kelayakan media komik pada pembelajaran matematika materi operasi hitung satuan waktu pada siswa kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan. Penelitian ini berjenis *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Tahap analisis mencakup pada analisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik. Tahap desain mencakup pada tahapan merancang media yang dikembangkan, menyusun instrumen, menyusun silabus dan menyusun RPP. Tahap pengembangan mencakup pada kevalidan dari tiga para ahli. Tahap implementasi yaitu tahap uji coba produk ke sekolah. Subjek penelitian pada pengembangan yang terlibat antara lain validator ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Sedangkan, subjek penelitian pada implementasi atau tahap uji coba yang terlibat antara lain guru dan siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui kelayakan menggunakan skala likert dengan kategori yang disusun dalam bentuk *checklist*. Hasil pengembangan yang dilakukan dengan penilaian para ahli yaitu validator ahli media 94% “sangat valid”, validator ahli bahasa 88% “sangat valid” dan validator materi 100% “sangat valid”. Pada kepraktisan guru yang diperoleh dari respon guru mendapatkan 100% “sangat praktis”. Pada uji coba yang dilakukan pada kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan dengan jumlah siswa 25 orang. Dari keseluruhan respon siswa mendapatkan 87.2% “sangat praktis”.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Media Komik, ADDIE

ABSTRACT

Anisah Fitria Rahmawati NPM: 2002090068: Development of Comic Media in Mathematics Subjects in Class V of Setia Nurul Azmi Islamic Private Elementary School Medan.

This study aims to develop comic learning media and test the feasibility of comic media in learning mathematics material for calculating the unit of time in class V students of Setia Nurul Azmi Medan Islamic Private Elementary School. This research is a type of *Research and Development* (R&D) with the ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). The analysis stage includes analyzing the needs and analyzing the characteristics of students. The design stage includes the stages of designing the developed media, compiling instruments, compiling syllabuses and compiling lesson plans. The development stage includes the validity of three experts. The implementation stage is the stage of product trials to schools. Research subjects in the development involved include media expert validators, linguists and material experts. Meanwhile, research subjects in the implementation or trial stage involved include teachers and students. The instrument used to determine the feasibility of using a Likert scale with categories arranged in the form of a *checklist*. The results of the development carried out with the assessment of experts, namely media expert validator 94% "very valid", linguist validator 88% "very valid" and material validator 100% "very valid". In the teacher's practicality obtained from the teacher's response, it got 100% "very practical". In the trial conducted in class V of Setia Nurul Azmi Medan Islamic Private Elementary School with 25 students. From the overall student response got 87.2% "very practical".

Keywords: Learning Media, Comic Media, ADDIE

KATA PENGANTAR



Assalamu`alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tercurahkan kepada Rasulullah SAW, keluarga dan sahabatnya.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan” merupakan rancangan karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Selanjutnya, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang membantu kelancaran penulisan skripsi ini, baik berupa dorongan moril maupun materil. Karena penulis yakin tanpa bantuan dan dukungan tersebut, sulit rasanya bagi penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyatakan dengan penuh hormat ucapan terima kasih kepada **Ayahanda Ariyadi** dan Ibunda **Endang Pertiwi** yang tercinta, yang tidak pernah lelah berkorban dan berdo`a untuk ananda agar menjadi orang yang berguna, sehingga dapat mewujudkan cita-cita. Selanjutnya penulis juga berterima kasih kepada seluruh keluarga dan saudara yang telah memberikan kasih sayang, motivasi, semangat dan dukungannya selama ini. Disamping itu, izinkan penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Assoc. Prof. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Assoc. Prof. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Pd.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Assoc. Prof. Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** dan Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu memberikan saran dan masukan yang bermanfaat, kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, semoga bapak dan ibu dosen selalu dalam rahmat dan lindungan Allah SWT.
8. Seluruh Pegawai Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Keluarga besar SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan yang turut

membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

10. Kepada sahabat istimewa peneliti, yang selalu disamping peneliti, mendengarkan semua keluh kesah cerita peneliti, memberikan dukungan dan selalu berusaha menjadi versi terbaiknya untuk peneliti selama perkuliahan hingga akhir penelitian skripsi ini.
11. Sahabat-sahabatku, Sasi Kirana, Ayu Zahra Sinaga, Risa Nur Helmi, Nita Fitri Handayani yang selalu menyemangati dan setia disampingku.
12. Teman-teman kuliahku Mahasiswa UMSU khususnya teman seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) angkatan 2020 yang telah memberikan dukungan, semangat serta sebuah persahabatan dan kerjasama yang baik selama kuliah di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun demi penyempurnaan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan terkhususnya penulis sendiri.

Wassalamu`alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, Juli 2024

Penulis,

Anisah Fitria Rahmawati

NPM: 2002090068

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| ABSTRAK..... | i |
| ABSTRACT | ii |
| KATA PENGANTAR..... | iii |
| DAFTAR ISI..... | vi |
| DAFTAR TABEL | viii |
| DAFTAR GAMBAR..... | ix |
| DAFTAR LAMPIRAN | x |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 7 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 8 |
| 1.4 Rumusan Masalah | 8 |
| 1.5 Tujuan Penelitian..... | 8 |
| 1.6 Spesifikasi Produk | 9 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 11 |
| 2.1 Kerangka Teori..... | 11 |
| 2.1.1 Media Pembelajaran..... | 11 |
| <i>a. Pengertian Media Pembelajaran</i> | <i>11</i> |
| <i>b. Fungsi Media Pembelajaran.....</i> | <i>13</i> |
| <i>c. Manfaat Media Pembelajaran.....</i> | <i>17</i> |
| <i>d. Jenis-jenis Media Pembelajaran</i> | <i>19</i> |
| 2.1.2 Media Pembelajaran Komik | 21 |
| <i>a. Pengertian Media Pembelajaran Komik</i> | <i>21</i> |
| <i>b. Jenis-jenis Media Pembelajaran Komik.....</i> | <i>22</i> |
| <i>c. Unsur-unsur Dalam Komik</i> | <i>25</i> |
| <i>d. Kelebihan dan kekurangan Media Pembelajaran Komik.....</i> | <i>26</i> |
| 2.1.3 Media Pembelajaran Komik | 27 |
| <i>a. Definisi Media Pembelajaran Komik.....</i> | <i>27</i> |
| <i>b. Deskripsi Media Pembelajaran Komik.....</i> | <i>28</i> |
| <i>c. Karakteristik Media Pembelajaran Komik</i> | <i>29</i> |
| <i>d. Tujuan Menggunakan Media Pembelajaran Komik.....</i> | <i>29</i> |
| <i>e. Manfaat Menggunakan Media Pembelajaran Komik.....</i> | <i>30</i> |
| <i>f. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Komik.....</i> | <i>31</i> |
| <i>g. Rancangan Media Komik.....</i> | <i>32</i> |
| 2.1.4 Pembelajaran Matematika | 34 |
| <i>a. Pengertian Pembelajaran Matematika</i> | <i>34</i> |
| <i>b. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar</i> | <i>35</i> |

| | |
|--|------------|
| 2.1.5 Materi Operasi Hitung Satuan Waktu | 36 |
| <i>a. Hubungan Antar Satuan Waktu</i> | 36 |
| 2.2 Kerangka Konseptual..... | 38 |
| BAB III PROSEDUR PENELITIAN | 41 |
| 3.1 Metode Penelitian | 41 |
| 3.2 Tahapan Penelitian | 42 |
| 3.2.1 Lokasi Penelitian | 42 |
| 3.2.2 Sumber Data Penelitian | 42 |
| 3.2.3 Instrumen Penelitian..... | 43 |
| 3.2.4 Analisis Data Penelitian | 48 |
| 3.3 Rancangan Produk..... | 50 |
| 3.3.1 Pengujian Internal | 50 |
| 3.3.2 Pengujian Eksternal..... | 51 |
| 3.4 Tahapan Pengembangan | 52 |
| 3.4.1 Pembuatan Produk | 52 |
| 3.4.2 Pengujian Lapangan | 61 |
| 3.5 Jadwal Penelitian | 61 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 63 |
| 4.1 Deskripsi Hasil Penelitian..... | 63 |
| 4.1.1 Tahapan Pengembangan Media Komik | 63 |
| <i>a. Tahap Analisis (Analysis)</i> | 63 |
| <i>b. Tahap Perancangan (Design)</i> | 67 |
| <i>c. Tahap Pengembangan (Development)</i> | 72 |
| <i>d. Tahap Implementasi (Implementation)</i> | 84 |
| 4.1.2 Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran Komik..... | 84 |
| <i>a. Tingkat Kepraktisan Media Komik untuk Respon Guru</i> | 85 |
| <i>b. Tingkat Kepraktisan Media Komik untuk Respon Siswa</i> | 88 |
| 4.2 Pembahasan Hasil Penelitian | 91 |
| 1. Proses Pengembangan Media Komik Mata Pelajaran Matematika | 94 |
| 2. Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran Komik | 96 |
| 3. Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran Komik..... | 97 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 99 |
| 5.1 Kesimpulan | 99 |
| 5.2 Saran | 100 |
| DAFTAR PUSTAKA | 102 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Instrumen Validasi Ahli Media | 44 |
| Tabel 3.2 Instrumen Validasi Ahli Bahasa | 44 |
| Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Materi | 45 |
| Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Guru | 46 |
| Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa | 47 |
| Tabel 3.6 Pemberian Skor Validasi | 49 |
| Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan | 49 |
| Tabel 3.8 Penilaian Respon Peserta Didik dan Guru | 50 |
| Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan | 50 |
| Tabel 3.10 Jadwal Penelitian | 61 |
| Tabel 4.1 Komponen Media Komik | 68 |
| Tabel 4.2 Validasi Media Pembelajaran | 72 |
| Tabel 4.3 Penetapan Hasil Validasi Ahli Media | 73 |
| Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media | 74 |
| Tabel 4.5 Penetapan Hasil Validasi Ahli Bahasa | 76 |
| Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa | 77 |
| Tabel 4.7 Penetapan Hasil Validasi Ahli Materi | 80 |
| Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Materi | 81 |
| Tabel 4.9 Interpretasi Tingkat Kevalidan | 82 |
| Tabel 4.10 Penetapan Hasil Kepraktisan Responden Guru | 85 |
| Tabel 4.11 Hasil Kepraktisan Responden Guru | 87 |
| Tabel 4.12 Penetapan Hasil Kepraktisan Responden Siswa | 88 |
| Tabel 4.13 Hasil Kepraktisan Responden Siswa | 90 |
| Tabel 4.14 Interpretasi Tingkat Kepraktisan | 90 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Sampul Buku Komik | 32 |
| Gambar 2.2 Pengenalan Tokoh | 32 |
| Gambar 2.3 Petunjuk Penggunaan Komik | 32 |
| Gambar 2.4 Materi Operasi Hitung Satuan Waktu | 33 |
| Gambar 2.5 Latihan | 33 |
| Gambar 2.6 Sampul Penutup | 33 |
| Gambar 2.7 Kerangka Konseptual | 39 |
| Gambar 3.1 Desain Model Pengembangan ADDIE | 41 |
| Gambar 3.2 Bagan Desain Tahapan Penggunaan ADDIE | 52 |
| Gambar 3.3 Rancangan Kerangka Komik | 54 |
| Gambar 3.4 Gambar Pola Karakter | 55 |
| Gambar 3.5 Tampilan Awal <i>Adobe Photoshop</i> | 55 |
| Gambar 3.6 Ukuran Kertas Pada <i>Photoshop</i> | 56 |
| Gambar 3.7 Tampilan Gambar Pada Karakter | 56 |
| Gambar 3.8 Penggunaan Ikon <i>Pen Tool</i> | 56 |
| Gambar 3.9 Menyimpan Hasil Gambar | 57 |
| Gambar 3.10 Tampilan Awal Aplikasi <i>Canva</i> | 57 |
| Gambar 3.11 Panel-Panel Komik | 57 |
| Gambar 3.12 Penentuan Elemen <i>Background</i> | 58 |
| Gambar 3.13 Memasukan Gambar Karakter Dari Unggahan | 58 |
| Gambar 3.14 Memilih Balon Percakapan | 58 |
| Gambar 3.15 Tampilan Akhir Pada Pembuatan Komik | 59 |
| Gambar 4.1 Hasil Rekap Validasi | 82 |
| Gambar 4.2 Perbandingan Media Komik Sebelum dan Sesudah Revisi | 83 |
| Gambar 4.3 Kegiatan Uji Coba Dikelas | 84 |
| Gambar 4.4 Hasil Rekap Kepraktisan | 90 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Lampiran 1. Silabus | 106 |
| Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran | 111 |
| Lampiran 3. Bahan Ajar | 115 |
| Lampiran 4. Lembar Kerja Peserta Didik | 118 |
| Lampiran 5. Hasil Wawancara | 121 |
| Lampiran 6. Angket Validasi Ahli Media | 123 |
| Lampiran 7. Angket Validasi Ahli Bahasa | 127 |
| Lampiran 8. Angket Validasi Ahli Materi | 131 |
| Lampiran 9. Angket Kepraktisan Respon Guru | 135 |
| Lampiran 10. Angket Kepraktisan Respon Siswa | 139 |
| Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian | 148 |
| Lampiran 12. Form K1 | 150 |
| Lampiran 13. Form K2 | 151 |
| Lampiran 14. Form K3 | 152 |
| Lampiran 15. Berita Acara Bimbingan Proposal | 153 |
| Lampiran 16. Pengesahan Proposal | 154 |
| Lampiran 17. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal | 155 |
| Lampiran 18. Surat Keterangan | 156 |
| Lampiran 19. Berita Acara Seminar Proposal | 157 |
| Lampiran 20. Berita Acara Seminar Proposal | 158 |
| Lampiran 21. Permohonan Riset | 159 |
| Lampiran 22. Surat Balasan Dari Sekolah | 160 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kekuatan yang dinamis dalam kehidupan setiap individu, yang mempengaruhi perkembangan fisik dan perkembangan jiwa, perkembangan sosial dan perkembangan moralitasnya. Pendidikan dapat dikatakan sebagai suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui usaha pengajaran dan pelatihan. Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Meirani & Rossa, 2021).

Dalam arti luas, pendidikan mengacu pada proses pengembangan pengetahuan, nilai, dan sikap, serta keterampilan seseorang. Tujuan pendidikan merupakan suatu gambaran dari falsafah hidup atau pandangan hidup manusia, baik secara perorangan maupun secara kelompok. Pendidikan akan terus berlanjut selama manusia berusaha untuk memperbaiki diri mereka secara baik dengan meningkatkan pengetahuan mereka maupun secara sadar atau tidak sadar mengembangkan kepribadian dan keterampilan mereka. Pendidikan dalam arti kata sempit adalah sebuah sekolah. Sistem itu berlaku untuk orang dengan berstatus

sebagai murid yaitu siswa disekolah, atau peserta didik pada suatu universitas (lembaga pendidikan formal) (Meirani & Rossa, 2021).

Pendidikan sekolah dasar harus memiliki kualitas terbaik, dan harus didukung oleh kapasitas profesional guru untuk mengajar di kelas. Sebagai contoh, guru harus mampu membuat rencana pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan meningkatkan hasil belajar siswa. Kemampuan untuk memahami konsep merupakan komponen penting dalam pembelajaran siswa, di mana kemampuan siswa untuk membuat kesimpulan dari pengetahuan yang mereka miliki akan dianggap sebagai hasil pembelajaran yang sukses. Siswa yang berhasil dalam pembelajaran mereka dan yang mendapat dukungan serta keahlian dari para guru akan lebih siap untuk memahami materi yang mereka pelajari.

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Dan dalam tahap ini siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik dan bentuk yang komunikatif dan menyenangkan (Julyananda et al., 2022). Dengan demikian, efektivitas media pembelajaran tidak ditentukan oleh kecanggihan dan kemoderenannya alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, melainkan oleh kesesuaian media tersebut dengan materi pelajaran. Dengan cara ini, proses

pembelajaran untuk setiap siswa akan sangat difasilitasi dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Menurut Hudojo dalam (Dewi, 2019) menyebutkan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan formal. Matematika memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi kemajuan IPTEK sehingga matematika perlu dibekalkan kepada setiap peserta didik sejak SD, bahkan sejak TK.

Mengingat pentingnya matematika, sangat penting bahwa matematika diajarkan di setiap sekolah dengan sangat hati-hati. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk menguasai pelajaran matematika karena selain sebagai ilmu dasar, matematika juga berfungsi sebagai alat untuk berpikir ilmiah, yang sangat berpengaruh dalam menunjang keberhasilan belajar siswa dalam menempuh pendidikan yang lebih tinggi dan mendorong diri mereka sendiri untuk mencapai tingkat akademis yang paling rendah sekalipun.

Dalam mencapai keberhasilan proses pembelajaran didalam kelas guru tidak hanya menggunakan metode pembelajaran saja, melainkan guru dituntut untuk dapat menggunakan metode yang bervariasi. Pendekatan yang berbeda harus sejalan dengan persyaratan dan harapan keterampilan dasar dalam setiap mata pelajaran, yang berarti bahwa strategi yang dipilih guru harus benar-benar membantu siswa dalam belajar. Namun terkadang, kenyataan di dalam kelas berbeda dengan harapan. Meskipun telah menggunakan berbagai strategi pengajaran, guru tidak mengantisipasi hasil yang mereka dapatkan.

Belajar membutuhkan lingkungan yang nyaman, dan aman. Kondisi yang aman, menyenangkan, dan bebas dari perasaan tidak menyenangkan selama proses pembelajaran dapat mendorong siswa untuk mengekspresikan semua kemampuan siswa sehingga siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan sukses. Tetapi jika sebaliknya, jika kondisi siswa yang tidak nyaman dan merasa ketakutan maka proses pembelajaran akan berdampak pada kebosanan siswa dan kejenuhan siswa dalam mengikuti pelajaran.

Guru memiliki potensi terbesar untuk pengembangan pendidikan karena mereka adalah pelaku utama dari proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, sudah sepantasnya seorang guru yang profesional untuk meningkatkan standar pengajaran. Begitu banyak cara yang bisa ditempuh oleh guru dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran. Guru biasanya menggunakan alat bantu yang disebut sebagai media. Media berfungsi sebagai alat untuk membantu guru menyampaikan suatu materi kepada siswa selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, guru menggunakan suatu media pembelajaran yaitu, berupa komik. Komik matematika adalah alat pembelajaran yang digunakan oleh para guru untuk menyiapkan media komik yang sesuai untuk penyampaian materi, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan proses belajarnya.

Dalam hal ini guru mengamati kemampuan siswa mereka yang kurang baik dalam memecahkan masalah matematika ketika mereka mempelajari mata pelajaran tersebut. Memang benar bahwa matematika memiliki sifat abstrak, yang membuatnya menantang bagi mereka yang ingin mempelajarinya. Hal ini

merupakan tantangan bagi para guru untuk membuat siswa memandang matematika sebagai sesuatu yang sederhana.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan dengan Umi Mega Mayang Sari, S.Pd pada tanggal 7 November 2023 di kelas V D SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan, dapat diketahui permasalahan yaitu, pertama, terdapat kesulitan pada siswa dalam memahami materi-materi pembelajaran terkhususnya matematika, dimana siswa menganggap materi matematika sulit dalam menyelesaikannya dan sulit untuk mengingat materi yang telah diajarkan. Kedua, kurangnya minat belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran matematika. Hal tersebut dapat dilihat pada saat guru menjelaskan materi, siswa tidak memperhatikan, tidak aktif dan guru kurang melibatkan interaksi dengan siswanya sehingga siswa bermain dan mengobrol dengan teman sebangkunya.

Ketiga, proses pembelajaran yang masih cenderung kurang memberikan peluang keaktifan siswa dalam berkreasi dan juga mengungkapkan pendapatnya. Guru juga kurang memancing siswa untuk mengeluarkan pendapatnya atau ide-idenya.

Keempat, guru masih menggunakan metode pengajaran yang monoton yaitu metode ceramah tanpa mengabungkan metode pengajaran lainnya. Dalam mengajar guru juga masih menggunakan buku teks sebagai media ajar, maka siswa hanya dapat mendengarkan saat guru menjelaskan materi. Pembelajaran yang dilakukan hanya berpusat pada guru yang mengakibatkan siswa merasa bosan selama proses pembelajaran.

Kelima, kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan kreatif. Padahal dalam pelajaran matematika sangat dianjurkan menggunakan media untuk membantu pemahaman siswa.

Berdasarkan informasi permasalahan di atas yang ditemukan penulis, maka penulis ingin mengembangkan komik sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika. Hal ini karena peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu merangsang keinginan mereka untuk membaca. Buku komik memiliki potensi untuk memotivasi siswa untuk belajar dengan cara menarik perhatian mereka. Ketersediaan media pendidikan dapat memfasilitasi penyampaian materi oleh guru dan membantu pemahaman siswa. Buku komik dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang membuka peluang baru dan penemuan-penemuan terobosan di bidang matematika. Penggunaan buku komik juga memperluas cakupan pendidikan matematika. Perkembangan baru dalam pendidikan matematika penggunaan buku komik di dalam kelas dimanfaatkan dalam proses pendidikan. Anak-anak di sekolah dasar pada umumnya menyukai gambar-gambar ilustrasi. Buku komik, yang padat dengan gambar-gambar semacam ini dan menampilkan beragam warna di setiap gambarnya, dapat menarik perhatian siswa pada setiap gambar, yang berpotensi mengalihkan perhatian siswa untuk membacanya. Secara pengamatan peserta didik menyukai buku yang bernuansa memiliki gambar-gambar dengan warna-warni yang menjadikan gambar tersebut menjadi lebih menarik bagi siswa.

Hal tersebut merupakan suatu potensi yang kemungkinan bahwa komik akan menjadi alat yang berguna untuk pendidikan matematika. Penggunaan komik dapat

memperkenalkan konsep atau warna matematika yang baru. Komik dapat memperkenalkan pembaca pada warna dan penemuan baru dalam matematika, sebuah subjek yang terkenal sulit untuk dipelajari, terkenal dengan lingkungan belajar yang menantang. Pengembangan media komik diangkat sebagai judul, karena dapat membantu peserta didik lebih mudah untuk memahami suatu materi yang disajikan di dalam komik tersebut. Oleh karena itu, penulis bermaksud melakukan penelitian di SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan dengan judul **“Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media komik yang belum pernah dikembangkan dan belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Proses pembelajarannya membosankan dan tidak menarik, sehingga sulit bagi siswa untuk mendapatkan keterampilan menghitung operasi hitung satuan waktu.
3. Minimnya penggunaan media yang digunakan oleh para guru ketika mengajar dan belajar matematika.
4. Pengemasan media pembelajaran membutuhkan kreasi media yang kreatif dan praktis.
5. Guru belum memahami karakteristik dari siswa sehingga proses pembelajaran tidak kondusif.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang teridentifikasi diatas merupakan masalah yang cukup luas dan kompleks. Agar penelitian ini lebih fokus dan mencapai tujuan, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini mengenai: **“Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan”**.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dan beberapa pernyataan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses mengembangkan media komik pada mata pelajaran matematika kelas V di SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan?
2. Apakah pengembangan media komik yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan?
3. Apakah pengembangan media komik yang dikembangkan memenuhi kriteria kepraktisan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media komik pada mata pembelajaran matematika kelas V di SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan.
2. Untuk mengetahui pengembangan media komik yang berkreteria valid.

3. Untuk mengetahui pengembangan media komik yang berkreteria praktis.

1.6 Spesifikasi Produk

Hasil yang diharapkan, menurut peneliti ini adalah membuat pembelajaran dengan materi satuan waktu menjadi lebih mudah bagi guru dan membantu siswa untuk lebih memperhatikan kegiatan pembelajaran yang diberikan guru. Produk media pembelajaran komik yang akan dikembangkan mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran komik dibuat menggunakan aplikasi *adobe photoshop* dan aplikasi *canva*.
2. Tokoh yang terdapat pada komik dibuat dengan cara membentuk sketsa di kertas hvs dan pensil.
3. Terdapat balon percakapan di komik untuk mempermudah membaca.
4. Jenis kertas yang digunakan yaitu kertas kalender, ukuran kertas pada komik yaitu A4.
5. Jumlah isi halaman pada media komik terdiri 15 halaman dan jumlah keseluruhannya 24 halaman.
6. Komik merupakan buku berukuran besar, lebar pada komik 21 cm dan tinggi 30 cm.
7. Pengikat pada komik terdapat sebuah ring untuk membuka dan menutup komik.
8. Jenis huruf yang digunakan *Dynapuff* 35 pt untuk judul pada sampul komik, *Dynapuff* 25 pt untuk sub judul, dan *Dynapuff* 12, 16 pt untuk isi.
9. Salah satu materi matematika kelas V yang dibahas dalam media

pembelajaran komik ini adalah menghitung satuan waktu.

10. Materi pembelajara dalam bentuk komik dirancang semenarik mungkin, dengan alur sederhana yang memudahkan anak-anak untuk mengikutinya dan membantu mereka mengingat informasi.
11. Tujuan dari media pembelajaran komik adalah sebagai alat pendidikan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "*medium*" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran (Badan et al., 2019).

Kata "media" secara umum dapat diartikan sebagai alat atau perantara yang digunakan untuk mengalirkan suatu objek dari satu tempat atau pihak ke tempat atau pihak lain. Kaitannya dengan kegiatan belajar mengajar (KBM) dikelas, kita mengenal dengan yang namanya media pembelajaran. Media Pembelajaran adalah alat bantu yang dapat menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke siswa yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran. Dengan memanfaatkannya media pembelajaran saat KBM, diharapkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dapat terangsang sehingga akhirnya siswa dapat menerima dan memahami informasi (materi) dari guru dengan baik (Sitepu, 2021).

Menurut Sumihaarsono & Hasanah dalam (Magdalena et al., 2021) Media pembelajaran merupakan alat komunikasi pada saat kegiatan belajar mengajar yang digunakan oleh guru dan siswa, mulai dari buku sampai penggunaan perangkat elektronik dikelas. Profesi guru sebagai bidang pekerjaan khusus dituntut memiliki komitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan yang berkualitas dan bernilai. Keunggulan yang harus dimiliki guru adalah kreatif.

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang untuk belajar untuk tercapainya tujuan dari adanya pembelajaran. Atau media pembelajaran adalah suatu alat atau suatu sarana dalam menyalurkan dan menyampaikan materi atau isi yang dapat merangsang pikiran dari audiens sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan secara efektif dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Media pembelajaran adalah alat atau wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran. Jadi, Media Pembelajaran merupakan bagian yang penting dalam sebuah pembelajaran karena media pembelajaran bisa mencakup banyak hal yakni bisa sebagai Media Visual (Penglihatan), Media Motorik (Penggerak), Media Audio (Pendengar) (Muhaimin et al., 2023).

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan

media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (A. P. Wulandari et al., 2023).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar, dari media pembelajaran tersebut terjalinnya sebuah komunikasi antar guru dan siswa serta demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (Silahuddin, 2022).

- 1) Media Sebagai Sumber Belajar adalah aktif dan konstruktif melalui suatu pengalaman dalam memperoleh informasi. Dalam proses aktif tersebut media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi pembelajar (siswa). Artinya melalui media peserta didik

memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri siswa.

- 2) Fungsi Semantik adalah berkaitan dengan suatu kata, istilah, tanda atau simbol. Media pembelajaran mempunyai kemampuan menambah perbendaharaan kata (*symbol verbal*) yang makna dan maksudnya benar-benar dipahami oleh peserta didik. Simbol adalah sesuatu yang digunakan untuk atau dipandang sebagai wakil sesuatu yang lain.
- 3) Fungsi Manipulatif adalah kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu benda/peristiwa dengan berbagai cara sesuai kondisi, situasi tujuan dan sasarannya.
- 4) Fungsi fiksatif adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan suatu media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang telah lama terjadi. Fungsi fiksatif ini terkait dengan kemampuan merekam (*record*) media pada suatu peristiwa atau objek dan menyimpannya dalam waktu yang tidak terbatas sehingga sewaktu-waktu dapat diputar kembali ketika diperlukan.
- 5) Fungsi Distribusi merupakan manipulative media pembelajaran berarti bahwa dalam sekali penggunaan satu materi, objek atau kejadian, dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas sehingga dapat meningkatkan efisiensi baik waktu maupun biaya.

- 6) Fungsi Psikologis yaitu dari segi psikologis media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif dan fungsi motivasi.
- 7) Fungsi Sosio-kultural adalah penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta didik. Peserta didik dalam jumlah yang cukup besar dengan adat, kebiasaan, lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda sangat mungkin memiliki persepsi dan pemahaman yang tidak sama tentang suatu topik pembelajaran.

Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar, sedangkan fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan pada kajian ciri-ciri umum yang dimilikinya, bahasa yang dipakai menyimpan pesan, dan dampak atau efek yang ditimbulkan. Ciri-ciri (karakteristik) umum media yang dimaksud adalah kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi, dan mentransportasikan suatu peristiwa atau objek. Kemudian yang dimaksud bahasa yang dipakai menyimpan pesan adalah bahasa verbal dan bahasa non-verbal. Terakhir adalah tentang efek yang ditimbulkan, bentuk konkrit dari efek ini adalah terjadinya perubahan tingkah laku dan sikap siswa sebagai akibat interaksi antara dia dengan pesan, baik perubahan itu secara individu maupun secara kelompok. Hal ini merupakan tujuan utama media, yakni mengefektifkan proses komunikasi pembelajaran sehingga tercapai tujuan yang diinginkan (Sitepu, 2021).

Menurut (Nurfadhillah et al., 2021) terdapat enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain :

- 1) Penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- 2) Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- 3) Media belajar dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran.
- 4) Media belajar dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan atau bukan sekedar pelengkap.
- 5) Media belajar dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru, dan
- 6) Penggunaan media belajar dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Berdasarkan para ahli yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa guru harus mempertimbangkan kemampuan media untuk menarik perhatian siswa dan kemampuannya untuk secara akurat menggambarkan pelajaran yang sedang diajarkan. Penting untuk memperhatikan saat memilih media dan memastikan bahwa media tersebut sesuai dengan media yang akan diajarkan untuk menjamin proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan siswa mengenali pelajaran yang ingin disampaikan oleh guru melalui pilihan media

yang relevan. Kenali pelajaran yang ingin disampaikan oleh guru dan gunakan materi yang tepat untuk mendukungnya.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci (A. P. Wulandari et al., 2023).

Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
- 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran.
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Ketika memilih media yang akan digunakan, guru harus mempertimbangkan bagaimana media tersebut dapat merepresentasikan pesan yang ingin disampaikan kepada para siswa dan juga bagaimana media tersebut

dapat menarik minat mereka. Untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan siswa memahami apa yang ingin diajarkan oleh guru melalui pemilihan media yang tepat, maka perlu kehati-hatian dalam memilih media dan harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Menurut Mudinillah dalam (Habibah et al., 2020) dalam proses pembelajaran media mempunyai beberapa peranan saat proses belajar mengajar yang terdiri dari: (1) alat yang dipakai sama pendidik untuk menyampaikan materi belajar dalam proses belajar mengajar, (2) pembelajaran yang disampaikan akan lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran, (3) proses pembelajaran akan lebih efektif dengan menerapkan teori belajar, (4) waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat dipersingkat, (5) proses pembelajaran juga dapat dilakukan dimanapun kita berada, (6) kualitas dalam proses pembelajaran dapat lebih ditingkatkan, (7) siswa akan bersikap positif terhadap materi pembelajaran, (8) pendidik berperan dalam merubah ke arah yang lebih baik, (9) dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa, (10) media yang dipakai saat memperjelas menampilkan materi dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, manfaat media pembelajaran adalah untuk membantu guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, sesuai dengan pendapat ahli di atas dan nilai pemanfaatan alat peraga yang baik dalam mengajar dapat mempermudah dalam menjelaskan informasi yang sedang diajarkan.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh banyak hal seperti perkembangan teknologi, ilmu cetak mencetak, tingkah laku, dan komunikasi. Salah satu hal yang berkembang dari media adalah munculnya keberagaman jenis dan format media seperti modul cetak, film televisi, program komputer dan lain sebagainya (Aghni, 2018). Pengelompokan media terbagi dalam beberapa kelompok yaitu sebagai berikut:

1) Klasifikasi Media Berdasarkan Perkembangan Teknologi

Media berdasarkan perkembangan teknologi dalam dua klasifikasi, yaitu sebagai berikut:

a) Media Tradisional: Visual diam yang diproyeksikan proyeksi *overhead, slides, film stripe*. Visual yang tidak diproyeksikan gambar, poster, foto, *chart*, grafik. Audio: rekaman piringan, pita kaset. Penyajian multimedia: slide plus suara (tape), multimag. Visual dinamis yang diproyeksikan: film, televisi, video. Cetak buku teks, modul, majalah ilmiah. Permainan teka-teki, simulasi. Realia: model, *specimen* (contoh), manipiulatif (peta, boneka).

b) Media Teknologi Mutakhir: Media berbasis telekomunikasi telekonferensi. Kuliah jarak jauh. Media berbasis mikroprosesor komputer. Interaktif, *compact disk*.

2) Klasifikasi Media Berdasarkan Karakteristik Stimulus yang Ditimbulkan

Klasifikasi ini dikemukakan oleh Briggs dimana dikatakan bahwa pengelompokan media lebih mengarah pada karakteristik siswa tugas instruksional, bahan dan transmisinya. Briggs mengklasifikasikan 13 macam media yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

a) Objek, b) Suara langsung, c) Media cetak, d) Papan tulis, e) Media transparansi, f) Film bingkai, g) Film rangkai, h) Film gerak, i) Televisi, j) Gambar, k) Model, l) Rekaman audio, dan m) Pelajaran terprogram.

3) Klasifikasi Media Berdasarkan Indera yang Terlihat

Klasifikasi media ini dikemukakan oleh Rudy Bretz, yang menyatakan bahwa terdapat tiga ciri utama dalam pembagian media yaitu:

a) Fitur berdasarkan suara yaitu, radio atau rekaman berbunyi.

b) Ciri berdasarkan visual, yaitu:

1) Gambar

2) Garis

3) Simbol

c) Ciri berdasarkan gerak yaitu, film bisu.

Selain berdasarkan ciri di atas, Bertz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*), sehingga terdapat enam klasifikasi media yaitu:

1) Media audio visual gerak yaitu film, Televisi dan lain-lain.

2) Media semi gerak yaitu kumpulan gambar.

3) Media audio visual diam yaitu Sound slide (Film bingkai suara).

4) Media audio yaitu radio atau rekaman berbunyi, kaset, dan DVD.

- 5) Media visual gerak yaitu film bisu.
- 6) Media cetak yaitu koran, majalah, buku, komik dan lainnya.

Dari penilaian ahli di atas, jelas terlihat bahwa ada berbagai macam media pembelajaran yang tersedia, masing-masing dengan berbagai macam bentuk. Seorang guru akan lebih mudah memilih media yang tepat untuk digunakan dalam proses belajar mengajar jika tersedia berbagai jenis media pembelajaran.

2.1.2 Media Pembelajaran Komik

a. Pengertian Media Pembelajaran Komik

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang karakter dan suatu cerita dalam urutan yang erat dengan gambar dan untuk hiburan kepada para pembaca. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk hiburan semata (Daryanto, 2020: 126).

Komik adalah karya sastra berbentuk cerita yang disajikan bergambar, yang didalamnya terdapat satu tokoh yang diunggulkan. Cerita didalam komik umumnya adalah cerita fiksi, seperti halnya karya sastra lainnya. Komik bukan hanya sekedar cerita bergambar yang bersifat menghibur seperti pandangan orang pada umumnya, tetapi komik mempunyai makna lebih dari itu, yaitu komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti (Dewi, 2019).

Menurut angga dalam (Muhaimin et al., 2023) menyebutkan bahwa media komik merupakan sesuatu yang berbentuk kartun yang biasanya mengungkapkan karakter tertentu yang didalamnya berisikan gambar-gambar

unik serta dirancang untuk mampu memberikan hiburan kepada setiap orang yang membaca isi dari komik tersebut.

Komik adalah suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Buku komik menyediakan cerita-cerita yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya, sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Muhaimin et al., 2023).

Komik merupakan media komunikasi visual yang unik karena menggunakan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif serta mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti (Meidyawati & Ws, 2018).

Berdasarkan pandangan para ahli di atas, dapat dikatakan bahwa buku komik adalah buku-buku dengan ilustrasi kartun yang menampilkan karakter dan menceritakan sebuah kisah yang menarik, publikasi yang hidup ini dapat menarik minat siswa untuk membaca.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran Komik

Menurut Daryanto dalam (Malang, 2022) membedakan komik menjadi dua jenis, yaitu:

a. Komik Komersial

Komik komersial jauh diperlukan di pasaran karena bersifat personal, menyediakan humor yang kasar, dikemas dengan bahasa percakapan dan bahasa pasaran. Komik komersial memiliki kesederhanaan jiwa dan moral,

lalu dan adanya kecenderungan manusiawi universal terhadap pemujaan pahlawan.

b. Komik Pendidikan

Komik pendidikan cenderung menyediakan isi yang bersifat informatif. Komik pendidikan banyak diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, dan lembaga-lembaga non-profit. Bonnef mengemukakan pembagian komik berdasarkan bentuknya menjadi *comic books* (komik buku) dan *comic strip* (komik strip). Komik buku merupakan jenis komik yang berbentuk buku sedangkan komik strip merupakan jenis komik yang biasa dimuat dalam surat kabar, majalah atau bulletin komik buku merupakan komik yang dicetak dalam satu kesatuan buku sedangkan komik strip hanya menumpang di salah satu edisi surat kabar, majalah atau buletin sehingga jumlah ceritanya tidak sepanjang komik buku.

Menurut (Meliana et al., 2022) membedakan komik menjadi enam jenis, yaitu:

a) Kartun/Karikatur (*Cartoon*)

Komik kartun/karikatur ini berisi humor (banyol) dan editorial (kritikan) atau politik (sindiran). Komik ini biasanya hanya berupa satu tampilan saja, dimana di dalamnya bisa terdapat beberapa gambar yang dipadu dengan tulisan-tulisan. Komik kartun/karikatur atau komik satu panel (*single panel cartoon*) biasa dilihat dalam surat kabar ataupun majalah, jenis komik ini menampilkan gambar kartun/karikatur dari tokoh

tertentu yang mempunyai fungsi sebagai kritikan dan sindiran bahkan terkadang dikemas dengan lucu serta menghibur.

b) Komik Potongan (*Comic Strip*)

Komik strip adalah sebuah gambar atau rangkaian gambar yang berisi cerita. Komik strip biasanya terdiri dari 3 hingga 6 panel. Komik strip ditulis dan digambar oleh kartunis, dan diterbitkan secara teratur (biasanya harian atau mingguan) di surat kabar dan di internet. Penyajian isi cerita juga dapat berupa humor/banyol atau cerita yang serius dan menarik untuk disimak setiap periodenya hingga tamat.

c) Komik Tahunan (*Comic Annual*)

Bila pembuat komik sudah dalam skup penerbit yang serius, si penerbit akan secara teratur/berkala (misalkan setiap tahun atau setiap beberapa bulan sekali) akan menerbitkan buku-buku komik baik itu cerita putus maupun serial.

d) Komik Online (*Web Comic*)

Komik online adalah komik yang menggunakan media internet sebagai sarana dalam mempublikasikan komik. Dengan menggunakan media internet, jangkauan pembacanya lebih luas dari pada media cetak. Selain itu, biaya yang digunakan pun relatif lebih murah. Komikus tidak perlu penerbit untuk mempublikasikan komiknya, begitu juga dengan pembaca yang dapat membaca komik tanpa harus membeli komik. Salah satu contoh komik online yaitu *Webtoon*.

e) Buku Komik (*Comic Book*)

Buku komik (*comic book*) merujuk pada alunan gambar, tulisan dan cerita yang dikemas dalam bentuk sebuah buku (terdapat sampul dan isi). Buku komik dapat disebut juga sebagai komik cerita pendek maupun cerita bersambung yang terbit setiap bulannya. Biasanya berisikan 32 halaman, ada juga 48 bahkan 64 halaman.

f) Komik Ringan (*Simple Comic*)

Komik jenis ini terbuat dari hasil cetakan foto kopian dan penjilidan manual (buatan tangan). Cara ini digunakan oleh para komikus pemula untuk mengantisipasi biaya yang terbatas sehingga mereka dapat menciptakan komik.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ada banyak sekali media yang dapat digunakan untuk membuat komik. Karena setiap kreasi buku komik memiliki tempat tertentu untuk plot yang digunakannya, maka semuanya sulit untuk dibuat.

c. Unsur-unsur Dalam Komik

Dilihat secara kasat mata komik dipandang sebagai media visual yang terdiri dari, rangkaian gambar dan teks yang tersusun dalam alur cerita. Namun bagi komikus itu, adalah perpaduan seni karya dan seni sastra (Islam et al., 2018). Adapun unsur-unsur yang ada pada komik adalah sebagai berikut.

- 1) Judul cerita atau judul serial
- 2) Credits (keterangan pengarang, penulis dan editor komik)
- 3) Indicia (keterangan tentang penerbit dan terbitan)

- 4) Panel
- 5) Gang (jarak antar panel gambar)
- 6) Narasi dan Balon Kata

d. Kelebihan dan kekurangan Media Pembelajaran Komik

Komik sebagai media pembelajaran tentunya memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan (Islam et al., 2018). Berikut kelebihan dan kekurangan komik:

Kelebihan:

- 1) Penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat.
- 2) Dapat menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya.
- 3) Mempermudah peserta didik dalam menangkap hal-hal yang bersifat abstrak.
- 4) Memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah diterima.
- 5) Ekpresi yang divisualisasikan dapat membuat pembaca terlibat secara emosional yang mengakibatkan pembaca ingin terus membacanya hingga selesai.

Kekurangan:

- 1) Perlunya keterampilan guru yang bersifat khusus dalam penyajian media komik.
- 2) Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengembangkan komik pembelajaran.

- 3) Kemudahan orang membaca komik membuat orang malas membaca hal ini menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.

Komik sebagai sumber belajar mempunyai beberapa kelebihan seperti yang diungkapkan Daryanto dalam (Malang, 2022) yaitu komik dapat menambah kemampuan membaca siswa serta penguasaan kosa kata yang jauh lebih banyak daripada siswa yang tidak menyukai komik. Kelebihan komik yang lain yaitu penyajiannya yang mengandung unsur visual dan cerita yang kuat sehingga pembaca dapat terlibat secara emosional ketika membaca komik. Dari kecenderungan inilah komik dibuat dengan berisikan materi pelajaran agar siswa lebih suka untuk membaca dan belajar. Dibandingkan dengan buku teks yang tidak bergambar serta tidak mengandung ilustrasi yang menarik, komik diharapkan dapat membangkitkan minat siswa untuk lebih rajin belajar sehingga hasil belajarnya dapat meningkat.

Dari pendapat di atas, jelaslah bahwa ada kelebihan dan kekurangan dari media komik. Dari kelebihan dan kekurangan buku komik, terlihat jelas bahwa tidak semua media memiliki kelebihan dan pasti memiliki kekurangan yang sama pada mediana.

2.1.3 Media Pembelajaran Komik

a. Definisi Media Pembelajaran Komik

Media pembelajaran komik adalah media pembelajaran yang proporsional, yang berarti dapat membangkitkan emosi yang kuat pada pembacanya. Dalam hal ini, gambar pada komik ini menarik pembaca dan memberikan kesan bahwa

mereka sedang membaca tentang salah satu tokoh komik. Siswa kelas V di SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan menggunakan sumber belajar komik ini untuk melengkapi materi pelajaran operasi hitung satuan waktu.

b. Deskripsi Media Pembelajaran Komik

Media pembelajaran komik yang dikembangkan oleh peneliti adalah media atau alat peraga untuk materi satuan waktu pada kelas V D di SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan. Media yang dihasilkan peneliti dalam pengembangan ini berbentuk media cetak yang dilengkapi dengan materi, percakapan dan jam yang dapat diputar sesuai menunjukkan arah jarum jam.

Alat yang digunakan untuk mengedit dan membuat komik adalah *Photoshop* dan *Canva*, yang merupakan fondasi dari sumber belajar komik ini. Aplikasi seperti *Canva* dan *Photoshop* digunakan untuk membuat materi tampak rapi, praktis, mudah dipahami, mudah dibaca, dan mudah dibawa kemanapun.

Menurut pengertian kriteria pemilihan media pembelajaran, media yang baik dalam hal ini adalah media yang mampu menyampaikan nilai-nilai dengan cara yang lugas dan mudah diaplikasikan. Hal ini menyiratkan bahwa materi pembelajaran yang dipilih harus mudah dibawa dan hemat tempat.

Media komik ini di rancang untuk dijadikan media bagi guru maupun bagi siswa dalam proses pembelajaran materi satuan waktu. Materi yang disajikan dalam penelitian ini cukup beragam mulai dari yang mudah hingga yang sulit karena mampu membantu siswa mengenal satuan waktu dan mengoprasionalkan hasil satuan waktu.

c. Karakteristik Media Pembelajaran Komik

Media pembelajaran komik ini khusus hanya memuat satu materi saja yaitu, materi operasi hitung satuan waktu. Salah satu karakteristik media pembelajaran komik adalah terdapat sebuah jam yang dapat diputar sesuai jarum jam. Jadi, tidak hanya berpusat pada percakapan saja tapi siswa juga dapat melakukan penggunaan jam tersebut.

Siswa akan terlibat dalam pembelajaran dengan lebih antusias dan menyenangkan dengan materi pembelajaran yang menarik, meningkatkan rasa ingin tahu dan keinginan mereka untuk belajar tentang jam. Buku komik dibuat dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa sekolah dasar khususnya siswa kelas V-D, dengan mempertimbangkan usia dan latar belakang pendidikan mereka. Karena mereka dapat membedakan angka, jam, menit, dan detik, murid-murid dapat mengambil manfaat dari materi pembelajaran komik dalam hal penyimpanan memori.

d. Tujuan Menggunakan Media Pembelajaran Komik

Setiap kegiatan pembelajaran memiliki tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Karena pendidikan adalah masalah yang sangat penting, kemampuan guru menentukan prestasi siswa. Sebagai hasilnya, seorang guru harus fokus pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa. Karena ada hubungan langsung antara tujuan pendidikan nasional, tujuan kurikulum, dan tujuan pembelajaran. Berikut ini adalah tujuan dari media pembelajaran komik:

- 1) Membuat materi satuan waktu yang mudah dipahami.

- 2) Membuat lingkungan belajar yang menarik dengan memanfaatkan komik.
- 3) Mendorong anak-anak untuk menyukai pelajaran matematika dan membacanya dengan membangkitkan rasa ingin tahu dan antusiasme mereka terhadap mata pelajaran tersebut.
- 4) Membantu siswa memahami materi baru dengan meminta mereka menggunakan buku komik untuk menyelesaikan tugas secara berhasil.

e. Manfaat Menggunakan Media Pembelajaran Komik

Media pembelajaran dapat digunakan di awal pelajaran untuk meningkatkan partisipasi siswa dan membantu guru dalam membantu siswa memahami materi. Sumber pembelajaran dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dan menyajikan informasi dengan cara yang dapat dipercaya dan mudah dimengerti, selain meningkatkan motivasi dan semangat mereka untuk belajar.

Berikut ini adalah beberapa manfaat dari penggunaan materi pembelajaran komik:

- a) Dengan menggunakan media komik, siswa dapat memahami konsep satuan waktu dan mengoperasionalkan penghitungan satuan waktu.
- b) Siswa dapat memperoleh pengetahuan tentang rasa hormat, tanggung jawab, kemandirian, dan saling menghargai.
- c) Siswa mampu mengambil peran aktif dan mengidentifikasi diri sebagai individu dan anggota kelompok.
- d) Murid memiliki kemampuan untuk memicu minat dan kemampuan mereka untuk sukses dan kreatif.

f. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Komik

Dalam media pembelajaran komik terdapat kelebihan dan kekurangan didalamnya, yaitu sebagai berikut:

Kelebihan Media Pembelajaran Komik:

- 1) Menggunakan media komik untuk mengajarkan matematika dapat membuat siswa menikmati materi pelajaran.
- 2) Siswa memiliki kesan bahwa mereka ikut ambil bagian dalam kisah komik.
- 3) Media komik ini memungkinkan adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya.
- 4) Memiliki kekuatan untuk memicu minat dan semangat baru siswa untuk belajar.
- 5) Menarik dan mempertahankan minat lebih banyak siswa.

Kekurangan Media Pembelajaran Komik:

- 1) Hanya materi pembelajaran satuan waktu yang dapat ditemukan dalam media komik.
- 2) Dalam pembuatan media komik terbilang cukup sulit, karena menggunakan aplikasi untuk mengedit isian alur cerita.
- 3) Mencurahkan waktu berbulan-bulan untuk membuat komik, yang membutuhkan banyak waktu.
- 4) Karena media komik adalah materi cetak yang perlu dicetak sebelum dapat digunakan, biaya pembuatannya mahal.

g. Rancangan Media Komik

1. Rancangan *Cover* atau sampul Komik

Tahap ini, dalam penentuan *cover* komik dengan materi operasi hitung satuan waktu.



Gambar 2.1 Sampul Buku Komik

2. Rancangan Pengenalan Karakter Tokoh

Tahap ini, untuk membantu para pembaca dalam mengenali tokoh di cerita tersebut.



Gambar 2.2 Pengenalan Tokoh

3. Rancangan Petunjuk Penggunaan Komik

Tahap ini, untuk membantu para pembaca dalam menggunakan media komik tersebut.



Gambar 2.3 Petunjuk Penggunaan Komik

4. Rancangan Materi Operasi Hitung Satuan Waktu

Tahap ini, menjelaskan materi yang digunakan dalam media komik tersebut.



Gambar 2.4 materi

5. Rancangan Latihan

Tahap ini, untuk melatih siswa dalam mengetahui satuan waktu dan dapat menyelesaikan materi operasi hitung satuan waktu.



Gambar 2.5 Latihan

6. Rancangan Cover atau Sampul Penutup

Tahap ini, bagian akhir dalam sampul penutup pada media komik.



Gambar 2.6 Sampul Penutup

2.1.4 Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Kata matematika yang di bahasa Latin yaitu *mathematika* yang awalnya dari kata Yunani yaitu *mathematike* yang artinya mempelajari. Kata ini juga berkaitan dengan kata *mathein* atau *mathenein* yang berarti belajar (berpikir) (Qomari et al., 2022). Pembelajaran adalah usaha untuk membelajarkan siswa atau usaha bagaimana siswa mau belajar dan mendapatkan pengalaman. Pembelajaran lebih menitik beratkan bagaimana memfasilitasi siswa belajar.

Pembelajaran matematika merupakan interaksi antar komponen belajar yang mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam pemecahan masalah. Pembelajaran matematika juga bisa diartikan usaha membantu siswa untuk menkonstruksikan konsep-konsep matematika melalui kemampuannya sendiri, dengan proses internalisasi sehingga konsep tersebut terbangun kembali. Penanaman konsep dilakukan dengan pemberian pengalaman belajar kepada siswa. Konsep ditanamkan secara bertahap mulai dari yang sederhana dan konkret sampai ke yang kompleks dan abstrak. Konsep tidak bisa ditanamkan melalui defenisi saja, tetapi berdasarkan pengalaman (Qomari et al., 2022).

Pembelajaran matematika merupakan proses interaksi antar komponen belajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam pemecahan masalah. Pembelajaran matematika bisa membantu siswa untuk menkonstruksikan konsep-konsep matematika melalui kemampuannya sendiri. Tujuan pembelajaran adalah untuk membangkitkan inisiatif dan keikutsertaan siswa dalam belajar. Matematika merupakan alat untuk berfikir, berkomunikasi

dan alat memecahkan permasalahan. Pembelajaran matematika memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif, bertanya, menyampaikan pendapat untuk mengembangkan kemampuan matematisnya. Pemanfaatan berbagai jenis model, strategi dan metode pembelajaran disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa (Gusteti, 2022).

Tujuan pembelajaran adalah untuk membangkitkan inisiatif dan keikutsertaan siswa dalam belajar. Matematika merupakan alat untuk berfikir, berkomunikasi dan alat memecahkan permasalahan. Strategi yang biasanya digunakan dalam pembelajaran matematika yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif. Siswa diberi kesempatan bertanya, menyampaikan pendapat sehingga pembelajaran berlangsung dengan baik. Pemanfaatan berbagai jenis model, strategi dan metode pembelajaran disesuaikan dengan materi, kebutuhan dan karakteristik siswa. Dalam hal ini keterampilan guru sangat diperlukan karena adanya keberagaman dan perbedaan (Gusteti, 2022).

Dari pendapat ahli di atas, jelaslah bahwa menguasai matematika adalah mata pelajaran yang membutuhkan fokus penuh untuk dipelajari di ruang kelas. Kreativitas dan keterlibatan siswa di dalam kelas dapat ditingkatkan dengan matematika.

b. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran utama yang dipelajari di Sekolah Dasar. Hal tersebut dapat dilihat adanya pelajaran matematika di setiap jenjang sekolah dasar. Walaupun berdasarkan kurikulum 2013 pelaksanaan

pembelajaran matematika memiliki perbedaan. Untuk kelas satu sampai kelas tiga pembelajaran masih bersifat holistik berdasarkan dengan tema sehingga pembelajaran matematika masih terintegrasi dengan pembelajaran yang lain. Akan tetapi untuk kelas empat sampai kelas enam pembelajaran matematika sudah terpisah menjadi mata pelajaran yang dipelajari sendiri (Yuda, 2020).

Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan, anak usia SD sedang mengalami perkembangan dalam berpikir dan belajarnya. Matematika merupakan ilmu deduktif, aksiomatik, formal, abstrak dan menggunakan bahasa simbol. Oleh karena itu sangatlah penting pembelajaran Matematika diajarkan sejak anak masuk dalam pendidikan SD. Matematika berbeda dengan ilmu lain seperti sosial karena Matematika ilmu pasti (Farhana et al., 2022).

Dari berbagai pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar matematika di sekolah dasar merupakan sebuah disiplin ilmu yang menekankan pada pengembangan proses berpikir yang rasional dan masuk akal dalam memperoleh suatu pembelajaran matematika.

2.1.5 Materi Operasi Hitung Satuan Waktu

a. Hubungan Antar Satuan Waktu

Faktanya, kehidupan manusia berjalan tidak akan bisa lepas dari kehadiran waktu di setiap harinya. Dalam dunia matematika, dikenal dengan satuan waktu yang akan memudahkan manusia untuk melakukan perhitungan soal waktu.

Waktu didefinisikan sebagai saat awal dan berakhirnya sebuah peristiwa. Dalam kehidupan manusia di bumi, satuan waktu yang dikenal adalah jam, menit dan detik. Berikut adalah hubungan antar satuan waktu:

Kunci:

| | |
|---------------------|--------------------|
| 1 Jam = 60 menit | 1 minggu = 7 hari |
| 1 Menit = 60 detik | 1 bulan = 4 minggu |
| 1 Jam = 3.600 detik | 1 bulan = 30 hari |
| 1 hari = 24 jam | 1 tahun = 12 bulan |

Karena didalam pengembangan media pembelajaran komik mengenai operasi hitung satuan waktu penulis hanya menggunakan materi pada jam, menit dan detik.

Contoh:

1) 2 jam = ... menit

Jawaban: $2 \text{ jam} \times 60 \text{ menit} = 120 \text{ menit}$

Penjelasannya: Karena yang diketahui jam dan yang ditanya menit, jadi jam ke menit hasil dari hubungan antar satuan waktu pada jam ke menit yaitu 60, maka $2 \times 60 = 120$.

2) 75 menit = ...

Jawaban: $75 \text{ menit} = 60 \text{ menit} + 15 \text{ menit} = 1 \text{ jam } 15 \text{ menit}$

Penjelasannya: Berapakah hasil dari 75 menit. Diketahui menit, jadi caranya yaitu, untuk 1 jam sendiri hasilnya 60 menit. Jadi, $60 \text{ menit} = 1 \text{ jam}$. Lalu ada sisa dari 60 ke 75 yaitu 15, maka hasilnya 1 jam 15 menit.

3) 24 jam = ... detik

Jawaban: $24 \text{ jam} \times 3.600 \text{ detik} = 86.400 \text{ detik}$

Penjelasannya: Diketahui jam dan ditanya detik. Jadi, jam ke detik jumlahnya ada 3.600, maka, $24 \times 3.600 = 86.400$.

4) 3 jam 30 menit = ... detik

Jawaban: $(3 \times 3.600) + (30 \times 60) = 10.800 + 1.800 = 12.600 \text{ detik}$

Penjelasannya: Diketahui jam dan menit dan ditanya detik. Jadi, langkah pertama yaitu untuk jam dan detik = 3.600, sedangkan menit ke detik = 60. Maka, $(3 \times 3.600) + (30 \times 60) = 10.800 + 1.800 = 12.600$.

5) 120 menit = ... jam

Jawaban: $120 : 60 = 2 \text{ jam}$

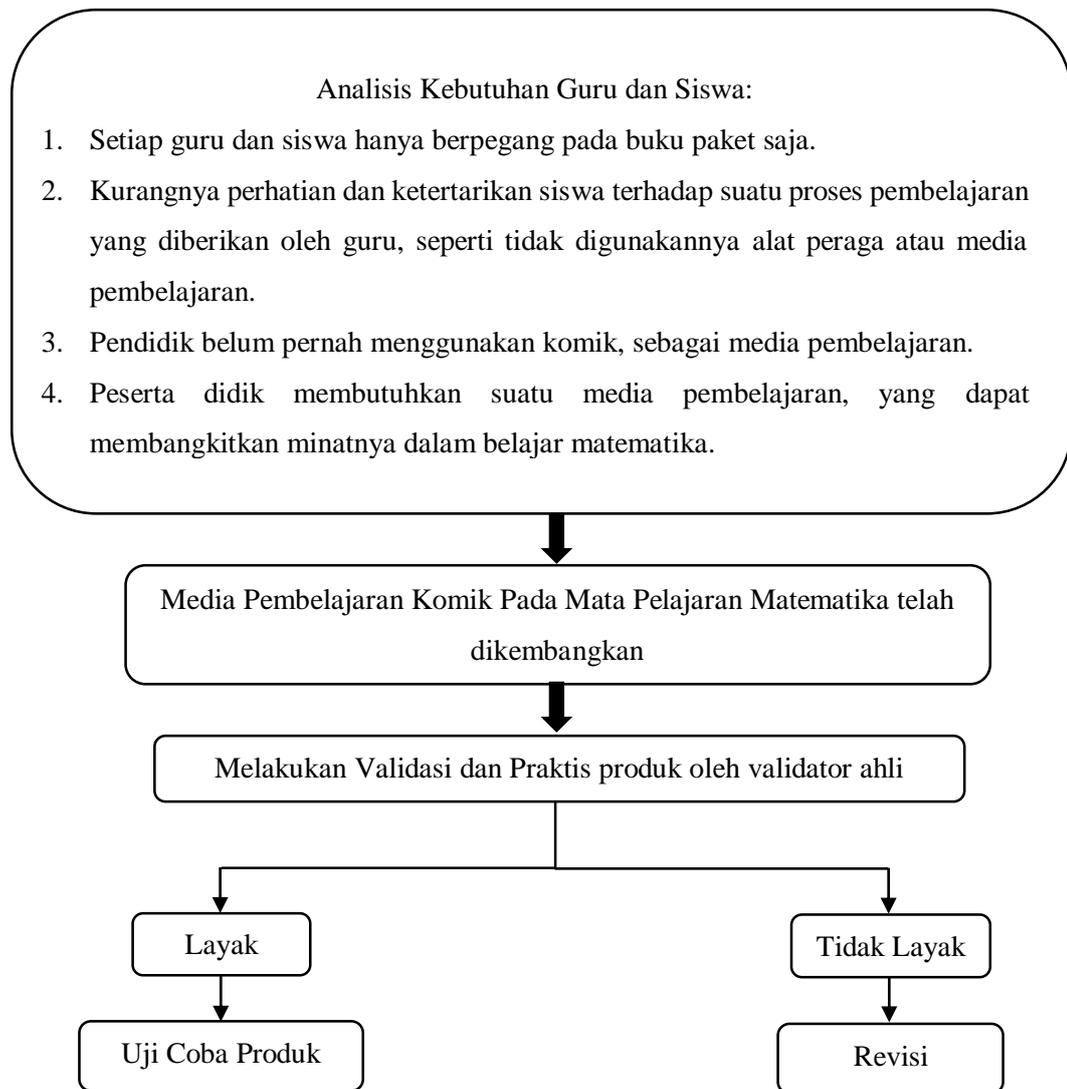
Penjelasannya: Diketahui menit dan ditanya jam. Dalam kunci hubungan antar satuan waktu tidak ada menit ke jam. Maka kebalikan jam ke menit yaitu menit ke jam. Kalau kunci dari jam ke menit tandanya dikalikan. Tapi, menit ke jam tandanya yaitu dibagikan. Untuk hasil masih sama yaitu sama-sama 60. Maka, $120 : 60 = 2$.

2.2 Kerangka Konseptual

Media adalah salah satu alat pembelajaran yang paling penting dalam proses pendidikan. Memilih media yang tepat akan membantu keterampilan menulis anak berkembang. Membuat media pembelajaran bertujuan untuk membawa buku komik dan media lainnya untuk menarik perhatian siswa saat mereka belajar. Strategi ini akan memotivasi siswa untuk belajar. Karena warnanya yang cerah dan banyaknya

karakter, buku komik adalah jenis media pendidikan yang memiliki kemampuan untuk menarik pembaca muda.

Kerangka pikir tersebut dapat digunakan dengan bagan sebagai berikut:



Gambar 2.7 Kerangka Konseptual

Berdasarkan kerangka konseptual yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa dalam mata pelajaran matematika menjadi bosan dan menghindari untuk mengekspresikan pemahaman mereka terhadap materi ketika pembelajaran berlangsung karena tidak digunakannya media pembelajaran. Untuk

menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan, siswa membutuhkan materi pembelajaran yang menarik.

2.3 Hipotesis Penelitian

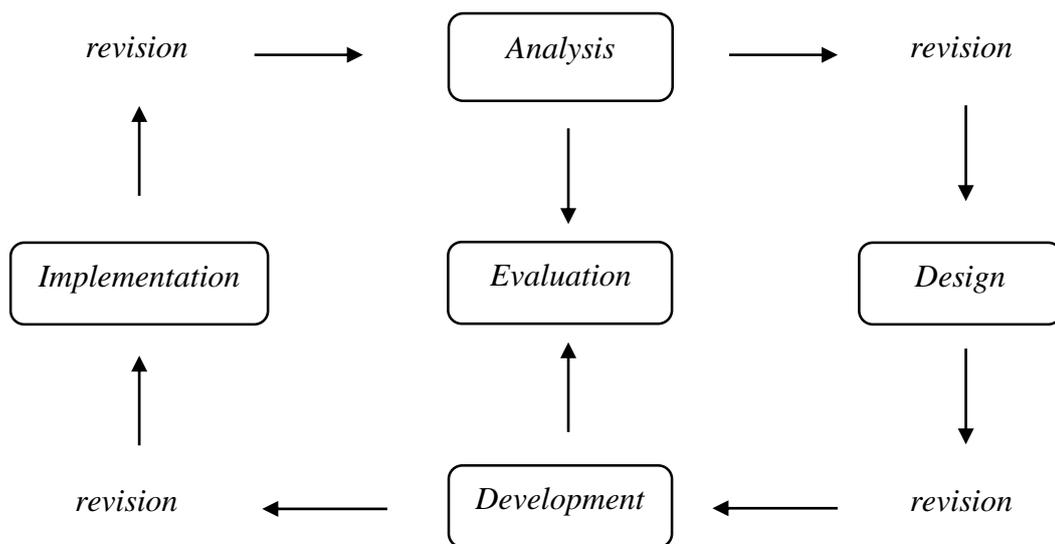
Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang diajukan, maka titik tolak untuk merumuskan hipotesis adalah rumusan masalah dan kerangka konseptual. Berdasarkan dari kerangka konseptual di atas maka dalam hipotesis ini dapat dirumuskan hipotesis tindakan bahwa dengan “Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan”.

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan disebut penelitian dan pengembangan atau *Research Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk baru dari produk yang sudah ada. *Research Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan, adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan penelitian dan pengembangan yang berfokus pada produk di sektor pendidikan. Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Rosmiati, 2019). Bagan berikut ini, menampilkan bagan penelitian pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini:



Sumber: Branch dalam (Yuniarti et al., 2022)

Gambar 3.1 Desain Model Pengembangan ADDIE

3.2 Tahapan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian merupakan tempat dilaksanakannya penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan. Penelitian ini dilakukan di SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan yang beralamat di Jalan Pancing Pasar 4 Lk. V Kel. Mabar Hilir Kec. Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara.

3.2.2 Sumber Data Penelitian

Dalam pengumpulan sumber data, peneliti melakukan pengumpulan sumber data dalam wujud data primer dan data sekunder.

a) Data Primer

Data primer adalah sumber data yang dikumpulkan langsung dari sumber aslinya, tanpa menggunakan perantara lainnya. Data primer secara umum dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Pada data primer ini, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan sebuah angket atau kuesioner yang akan dibagikan kepada responden. Angket (*kuesioner*) merupakan pengumpulan data untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Dalam hal ini peneliti menggunakan angket yaitu angket kevalidan dan angket kepraktisan. Angket kevalidan dilakukan oleh 3 para ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Sedangkan untuk angket kepraktisan yaitu dilakukan oleh responden yaitu angket respon guru dan angket respon siswa.

b) Data Sekunder

Data sekunder adalah sejumlah data yang dikumpulkan secara tidak langsung melalui media perantara dan melalui catatan guru kelas. Data sekunder ini berupa bukti atau catatan yang telah tersusun dalam data dokumentasi. Penulis memperoleh data ini dengan cara melakukan permohonan izin untuk bukti-bukti dari buku absen dan buku penilaian siswa setiap harinya.

3.2.3 Instrumen Penelitian

Instrumen digunakan peneliti sebagai dasar penilaian produk media pembelajaran komik. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2021:156). Instrumen wawancara digunakan untuk menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran komik di kelas V D. Salah satu pertanyaan dalam lembar kuesioner dibuat untuk menentukan apakah materi pembelajaran yang dibuat oleh peneliti layak digunakan.

a) Instrumen Kevalidan

Menurut Arikunto dalam (Khairunnisa, Charli, 2023) validasi merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen, suatu instrumen yang valid mempunyai validitas tinggi sebaliknya instrumen kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Untuk memastikan kevalidan media komik yang akan dihasilkan, analisis validasi menggunakan alat bantu berupa lembar validasi.

Tabel 3.1 Instrumen Validasi Ahli Media

| Aspek Penilaian | Indikator | Jumlah Butir |
|-------------------------------|---|---------------------|
| Desain Produk Komik | Cover media menarik | 1 |
| | Desain menarik perhatian siswa | 1 |
| | Teks tulisan mudah dibaca | 1 |
| | Gambar pendukung yang cocok | 1 |
| | Warna yang bervariasi | 1 |
| | Ukuran tulisan dan gambar sesuai dengan karakteristik siswa | 1 |
| | Petunjuk penggunaan jelas | 1 |
| Pemograman media pembelajaran | Kelengkapan dan kejelasan materi | 1 |
| | Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran | 1 |
| | Tampilan soal evaluasi | 1 |
| Jumlah | | 10 |

(Oktaviana & Ramadhani, 2023)

Pada instrumen validasi ahli desain media ini digunakan untuk mengukur kelayakan pada desain media komik dan untuk mendapatkan masukan dari validator media serta saran dan kritik dari validator media kemudian media pembelajaran tersebut dikembangkan.

Tabel 3.2 Instrumen Validasi Ahli Bahasa

| Aspek Penilaian | Indikator | Jumlah Butir |
|------------------------|----------------------------|---------------------|
| Lugas | Ketepatan struktur kalimat | 1 |
| | Keefektifan kalimat | 1 |
| | Kebakuan istilah | 1 |

| Aspek Penilaian | Indikator | Jumlah Butir |
|---|---|---------------------|
| Komunikatif | Pemahaman terhadap pesan dan informasi | 1 |
| Dialogis dan Interaktif | Kemampuan memotivasi peserta didik | 1 |
| | Kemampuan mendorong kreativitas peserta didik | 1 |
| Kesesuaian dengan kaidah Bahasa | Ketepatan Bahasa | 1 |
| Kesesuaian dan perkembangan peserta didik | Kesesuaian dan perkembangan intelek peserta didik | 1 |
| Penggunaan istilah, simbol, dan ikon | Ketepatan ejaan dan penggunaan istilah | 1 |
| | Konsistensi penggunaan symbol | 1 |
| Jumlah | | 10 |

(Oktaviana & Ramadhani, 2023)

Pada instrumen validasi ahli bahasa ini digunakan untuk mengukur bahasa yang baku maupun tidak baku dalam penggunaan kalimat pada media pembelajaran yang sudah diberikan masukan dari validator bahasa yang dikembangkan untuk perkembangan kalimat atau ejaan yang sesuai dengan peserta didik kelas V sekolah dasar.

Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Materi

| Aspek Penilaian | Indikator | Jumlah Butir |
|------------------------|-------------------------------|---------------------|
| Kurikulum | Media relevan dengan materi | 1 |
| | Media sesuai dengan kurikulum | 1 |

| Aspek Penilaian | Indikator | Jumlah Butir |
|------------------------|--|---------------------|
| | Konten media sesuai dengan jenjang peserta didik | 1 |
| | Kesesuaian kompetensi dasar dengan tema | 1 |
| | Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KD | 1 |
| | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | 1 |
| Materi | Kelengkapan materi | 1 |
| | Kejelasan materi | 1 |
| | Penyajian materi jelas | 1 |
| | Soal evaluasi | 1 |
| Jumlah | | 10 |

(Oktaviana & Ramadhani, 2023)

Pada validasi materi ini dapat dilihat dari kelayakan dari isi materi yang terdapat dalam media pembelajaran yang sudah disiapkan oleh media komik valid atau tidaknya. Dengan dilakukannya validasi ahli materi ini kepada validator agar dapat diberikan masukan atau saran dan kemudian dikembangkan menjadi sebuah lembar angket.

b) Instrumen Kepraktisan

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Guru

| Aspek Penilaian | Indikator | Jumlah Butir |
|------------------------|--------------------|---------------------|
| Materi | Kesesuaian materi | 1 |
| | Penyajian materi | 2 |
| | Kelengkapan materi | 3 |

| Aspek Penilaian | Indikator | Jumlah Butir |
|------------------------|---|---------------------|
| Tata Bahasa | Kualitas penggunaan Bahasa | 4 |
| | Kualitas susunan kalimat | 5 |
| Desain Media | Tampilan media | 6 |
| | Kualitas gambar yang digunakan pada media | 7 |
| | Kualitas teks yang digunakan pada media | 8 |
| | Tata letak | 9 |
| Penggunaan Media | Kemudahan penggunaa media | 10 |
| Jumlah | | 10 |

(Sukiyati et al., 2023)

Instrumen angket guru bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran komik pada materi satuan waktu. Untuk itu, peneliti membutuhkan saran dan masukan yang telah dikembangkan sebagai perbaikan untuk media pembelajaran yang lebih baik lagi.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

| Aspek Penilaian | Indikator | Jumlah Butir |
|------------------------|---|---------------------|
| Media Pembelajaran | Pemahaman isi materi | 1 |
| | Kemudahan mengerjakan soal | 1 |
| | Kemudahan dalam menggunakan media komik | 1 |
| | Ketepatan dalam memilih background dan teks | 1 |
| | Kemenarikan media komik dalam pembelajaran | 1 |

| Aspek Penilaian | Indikator | Jumlah Butir |
|------------------------|--|---------------------|
| | Alat bantu proses pembelajaran | 1 |
| Pembelajaran | Kemampuan belajar mandiri | 1 |
| | Meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa | 1 |
| | Menciptakan rasa senang untuk siswa | 1 |
| Jumlah | | 9 |

(Oktaviana & Ramadhani, 2023)

Pada instrumen angket siswa yang digunakan dalam data untuk mengetahui kepraktisan tentang perangkat media komik pada mata pelajaran matematika yang dikembangkan.

3.2.4 Analisis Data Penelitian

Pada pengembangan media komik, validasi ditunjuk untuk menguji kelayakan media yang telah dikembangkan berdasarkan standar isi yang meliputi standar kompetensi dan kompetensi dasar. Dalam membuat pertanyaan dalam instrumen disesuaikan dengan media yang telah dikembangkan. Hasil yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba di analisis dengan analisis berikut:

1) Analisis Kevalidan

Analisis kevalidan dilakukan dengan menggunakan presentase dengan rumus dari (Gulo & Harefa, 2022) sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Presentase Skor

f = Jumlah Skor Diperoleh

n = Jumlah Skor Maksimum

Tabel 3.6 Pemberian Skor Validasi

| Penilaian | Keterangan | Skor |
|-----------|-------------------|------|
| SB | Sangat Baik | 5 |
| B | Baik | 4 |
| CB | Cukup Baik | 3 |
| KB | Kurang Baik | 2 |
| STB | Sangat Tidak Baik | 1 |

(Gulo & Harefa, 2022)

Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan

| Interval | Kriteria |
|------------|--------------|
| 81% - 100% | Sangat Valid |
| 61% - 80% | Valid |
| 41% - 60% | Cukup Valid |
| 21% - 40% | Kurang Valid |
| 0% - 20% | Tidak Valid |

2) Analisis Kepraktisan

Menghitung persentase jumlah nilai respon setiap peserta didik dan guru untuk semua pernyataan dari (Gulo & Harefa, 2022). Dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase respon peserta didik atau guru dalam (%)

Σx = Total skor dari responden

Σxi = Total skor ideal

Tabel 3.8 Penilaian Respon Peserta Didik dan Guru

| Penilaian | Keterangan | Skor |
|-----------|---------------------|------|
| SS | Sangat Setuju | 5 |
| S | Setuju | 4 |
| CS | Cukup Setuju | 3 |
| KS | Kurang Setuju | 2 |
| STS | Sangat Tidak Setuju | 1 |

(Gulo & Harefa, 2022)

Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan

| Interval | Kriteria |
|-----------------------|----------------------|
| $80\% < P \leq 100\%$ | Sangat Praktis |
| $60\% < P \leq 80\%$ | Praktis |
| $40\% < P \leq 60\%$ | Cukup Praktis |
| $20\% < P \leq 40\%$ | Tidak Praktis |
| $0\% < P \leq 20\%$ | Sangat Tidak Praktis |

3.3 Rancangan Produk**3.3.1 Pengujian Internal**

Pada uji internal yang dilakukan pada produk terdiri atas uji ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Produk yang telah diberi nama prototipe I, selanjutnya

dilakukan dengan uji kelayakan produk dengan pedoman instrumen uji yang telah dibuat. Dalam hal ini terdapat uji kelayakan produk yaitu, sebagai berikut:

- 1) Menyusun instrumen uji kelayakan produk berdasarkan indikator penilaian yang telah ditentukan.
- 2) Melaksanakan uji kelayakan produk yang dilakukan oleh tiga ahli yaitu, ahli media, ahli bahasa dan ahli materi.
- 3) Melakukan analisis terhadap uji kelayakan produk dan melakukan perbaikan.
- 4) Mengkonsultasikan hasil yang telah diperbaiki kepada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi.
- 5) Dalam melakukan uji kelayakan produk peneliti, uji ahli media, uji ahli bahasa dan uji ahli materi dilakukan oleh seorang dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang memiliki latar belakang mengampu mata kuliah dengan bidangnya masing-masing.

Setelah pengujian internal produk, maka prototipe I akan mendapatkan saran-saran perbaikan dari para ahli. Selanjutnya produk hasil perbaikan konsultasi disebut prototipe II.

3.3.2 Pengujian Eksternal

Tahap selanjutnya adalah melakukan uji eksternal atau kepraktisan yang disampaikan kepada guru dan peserta didik untuk dimanfaatkan sebagai media dan bahan pembelajaran setelah uji internal atau uji kelayakan terhadap produk selesai dilakukan dan diperoleh hasil berupa prototipe II. Uji eksternal mengevaluasi kegunaan dan kepraktisan produk dari sudut pandang konsumen,

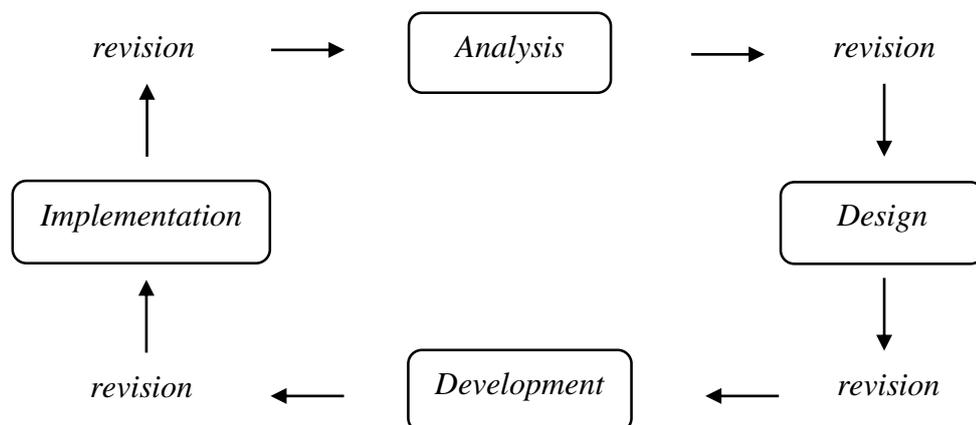
dengan mempertimbangkan faktor-faktor seperti kesederhanaan penggunaan, daya tarik produk, dan kemudahan dalam membantu pembelajaran siswa. Tujuan uji coba ini adalah untuk mengumpulkan data lapangan demi penyempurnaan produk selanjutnya. Ada beberapa ide produk yang sudah dibuat dan akan menjadi peningkatan berikutnya dalam pengujian eksternal ini.

3.4 Tahapan Pengembangan

3.4.1 Pembuatan Produk

Dengan model pengembangan media komik yang digunakan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), penulis memodifikasi model sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, penulis membatasi pembuatan produk hanya sampai pada tahap implementasi, atau pengujian produk dan validasi kepraktisan media. Karena siswa kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan akan melaksanakan ujian semester genap, maka penulis membatasi tahapan perkembangannya.

Berikut ini adalah penjelasan mengenai langkah-langkahnya:



Gambar 3.2 Bagan Desain Tahapan Pengembangan ADDIE

Untuk memperjelas langkah-langkah dalam gambar diatas akan diperjelas sebagai berikut:

Langkah 1. Tahapan Analisis

Pada tahapan ini dilakukan analisis beberapa aspek diantaranya analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis peserta didik.

1) Analisis Kebutuhan

Pada analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengetahui masalah dasar yang muncul pada proses pembelajaran di kelas V D SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan. Analisis kebutuhan ini dilakukan gunanya untuk memperoleh gambaran fakta dan masalah dasar yang terjadi dalam proses pembelajaran yang dikembangkan.

2) Analisis Materi

Pada analisis materi ini dapat dilakukan untuk melihat karakteristik materi pembelajaran didalam satuan pendidikan tersebut. Dalam hal ini agar media komik yang telah dikembangkan tidak meyimpang dari tujuan pembelajaran.

3) Analisis Peserta Didik

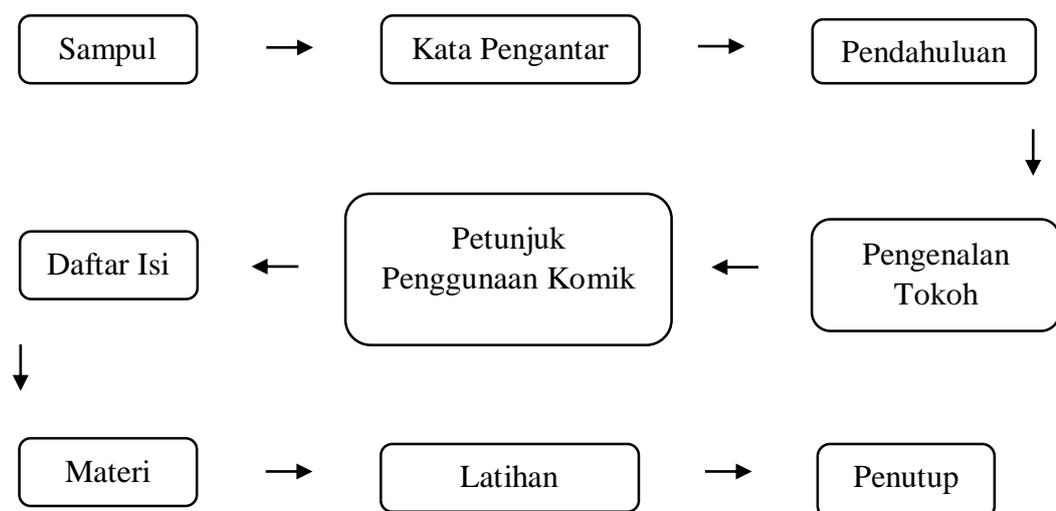
Pada analisis ini dilakukan untuk melihat sikap dan kemampuan peserta didik terhadap pembelajaran matematika. Dalam hal ini dilakukan agar pengembangan sejalan dengan karakteristik peserta didik.

Langkah 2. Tahapan Desain

Pada tahapan ini adalah tahapan desain atau perancangan. Dalam tahapan ini dimulainya suatu rancangan media komik yang dikembangkan sesuai hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Tahap selanjutnya, peneliti akan

menuliskan secara berurutan yang diperlukan untuk mengembangkan media komik. Rancangan yang dibuat oleh peneliti akan berbentuk desain produk materi dan desain produk media. Peneliti akan melakukan dan memilih materi dari buku pelajaran matematika yang kemudian akan dikembangkan ke dalam rancangan desain produk yang akan dibuat ke dalam media. Materi yang telah dipilih dari buku pelajaran matematika selanjutnya akan dimasukkan ke dalam media komik. Aplikasi *Canva* menjadi pilihan peneliti untuk membuat sebuah desain media komik berbentuk buku. Hal ini, akan memudahkan peneliti untuk memproduksi media komik. Pada tahap ini juga, peneliti akan menyusun lembar validasi media dan materi selanjutnya akan diberikan kepada ahli untuk diujikan kevalidannya. Peneliti juga mengumpulkan sebuah referensi yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran komik pada materi operasi hitung satuan waktu.

Rancangan kerangka komik operasi hitung satuan waktu dapat dilihat dibawah ini.



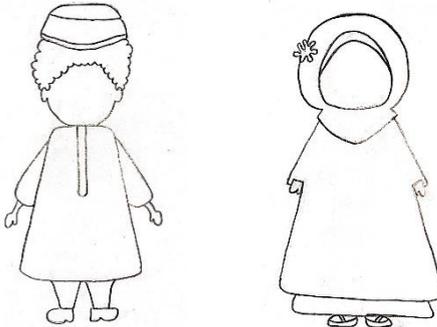
Gambar 3.3 Rancangan Kerangka Komik

Langkah 3. Tahapan Pengembangan

Pada tahap ini, peneliti akan menyelesaikan desain media komik yang telah disusun berdasarkan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Mengunduh dan mengupdate aplikasi yang digunakan seperti *Canva* dan *Adobe Photoshop*.

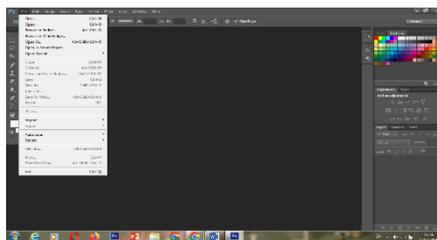
1) Tahapan pembuatan karakter Tokoh:

- a) Sediakan kertas kosong polos seperti HVS, lalu pensil, penghapus, penggaris dan twinpen.
- b) Sebelum membuat pola, terlebih dahulu sudah mempunyai gambaran bentuk karakter tokoh yang ingin dibuat.
- c) Membuat pola dasar karakter tokoh di kertas kosong HVS.
- d) Bentuk pola dasar yang tipis ditebali dengan pensil.



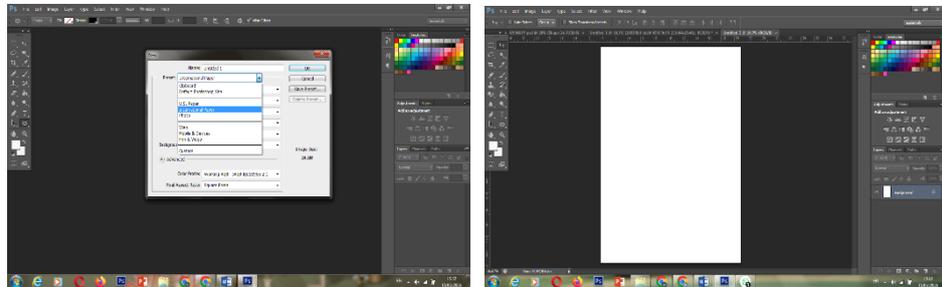
Gambar 3.4 Bentuk Sketsa Karakter

- e) Fotokan gambar pola karakter tokoh.
- f) Buka aplikasi *Adobe Photoshop*. Klik file, klik new.



Gambar 3.5 Tampilan Adobe Photoshop

- g) Klik preset pilih “*International Paper*” ukuran A4 dengan resolution 300 pixels dan klik oke.



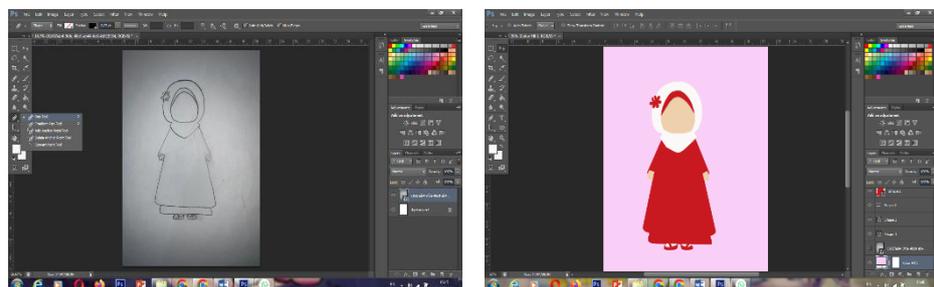
Gambar 3.6 Ukuran Kertas Pada *Photoshop*

- h) Klik pengolahan file atau *windows explorer* pada laptop. Pilih gambar yang akan ditampilkan dan seret ke aplikasi *photoshop*.



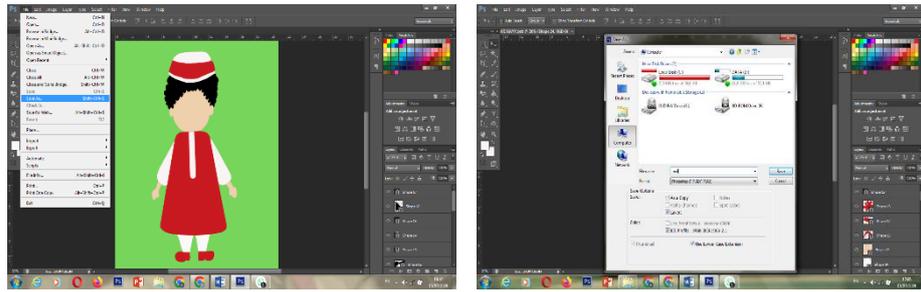
Gambar 3.7 Tampilan Gambar Pola Karakter

- i) Pilih ikon tang / *pen tool*, klik tanda panah kecil klik kanan pilih *pen tool* untuk mengarsir atau memotong pola pada karakter tokoh.



Gambar 3.8 Penggunaan *Pen Tool*

- j) Jika sudah selesai klik *save as* untuk menyimpan hasil gambar yang sudah di arsir.



Gambar 3.9 Menyimpan Hasil Gambar

2) Pembuatan *Background*

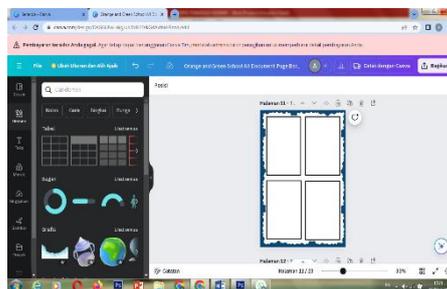
Tahapan pembuatan *background* pada media komik, peneliti membuat dari aplikasi *canva*, yang dimana tahapannya:

- a) Buka aplikasi *canva*, cari dokumen a4, klik elemen pada *canva* pilih kotak persegi untuk pembuatan panel-panel komik.



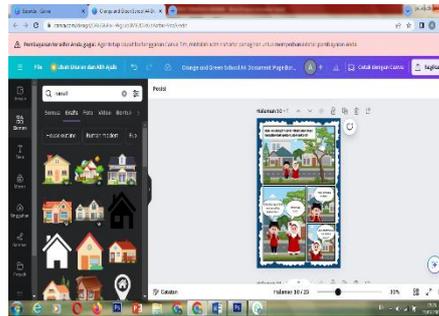
Gambar 3.10 Tampilan Awal Aplikasi Canva

- b) Setelah itu susun panel-panel komik.



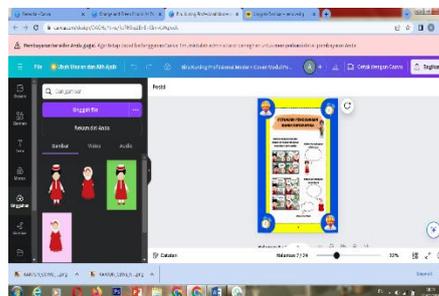
Gambar 3.11 Panel-Panel Komik

- c) Klik elemen pada *canva*, cari *background* yang diinginkan dan disesuaikan dengan temanya.



Gambar 3.12 Penentuan Elemen *Background*

- d) Lalu atur spasi *background* dengan panel yang telah disusun.
 - e) Lakukan secara berulang dalam membuat *background*.
- 3) Menyatukan Seluruh Desain Komik
- a) Buka aplikasi *canva* klik file yang telah dibuat sebelumnya yaitu pembuatan *background*.
 - b) Klik unggahan pada *canva* pilih gambar tokoh yang telah diedit dan masukan ke bagian *background* dan disesuaikan.



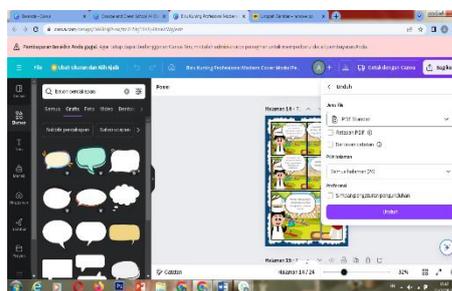
Gambar 3.13 Memasukan Gambar Karakter Dari Unggahan

- c) Klik elemen pada *canva*, cari balon percakapan komik dan sesuaikan dengan panelnya.



Gambar 3.14 Memilih Balon Percakapan

- d) Klik teks pada *canva* untuk menuliskan kalimat atau kata yang telah disusun.
- e) Klik elemen pada *canva*, cari simbol-simbol atau ikon-ikon gambar untuk mendukung isian komik lebih berwarna dan ceria.
- f) Klik tanda panah atas bertuliskan bagikan, pilih unduh, pilih pdf lalu klik simpan.



Gambar 3.15 Tampilan Akhir Pada Pembuatan Komik

Langkah 4. Tahapan Implementasi

Pada tahapan implementasi ini dilakukan pada kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan sebagai uji coba lapangan. Selanjutnya, dilakukan validasi untuk mengetahui respon siswa. Selama melakukan uji coba berlangsung, peneliti membuat catatan tentang kekurangan dan kendala yang masih terjadi ketika produk tersebut diimplementasikan. Setelah itu, siswa diberikan sebuah angket responden gunanya untuk mengisi ceklis yang sesuai dengan penggunaan media komik. Dalam hal ini juga diperlukannya saran dan masukan dari guru dan siswa.

Subjek penelitian pada pengembangan media pembelajaran komik, yaitu:

a) Ahli Media

Pada penelitian pengembangan media perlu menggunakan ahli media sebagai validator yaitu kepada bapak Salman Alparisi Efendi, S.Pd., M.Pd, untuk memberikan penilaian berupa saran, tanggapan, dan komentar terhadap aspek isi, aspek desain produk, aspek penyajian, dan aspek bahasa.

b) Ahli Bahasa

Pada penelitian pengembangan media perlu menggunakan ahli bahasa sebagai validator yaitu kepada ibu Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd, untuk memberikan penilaian berupa saran, tanggapan, dan komentar terhadap aspek keterbacaan.

c) Ahli Materi

Pada penelitian pengembangan media perlu menggunakan ahli materi sebagai validator yaitu kepada ibu guru Mega Dwi Mayang Sari, S.Pd, untuk memberikan penilaian berupa saran, tanggapan, dan komentar terhadap aspek muatan materi, aspek penyajian, aspek bahasa dan aspek penggunaan media.

d) Praktisi Pendidikan

Pada penelitian ini menggunakan praktisi pendidikan sebagai validator yang akan memberikan saran, tanggapan, dan komentar mengenai media pembelajaran komik dalam proses pembelajarannya. Validator praktisi pendidikan adalah guru dan siswa.

3.4.2 Pengujian Lapangan

Produk dalam proses pengembangan terdiri dari materi operasi hitung satuan waktu pada media pembelajaran komik. Setelah itu, direkomendasikan untuk dilakukan validasi kepada para ahli yang berkompeten untuk memberikan analisis terhadap media pembelajaran komik yang telah digunakan dalam pembelajaran. Tujuan pengujian lapangan adalah untuk membuat media pembelajaran yang lebih murni dari pendahulunya. Penggunaan media pembelajaran diperlukan atau tidak sama sekali tergantung pada karakteristik siswa dilapangan. Pengujian lapangan dilakukan satu kali, yaitu pengujian lapangan secara besar. Pengujian lapangan secara besar ini dilakukan dengan melalui validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Masukan dari para ahli dilanjutkan dengan melakukan revisi produk. Proses revisi produk dilakukan setelah mendapatkan masukan dari para ahli untuk menghasilkan produk yang layak digunakan untuk diuji coba lapangan. Jumlah siswa sebanyak 25 orang, siswa perempuan terdiri dari 13 orang, dan siswa laki-laki terdiri dari 12 orang.

3.5 Jadwal Penelitian

Tabel 3.10 Jadwal Penelitian

| No | Rencana Kegiatan | Bulan/Tahun 2023-2024 | | | | | | | | | |
|----|---------------------|-----------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | Okt | Nov | Des | Jan | Feb | Mar | Apr | Mei | Jun | Jul |
| 1. | Pengajuan Judul | | | | | | | | | | |
| 2. | Acc Judul | | | | | | | | | | |
| 3. | Observasi Awal | | | | | | | | | | |
| 4. | Penyusunan Proposal | | | | | | | | | | |

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan yang beralamat Jalan Pancing Pasar 4 Lk. V Kel. Mabar Hilir Kec. Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara. Penelitian ini menguji pada pengembangan media pembelajaran komik yang diterapkan pada kelas V Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan semester II tahun ajaran 2023 / 2024. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu terdiri atas lima tahapan dalam pengembangan, yaitu (1) analisis (*analysis*), (2) desain (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Karena siswa kelas V SD Swasta Islam Nurul Azmi Medan akan melaksanakan ujian semester genap, maka tahapan produksi media dalam penelitian ini dibatasi hingga tahap implementasi, yaitu tahap di mana produk akan di uji cobakan kepada siswa.

4.1.1 Tahapan Pengembangan Media Komik

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Dalam tahapan ini terdapat tujuan yaitu tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini adalah untuk memenuhi kebutuhan di SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan. Pada tahapan ini dilakukan kegiatan analisis yang mencakup analisis kebutuhan siswa, analisis karakteristik siswa dan analisis kurikulum.

1. Analisis Kebutuhan

Ketika membuat media pasti memiliki harapan media yang telah dibuat akan digunakan dan dimanfaatkan oleh guru dan juga siswa. Melihat kebutuhan yang dipandu oleh media didalam kelas adalah salah satu metode untuk menggunakannya dengan tepat. Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk melihat sejauh mana proses pembelajaran di SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan di kelas V. Pada tahap ini peneliti melakukan diskusi dengan guru mengenai hal tersebut. Hasil dari diskusi dengan guru yang ditemukan permasalahan mengenai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika yakni materi operasi hitung satuan waktu yang dianggap sulit oleh siswa. Dalam hal belajar pembelajaran matematika, siswa memiliki minat yang kecil dalam mempelajarinya dibandingkan dengan minat belajar mata pelajaran lainnya. Hal ini disebabkan oleh, siswa merasa bosan dan jenuh terhadap metode pengajaran yang menggunakan metode ceramah. Selain itu, materi pembelajaran yang membosankan membuat siswa sulit untuk berpartisipasi aktif di kelas, yang membuat pikiran mereka jenuh dan membuat mereka lebih sulit untuk memahami pelajaran yang ingin disampaikan oleh guru. Pada saat proses pembelajaran biasanya guru menggunakan papan tulis sebagai media yang digunakan atau memanfaatkan barang yang ada di kelas. Hasil dari diskusi dengan guru yaitu peneliti dan guru menyepakati penggunaan media pembelajaran komik sebagai alternatif dalam pemecahan masalah pada proses

pembelajaran matematika materi operasi hitung satuan waktu di kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan.

Berdasarkan hasil yang telah ditemukan dilapangan, perlu dikembangkan media pembelajaran komik yang dapat membantu guru dan siswa untuk lebih aktif dalam penguasaan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran komik untuk siswa kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan.

2. Analisis Karakteristik Siswa

Pada analisis karakteristik siswa merupakan tahapan yang digunakan peneliti untuk mengetahui karakteristik siswa yang menjadi dasar dari media yang akan dikembangkan. Diharapkan bahwa hasil belajar siswa dalam matematika akan meningkat dengan media yang disesuaikan dengan karakteristik individu siswa.

Siswa kelas V sekolah dasar masih berusia 10 hingga 11 tahun, yang menandakan bahwa agar mereka dapat belajar dan berpikir lebih bebas, mereka masih menginginkan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru perlu menawarkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kemampuan kognitif siswa. Diharapkan dengan adanya media komik ini akan membantu siswa dalam memahami apa yang mereka pelajari, terutama dalam hal belajar yang melibatkan penghitungan operasi hitung satuan waktu di dalam kelas. Secara khusus, guru dan siswa dapat melihat, membaca, dan menampilkan sumber belajar komik ini.

3. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan agar produk yang akan dikembangkan dapat sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku disekolah dasar. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang berlaku di SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan.

Pemaparan rumusan indikator berdasarkan Kompetensi Dasar adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
|--|---|
| 3.3 Menjelaskan perbandingan dua besaran berbeda (kecepatan sebagai perbandingan jarak dengan waktu, debit sebagai perbandingan volume dan waktu). | 3.3.1 Membandingkan besaran panjang dengan waktu. 3.3.2 Membandingkan besaran volume dengan waktu. |
| 4.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perbandingan dua besaran yang berbeda (kecepatan, debit). | 4.3.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan kecepatan. 4.3.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan debit. |

Berdasarkan indikator pencapaian kompetensi yang telah ditemukan, kemudian diturunkan menjadi tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Melalui kegiatan mengamati dan berdiskusi, siswa mampu memahami tentang operasi hitung satuan waktu dengan benar.
2. Melalui kegiatan melakukan pengamatan, siswa dapat melakukan penjumlahan dalam satuan waktu setelah melihat media yang diberikan oleh guru dengan benar.
3. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa mampu membuat sebuah tentang satuan waktu dengan benar.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

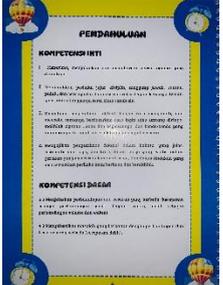
1. Pengkajian Materi

Pada tahap analisis materi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran komik adalah materi operasi hitung satuan waktu. Materi operasi hitung satuan waktu terdiri dari jam yaitu mengetahui jam, menit, dan detik, serta cara cepat dalam menyelesaikan satuan waktu.

2. Merancang Media Pembelajaran Komik

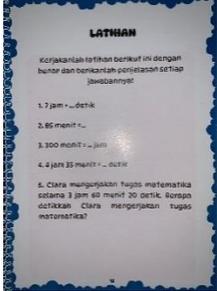
Pada tahap ini, peneliti memulai menyusun media pembelajaran yang akan dikembangkan yakni berupa media pembelajaran komik.

Tabel 4.2 Komponen Media Komik

| Komponen | Rancangan |
|--|---|
| <p>Bagian Sampul Tediri Atas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis Media : Komik 2. Judul : Cara Cepat Menyelesaikan Operasi Hitung Satuan Waktu Bersama Clara dan Cleo 3. Sasaran : Siswa Kelas V SD/MI 4. Nama Penulis : Anisah Fitria Rahmawati 5. Ukuran : A4 6. Bahan : Kertas Kalender, L 21 cm × T 30 cm |  |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Penanggung Jawab 2. Bahan : Kertas Kalender, L 21 cm × T 30 cm 3. Ukuran : A4 |  |
| <p>Halaman Romawi i Media Komik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kata Pengantar 2. Bahan : Kertas Kalender, L 21 cm × T 30 cm 3. Ukuran : A4 |  |
| <p>Halaman Romawi ii Media Komik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendahuluan 2. Bahan : Kertas Kalender, L 21 cm × T 30 cm 3. Ukuran : A4 |  |

| Komponen | Rancangan |
|--|---|
| <p>Halaman Romawi iv Media Komik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan Tokoh 2. Bahan : Kertas Kalender, L 21 cm × T 30 cm 3. Ukuran : A4 |  |
| <p>Halaman Romawi v Media Komik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk Penggunaan Komik Matematika 2. Bahan : Kertas Kalender, L 21 cm × T 30 cm 3. Ukuran : A4 |  |
| <p>Halaman Romawi vi Media Komik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Daftar Isi 2. Bahan : Kertas Kalender, L 21 cm × T 30 cm 3. Ukuran : A4 |  |
| <p>Halaman Pertama Media Komik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat sebuah jam dan jarum jam yang dapat di putar 2. Bahan : Kertas Kalender, L 21 cm × T 30 cm 3. Ukuran : A4 |  |
| <p>Halaman Kedua Media Komik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cerita dimulai dari pulang sekolah 2. Bahan : Kertas Kalender, L 21 cm × T 30 cm 3. Ukuran : A4 |  |

| Komponen | Rancangan |
|---|---|
| <p>Halaman Ketiga Media Komik</p> <ol style="list-style-type: none"> Percakapan Clara dan Cleo untuk belajar bersama Bahan : Kertas Kalender, L 21 cm × T 30 cm Ukuran : A4 |  |
| <p>Halaman Ketujuh Media Komik</p> <ol style="list-style-type: none"> Materi dan Rumus Konversi Hubungan Antar Satuan Waktu Bahan : Kertas Kalender, L 21 cm × T 30 cm Ukuran : A4 |  |
| <p>Halaman Kedelapan Media Komik</p> <ol style="list-style-type: none"> Cara Menyelesaikan Materi Operasi Hitung Satuan Waktu Bahan : Kertas Kalender, L 21 cm × T 30 cm Ukuran : A4 |  |
| <p>Halaman Kesepuluh Media Komik</p> <ol style="list-style-type: none"> Clara Memahami materi yang diberikan oleh Cleo Bahan : Kertas Kalender, L 21 cm × T 30 cm Ukuran : A4 |  |
| <p>Halaman Keempat Belas Media Komik</p> <ol style="list-style-type: none"> Penutup Pada Materi Bahan : Kertas Kalender, L 21 cm × T 30 cm Ukuran : A4 |  |

| Komponen | Rancangan |
|--|--|
| <p>Halaman Kelima Belas Media Komik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Latihan 2. Bahan : Kertas Kalender, L 21 cm × T 30 cm 3. Ukuran : A4 |  <p>The image shows a worksheet titled "LATIHAN" with a blue border. It contains a list of math problems: 1. 7 jam + ... detik, 2. 65 menit + ..., 3. 300 menit + ... jam, 4. 4 jam 35 menit + ... detik, and 5. Cara mengerjakan tugas matematika selama 3 jam 40 menit 20 detik. Berapa detikkah cara mengerjakan tugas matematika?</p> |
| <p>Halaman Penutup Media Komik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sampul Penutup Pada Media Komik 2. Bahan : Kertas Kalender, L 21 cm × T 30 cm 3. Ukuran : A4 |  <p>The image shows a book cover titled "BICARA FEMALIS" with a blue background and a yellow top section. It features a portrait of a woman and some text, including the author's name "Rahma Dharma" and the publisher "Kencana".</p> |

3. Menyusun Instrumen

Instrumen penilaian ini dibuat untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis pada produk media yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan. Adapun instrumen yang divalidasi, yaitu: a) instrumen ahli media, b) instrumen ahli bahasa, dan c) instrumen ahli materi. Adapun instrumen kepraktisan, yaitu: a) angket respon guru, dan b) angket respon siswa.

4. Menyusun Silabus dan RPP

Tujuan dari pembuatan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran adalah untuk memandu kegiatan kelas yang mendukung proses pembelajaran dan dikombinasikan dengan penggunaan materi pembelajaran komik. Ada kurikulum yang menyertai dan rencana pelajaran yang disiapkan.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan ini peneliti melakukan penyempurnaan terhadap media komik yang telah disusun. Proses ini dilakukan dengan cara merevisi produk setelah dinilai oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi dengan tujuan menghasilkan produk yang lebih baik. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran komik pada pembelajaran matematika. Adapun langkah-langkah pengembangan pada media pembelajaran komik yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Uji Kelayakan atau Validasi Ahli

Pada tahap ini media komik akan dilakukan validasi oleh validator. Validasi terdiri dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Validator media pembelajaran ini dilakukan oleh dosen ahli, hasil dari validasi digunakan sebagai tahap awal dari melakukannya revisi dan menyempurnaan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Adapun sasaran validator ahli mengacu pada:

Tabel 4.2 Validasi Media Pembelajaran

| No. | Nama | Validator |
|-----|-------------------------------------|-------------|
| 1. | Salman Alparisi Efendi, S.Pd., M.Pd | Ahli Media |
| 2. | Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd | Ahli Bahasa |
| 3. | Mega Dwi Mayang Sari, S.Pd | Ahli Materi |

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media yang telah dikembangkan bertujuan untuk menilai kesesuaian desain dengan media pembelajaran komik. Validasi ahli media ini menggunakan instrumen berupa angket dengan rentang skala disetiap

komponen penilaiannya menggunakan skala 5, dengan ketentuan yaitu, “5 = Sangat Baik”, “4 = Baik”, “3 = Cukup Baik”, “2 = Kurang Baik”, “1 = Sangat Tidak Baik”. Adapun penilaian dari ahli media melalui angket sebagai berikut:

Tabel 4.3 Penetapan Hasil Validasi Ahli Media

| No. | Pernyataan | Skor | Skor Maksimal |
|--|--|-----------|---------------|
| Aspek Desain Produk Komik | | | |
| 1. | Cover media komik yang disajikan begitu menarik | 5 | 5 |
| 2. | Desain media komik menarik perhatian siswa sesuai dengan karakteristik peserta didik | 5 | 5 |
| 3. | Teks tulisan jelas dan mudah dibaca | 4 | 5 |
| 4. | Gambar yang disajikan pada media komik sesuai dengan pendukung materi | 5 | 5 |
| 5. | Ketepatan pemilihan warna | 5 | 5 |
| 6. | Ukuran tulisan dan gambar (rapi dan teratur) sesuai dengan karakteristik siswa | 4 | 5 |
| 7. | Petunjuk penggunaan mudah dipahami dan jelas | 5 | 5 |
| Aspek Pemograman Media Pembelajaran | | | |
| 8. | Kelengkapan dan kejelasan tulisan / pengetikan materi | 5 | 5 |
| 9. | Terdapatnya petunjuk penggunaan yang ada di media komik | 5 | 5 |
| 10. | Soal sesuai dengan tampilan materi | 4 | 5 |
| Jumlah | | 47 | 50 |

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

- P = Presentase Skor
 f = Jumlah Skor Diperoleh
 n = Jumlah Skor Maksimum

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$P = 94 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, hasil validasi ahli media yang masuk dalam media pembelajaran komik secara keseluruhan mencapai 94%. Hasil validasi ahli media terhadap desain pembelajaran komik adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media

| No. | Nama | Total Skor | Skor Maksimal | Persentase | Kriteria Validasi | Tingkat Validasi |
|-----|-------------------------------------|------------|---------------|------------|-------------------|------------------|
| 1. | Salman Alparisi Efendi, S.Pd., M.Pd | 47 | 50 | 94% | 81% - 100% | Sangat Valid |

Tabel 4.4 di atas menunjukkan bahwa hasil dari validator media yaitu Bapak Salman Alparisi Efendi, S.Pd., M.Pd., diperoleh total skor 47, total maksimal 50 dengan presentase 94% yang masuk dalam kriteria validasi 81% - 100% dan tingkat validasi sangat valid, sesuai dengan kriteria kevalidan untuk ahli media.

Deskripsi Pada Setiap Aspek Ahli Media

Berdasarkan perhitungan validasi ahli media dapat dideskripsikan pada aspek desain produk komik diperoleh nilai sebagai berikut:

$$P = \frac{33}{35} \times 100 \%$$

$$P = 94 \%$$

Berdasarkan perhitungan validasi ahli media dapat dideskripsikan pada aspek pemograman media pembelajaran diperoleh nilai sebagai berikut:

$$P = \frac{14}{15} \times 100 \%$$

$$P = 93 \%$$

Untuk hasil perhitungan pada setiap aspek ahli media diatas, diperoleh nilai yang bervariasi. Aspek desain produk komik mendapatkan nilai 94% dengan kategori “sangat valid”. Sedangkan pada aspek pemograman media pembelajaran mendapatkan nilai 93% dengan kategori “sangat valid”. Maka dapat disimpulkan bahwa, aspek desain produk komik mendapatkan nilai yang tertinggi dari beberapa aspek yang ada dan berkategori sangat valid. Sedangkan aspek pemograman media pembelajaran mendapatkan nilai terendah berkategori valid.

b. Validasi Ahli Bahasa

Bahasa dalam bahan ajar, LKPD, dan media pembelajaran komik akan dievaluasi kesesuaiannya dengan menggunakan validasi ahli bahasa yang telah dibuat. Instrumen kuesioner yang digunakan untuk validasi ahli bahasa ini memiliki rentang skala 5, dengan ketentuan sebagai berikut: “5 = Sangat

Baik”, “4 = Baik”, “3 = Cukup Baik”, “2 = Kurang Baik”, dan “1 = Sangat Kurang Baik”. Berikut ini adalah penilaian ahli bahasa yang diperoleh dari kuesioner:

Tabel 4.5 Penetapan Hasil Validasi Ahli Bahasa

| No. | Pernyataan | Skor | Skor Maksimal |
|--|---|-----------|---------------|
| Aspek Lugas | | | |
| 1. | Ketepatan pemilihan kalimat begitu jelas | 4 | 5 |
| 2. | Keefektifan dengan tata aturan ejaan dengan tepat | 5 | 5 |
| 3. | Ketepatan dalam penulisan ejaan dan kalimat | 4 | 5 |
| Aspek Komunikatif | | | |
| 4. | Kejelasan dalam memberikan informasi | 5 | 5 |
| Aspek Dialogis dan Interaktif | | | |
| 5. | Pemahaman dalam materi | 4 | 5 |
| 6. | Membuat ketertarikan peserta didik | 4 | 5 |
| Aspek Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa | | | |
| 7. | Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien | 5 | 5 |
| Aspek Kesesuaian dan Perkembangan Peserta Didik | | | |
| 8. | Kesesuaian bahasa dengan karakteristik peserta didik | 4 | 5 |
| Aspek Penggunaan Istilah Symbol dan Ikon | | | |
| 9. | Penggunaan bahasa yang jelas dalam menyampaikan informasi | 5 | 5 |
| 10. | Ketepatan dalam memilih simbol yang sesuai dengan peserta didik | 4 | 5 |
| Jumlah | | 44 | 50 |

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

P = Presentase Skor

f = Jumlah Skor Diperoleh

n = Jumlah Skor Maksimum

$$P = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$P = 88 \%$$

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan di atas, 88% hasil dari validasi ahli bahasa terdapat pada keseluruhan media pembelajaran komik. Berikut ini adalah hasil validasi ahli bahasa terhadap media pembelajaran komik:

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Bahasa

| No. | Nama | Total Skor | Skor Maksimal | Persentase | Kriteria Validasi | Tingkat Validasi |
|-----|------------------------------|------------|---------------|------------|-------------------|------------------|
| 1. | Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd | 44 | 50 | 88% | 81% - 100% | Sangat Valid |

Tabel 4.6 di atas menunjukkan bahwa hasil dari validator bahasa Ibu Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd., diperoleh total skor 44, total maksimal 50, dengan presentase 88% yang masuk dalam kriteria validasi 81% - 100% dan tingkat validasi sangat valid, sesuai dengan kriteria kevalidan menurut para ahli bahasa.

Deskripsi Pada Setiap Aspek Ahli Bahasa

Berdasarkan perhitungan validasi ahli bahasa dapat dideskripsikan pada aspek lugas diperoleh nilai sebagai berikut:

$$P = \frac{13}{15} \times 100 \%$$

$$P = 86 \%$$

Berdasarkan perhitungan validasi ahli bahasa dapat dideskripsikan pada aspek komunikatif diperoleh nilai sebagai berikut:

$$P = \frac{5}{5} \times 100 \%$$

$$P = 100 \%$$

Berdasarkan perhitungan validasi ahli bahasa dapat dideskripsikan pada aspek dialogis dan interaktif diperoleh nilai sebagai berikut:

$$P = \frac{8}{10} \times 100 \%$$

$$P = 80 \%$$

Berdasarkan perhitungan validasi ahli bahasa dapat dideskripsikan pada aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa diperoleh nilai sebagai berikut:

$$P = \frac{5}{5} \times 100 \%$$

$$P = 100 \%$$

Berdasarkan perhitungan validasi ahli bahasa dapat dideskripsikan pada aspek kesesuaian dan perkembangan peserta didik diperoleh nilai sebagai berikut:

$$P = \frac{4}{5} \times 100 \%$$

$$P = 80 \%$$

Berdasarkan perhitungan validasi ahli bahasa dapat dideskripsikan pada aspek penggunaan istilah symbol dan ikon diperoleh nilai sebagai berikut:

$$P = \frac{9}{10} \times 100 \%$$

$$P = 90 \%$$

Untuk hasil perhitungan pada setiap aspek ahli bahasa diatas, diperoleh nilai yang bervariasi. Aspek lugas mendapatkan nilai 86% dengan kategori “sangat valid”. Aspek komunikatif mendapatkan nilai 100% dengan kategori “sangat valid”. Aspek dialogis dan interaktif mendapatkan nilai 80% dengan kategori “valid”. Aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa mendapatkan nilai 100% dengan kategori “sangat valid”. Aspek kesesuaian dan perkembangan peserta didik mendapatkan nilai 80% dengan kategori “valid”. Sedangkan pada aspek penggunaan istilah symbol dan ikon mendapatkan nilai 90% dengan kategori “sangat valid”. Maka dapat disimpulkan bahwa, aspek lugas, aspek komunikatif, aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa dan aspek penggunaan istilah symbol dan ikon mendapatkan nilai yang tertinggi dari beberapa aspek yang ada dan berkategori sangat valid. Sedangkan aspek dialogis dan interaktif dan aspek kesesuaian dan perkembangan peserta didik mendapatkan nilai terendah berkategori valid.

c. Validasi Ahli Materi

Tujuan utama dari validasi ahli materi adalah untuk menilai kelayakan informasi yang digunakan dalam materi pembelajaran, media pembelajaran komik, dan LKPD. Setiap komponen penilaian dalam validasi ahli materi ini menggunakan instrumen kuesioner dengan rentang skala 5, dengan

ketentuan sebagai berikut: “5 = Sangat Baik”, “4 = Baik”, “3 = Cukup Baik”, “2 = Kurang Baik”, dan “1 = Sangat Kurang Baik”. Dengan menggunakan kuesioner, ahli materi dinilai sebagai berikut:

Tabel 4.7 Penetapan Hasil Validasi Ahli Materi

| No. | Pernyataan | Skor | Skor Maksimal |
|------------------------|--|-----------|---------------|
| Aspek Kurikulum | | | |
| 1. | Kesesuaian materi dengan media yang digunakan | 5 | 5 |
| 2. | Kesesuaian media dengan RPP | 5 | 5 |
| 3. | Manfaat materi untuk penambahan wawasan pengrtahuan siswa | 5 | 5 |
| 4. | Kesesuaian isi materi dengan KD dengan tema | 5 | 5 |
| 5. | Kesesuain isi materi dengan KI dan tujuan | 5 | 5 |
| 6. | Kejelasan dalam tujuan pembelajaran | 5 | 5 |
| Aspek Materi | | | |
| 7. | Kelengkapan materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa | 5 | 5 |
| 8. | Kebermaknaan dalam materi pembelajaran | 5 | 5 |
| 9. | Kelengkapan informasi dalam penyajian materi jelas | 5 | 5 |
| 10. | Kesesuaian dengan materi | 5 | 5 |
| Jumlah | | 50 | 50 |

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

P = Presentase Skor

f = Jumlah Skor Diperoleh

n = Jumlah Skor Maksimum

$$P = \frac{50}{50} \times 100\%$$

$$P = 100 \%$$

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan di atas, 100% hasil dari validasi ahli materi terdapat pada keseluruhan media pembelajaran komik. Berikut ini adalah hasil validasi ahli bahasa terhadap media pembelajaran komik:

Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Materi

| No. | Nama | Total Skor | Skor Maksimal | Persentase | Kriteria Validasi | Tingkat Validasi |
|-----|-------------------------------------|------------|---------------|------------|-------------------|------------------|
| 1. | Mega Dwi Mayang Sari, S.Pd | 50 | 50 | 100% | 81% - 100% | Sangat Valid |

Tabel 4.8 di atas menunjukkan bahwa hasil dari validator Ibu Mega Dwi Mayang Sari, S.Pd., diperoleh total skor 50, total maksimal 50 dengan persentase 100% masuk dalam kriteria validasi 81% - 100%, dan tingkat validasi sangat valid, sesuai dengan kriteria kevalidan pada ahli materi.

Deskripsi Pada Setiap Aspek Ahli Materi

Berdasarkan perhitungan validasi ahli materi dapat dideskripsikan pada aspek kurikulum diperoleh nilai sebagai berikut:

$$P = \frac{30}{30} \times 100 \%$$

$$P = 100 \%$$

Berdasarkan perhitungan validasi ahli materi dapat dideskripsikan pada aspek materi diperoleh nilai sebagai berikut:

$$P = \frac{20}{20} \times 100 \%$$

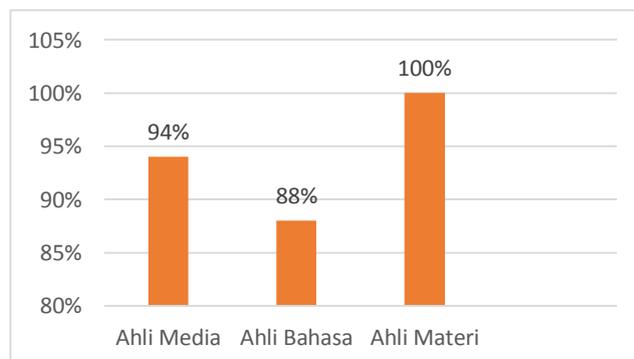
$$P = 100 \%$$

Untuk hasil perhitungan pada setiap aspek ahli materi diatas, diperoleh nilai yang bervariasi. Aspek kurikulum mendapatkan nilai 100% dengan kategori “sangat valid”. Sedangkan pada aspek materi mendapatkan nilai 100% dengan kategori “sangat valid”. Maka dapat disimpulkan bahwa, aspek kurikulum dan aspek materi mendapatkan nilai yang sama tingginya yaitu berkategori sangat valid.

Tabel dan grafik berikut ini menggambarkan tingkat validitas media pembelajaran komik berdasarkan proporsi hasil validasi:

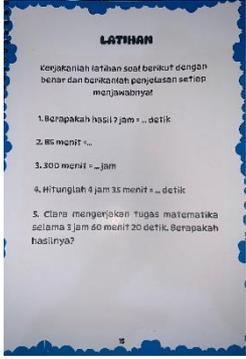
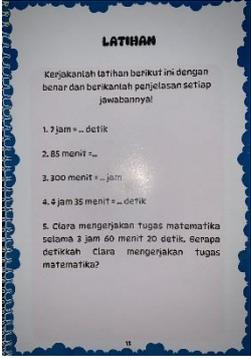
Tabel 4.9 Interpretasi Tingkat Kevalidan

| Aspek Validasi | Presentase Hasil Validasi | Tingkat Kevalidan |
|----------------|---------------------------|-------------------|
| Ahli Media | 94% | Sangat Valid |
| Ahli Bahasa | 88% | Sangat Valid |
| Ahli Materi | 100% | Sangat Valid |



Gambar 4.1 Hasil Rekap Validasi

Media pembelajaran telah melalui satu kali proses validasi. Persentase yang diperoleh dari aspek validasi media sebesar 94% dengan tingkat sangat valid, persentase yang diperoleh dari aspek validasi bahasa sebesar 88% dengan tingkat sangat valid, dan persentase yang diperoleh dari aspek validasi materi sebesar 100% dengan tingkat sangat valid dan layak digunakan.

| Sebelum Revisi | Sesudah Revisi |
|--|--|
|  <p>RUMUS KONVERSI HUBUNGAN ANTAR SATUAN WAKTU</p> <p>1 jam = 60 menit 1 menit = 60 detik 1 hari = 24 jam 1 minggu = 7 hari 1 bulan = 30 hari 1 tahun = 12 bulan 1 tahun = 365 hari</p> <p>Hubungan lain:</p> <p>1 jam = 3600 detik 1 minggu = 168 jam 1 bulan = 720 hari 1 tahun = 8760 jam</p> |  <p>RUMUS KONVERSI HUBUNGAN ANTAR SATUAN WAKTU</p> <p>1 jam = 60 menit 1 menit = 60 detik 1 hari = 24 jam 1 minggu = 7 hari 1 bulan = 30 hari 1 tahun = 12 bulan 1 tahun = 365 hari</p> <p>Hubungan lain:</p> <p>1 jam = 3600 detik 1 minggu = 168 jam 1 bulan = 720 hari 1 tahun = 8760 jam</p> |
|  <p>LATHAN</p> <p>Kerjakanlah latihan soal berikut dengan benar dan berikanlah penjelasan setiap jawabannya!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berapakah hasil 7 jam = ... detik 2. 85 menit = ... 3. 300 menit = ... jam 4. Hitunglah 4 jam 35 menit = ... detik 5. Clara mengerjakan tugas matematika selama 3 jam 60 menit 20 detik. Berapakah hasilnya? |  <p>LATHAN</p> <p>Kerjakanlah latihan berikut ini dengan benar dan berikanlah penjelasan setiap jawabannya!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 7 jam = ... detik 2. 85 menit = ... 3. 300 menit = ... jam 4. 4 jam 35 menit = ... detik 5. Clara mengerjakan tugas matematika selama 3 jam 60 menit 20 detik. Berapakah hasilnya? |

Gambar 4.2 Perbandingan Media Pembelajaran Komik Sebelum dan Sesudah Revisi

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini pengembangan media pembelajaran komik dilakukan pada hari Jum`at, 14 Juni 2024. Pelaksanaan ini dimulai pada pertemuan pertama dengan alokasi waktu 1 hari. Materi yang dibawakan adalah operasi hitung satuan waktu dengan menggunakan media pembelajaran komik. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan tahapan dari RPP yang telah disusun sebelumnya.



Gambar 4.3 Kegiatan Uji Coba di Kelas

Mengimplementasikan media adalah kegiatan yang dilakukan pada tahap ini. Dalam hal ini, implementasi bertujuan untuk mengevaluasi seberapa berguna produk yang dihasilkan. Berikut ini adalah tahapan implementasi produk, satu responden guru kelas digunakan untuk uji coba produk, dan 25 siswa dari kelas V-D SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan berpartisipasi dalam uji coba kepraktisan siswa.

4.1.2 Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran Komik

Kepraktisan artinya mudah dan senang dalam pemakaian dalam menggunakan suatu produk atau media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran, siswa juga merasa mudah dalam menyerap materi dalam pembelajaran. Kepraktisan juga dapat dilihat dari angket yang diisi oleh siswa

setelah penggunaan media pembelajaran. Guru juga mempertimbangkan kegunaan dan kemudahan media pembelajaran yang dibuat untuk siswa. Media pembelajaran harus memenuhi aspek kepraktisan dalam pemahaman media pembelajaran tersebut.

a. Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran Komik untuk Respon Guru

Satu orang guru, yaitu wali kelas V-D, melakukan uji coba praktis media pembelajaran ini. Berikut ini adalah hasil uji kepraktisan guru terhadap media pembelajaran ini yang dilakukan dengan menggunakan kuesioner:

Tabel 4.10 Penetapan Hasil Kepraktisan Responden Guru

| No. | Pernyataan | Skor | Skor Maksimal |
|---------------------------|---|------|---------------|
| Aspek Materi | | | |
| 1. | Kesesuaian dengan KI, KD dan tujuan pembelajaran | 5 | 5 |
| 2. | Kelengkapan informasi dalam penyajian materi | 5 | 5 |
| 3. | Kelengkapan materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa | 5 | 5 |
| ASPEK TATA BAHASA | | | |
| 4. | Kejelasan dalam memberikan informasi dan sesuai dengan ejaan | 5 | 5 |
| 5. | Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep | 5 | 5 |
| ASPEK DESAIN MEDIA | | | |
| 6. | Kemenarikan tampilan komik untuk dipelajari siswa | 5 | 5 |
| 7. | Kesesuaian gambar dengan variasi warna | 5 | 5 |

| No. | Pernyataan | Skor | Skor Maksimal |
|-------------------------------|--|-----------|---------------|
| 8. | Teks yang digunakan mudah dipahami | 5 | 5 |
| 9. | Penggunaan tata letak yang terstruktur | 5 | 5 |
| ASPEK PENGGUNAAN MEDIA | | | |
| 10. | Kemudahan media komik untuk memahami materi yang disajikan | 5 | 5 |
| Jumlah | | 50 | 50 |

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

P = Persentase respon peserta didik atau guru dalam (%)

Σx = Total skor dari responden

Σxi = Total skor ideal

$$P = \frac{50}{50} \times 100\%$$

$$P = 100 \%$$

Hasil kepraktisan media pembelajaran komik untuk hasil respon guru mencapai 100% dengan kriteria kepraktisan $80\% < P \leq 100\%$, sesuai dengan perhitungan di atas. Hal ini masuk ke dalam kategori kriteria sangat praktis jika disesuaikan dengan respon guru terhadap media pembelajaran sebagai hasil persentase dengan skor 100%.

Tabel 4.11 Hasil Kepraktisan Respon Guru

| No. | Nama | Total Skor | Skor Maksimal | Persentase | Kriteria Kepraktisan | Tingkat Praktis |
|-----|----------------------------|------------|---------------|------------|-----------------------|-----------------|
| 1. | Mega Dwi Mayang Sari, S.Pd | 50 | 50 | 100% | $80\% < P \leq 100\%$ | Sangat Praktis |

Tabel 4.11 di atas menunjukkan bahwa hasil dari validator respon guru Ibu Mega Dwi Mayang Sari, S.Pd., diperoleh total skor 50, total maksimal 50 dengan persentase 100% yang masuk dalam kriteria kepraktisan $80\% < P \leq 100\%$ dan tingkat kepraktisannya adalah sangat praktis, sesuai dengan kriteria kepraktisan untuk responden guru.

Deskripsi Pada Setiap Aspek Kepraktisan Guru

Berdasarkan perhitungan aspek kepraktisan guru dapat dideskripsikan pada aspek materi diperoleh nilai sebagai berikut:

$$P = \frac{15}{15} \times 100 \%$$

$$P = 100 \%$$

Berdasarkan perhitungan kepraktisan guru dapat dideskripsikan pada aspek tata bahasa diperoleh nilai sebagai berikut:

$$P = \frac{10}{10} \times 100 \%$$

$$P = 100 \%$$

Berdasarkan perhitungan kepraktisan guru dapat dideskripsikan pada aspek desain media diperoleh nilai sebagai berikut:

$$P = \frac{20}{20} \times 100 \%$$

$$P = 100 \%$$

Berdasarkan perhitungan kepraktisan guru dapat dideskripsikan pada aspek penggunaan media diperoleh nilai sebagai berikut:

$$P = \frac{5}{5} \times 100 \%$$

$$P = 100 \%$$

Untuk hasil perhitungan pada setiap aspek kepraktisan guru, diperoleh nilai yang bervariasi. Aspek materi mendapatkan nilai 100% dengan kategori “sangat praktis”. Aspek tata bahasa mendapatkan nilai 100% dengan kategori “sangat praktis”. Aspek desain media mendapatkan nilai 100% dengan kategori “sangat praktis”. Aspek penggunaan media mendapatkan nilai 100% dengan kategori “sangat praktis”. Maka dapat disimpulkan bahwa, seluruh aspek yang terdapat didalam aspek kepraktisan guru memiliki nilai yang sama tinggi dan berkategori sangat praktis.

b. Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran Komik untuk Respon Siswa

Sebanyak 25 orang siswa menjadi responden sebagai bagian dari tahap uji coba produk untuk digunakan di kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan. Tujuan dari langkah ini adalah untuk meningkatkan kualitas media sehingga tampak lebih menarik. Berikut ini adalah hasil dari uji coba kepraktisan siswa terhadap media pembelajaran ini dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen:

Tabel 4.12 Penetapan Hasil Kepraktisan Responden Siswa

| No. | Siswa | Penilaian | | | | | | | | | Nilai | Persentase |
|-----|-------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|-------|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | | |
| 1. | HKL | 5 | 4 | 5 | 5 | 2 | 4 | 5 | 4 | 5 | 39 | 87 % |
| 2. | RAP | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 37 | 82 % |
| 3. | HFM | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 39 | 87 % |
| 4. | LES | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 38 | 84 % |
| 5. | MAR | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 38 | 84 % |
| 6. | DF | 4 | 4 | 4 | 5 | 2 | 5 | 4 | 4 | 5 | 37 | 82 % |
| 7. | AR | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 41 | 91 % |

| No. | Siswa | Penilaian | | | | | | | | | Nilai | Persentase |
|---------------|-------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|------------|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | | |
| 8. | CAR | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 41 | 91 % |
| 9. | ZFS | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 40 | 88 % |
| 10. | AN | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 40 | 88 % |
| 11. | LR | 5 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 5 | 36 | 80 % |
| 12. | ZS | 5 | 5 | 5 | 5 | 2 | 4 | 4 | 4 | 5 | 39 | 87 % |
| 13. | SA | 5 | 5 | 5 | 5 | 2 | 5 | 5 | 4 | 5 | 41 | 91 % |
| 14. | SP | 5 | 4 | 5 | 4 | 2 | 5 | 4 | 5 | 5 | 39 | 87 % |
| 15. | MKP | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 39 | 87 % |
| 16. | M | 5 | 4 | 5 | 5 | 2 | 4 | 5 | 5 | 5 | 40 | 88 % |
| 17. | HPD | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 40 | 88 % |
| 18. | SA | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 41 | 91 % |
| 19. | NR | 5 | 5 | 4 | 5 | 2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 41 | 91 % |
| 20. | AR | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 41 | 91 % |
| 21. | CS | 5 | 5 | 5 | 5 | 2 | 5 | 5 | 4 | 5 | 41 | 91 % |
| 22. | SAT | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 38 | 84 % |
| 23. | UNA | 5 | 4 | 4 | 5 | 2 | 4 | 4 | 4 | 5 | 37 | 82 % |
| 24. | LAF | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 39 | 87 % |
| 25. | RU | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 39 | 87 % |
| Jumlah | | | | | | | | | | | 981 | |

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

P = Persentase respon peserta didik atau guru dalam (%)

$\sum x$ = Total skor dari responden

$\sum xi$ = Total skor ideal

Skor Maksimal $45 \times 25 = 1125$

$$P = \frac{981}{1125} \times 100\%$$

$$P = 87.2 \%$$

Hasil kepraktisan media pembelajaran komik untuk hasil respon siswa keseluruhannya diperoleh 87,2% dengan kriteria kepraktisan $80\% < P \leq$

100%, sesuai dengan hasil perhitungan di atas. Hal ini masuk ke dalam kategori kriteria sangat praktis jika disesuaikan dengan hasil persentase reaksi siswa terhadap media pembelajaran yang mencapai 87,2%.

Tabel 4.13 Hasil Kepraktisan Respon Siswa

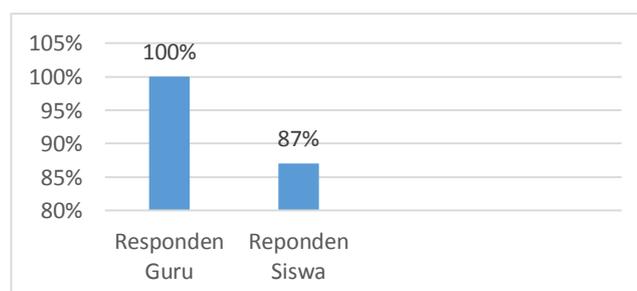
| No. | Nama | Total Skor | Skor Maksimal | Persentase | Kriteria Kepraktisan | Tingkat Praktis |
|-----|----------------|------------|---------------|------------|-----------------------|-----------------|
| 1. | Siswa Kelas VD | 981 | 1125 | 87.2% | $80\% < P \leq 100\%$ | Sangat Praktis |

Tabel 4.13 di atas menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh total skor 981, total maksimal 1125 dengan persentase 87,2% masuk dalam kriteria kepraktisan $80\% < P \leq 100\%$ dan tingkat kepraktisan sangat praktis sesuai dengan kriteria kepraktisan pada responden siswa.

Tabel dan grafik berikut ini menggambarkan tingkat kepraktisan media pembelajaran komik berdasarkan proporsi hasil kepraktisan:

Tabel 4.14 Interpretasi Tingkat Kepraktisan

| Aspek Kepraktisan | Persentase Hasil Kepraktisan | Tingkat Kepraktisan |
|-------------------|------------------------------|---------------------|
| Respon Guru | 100% | Sangat Praktis |
| Respon Siswa | 87.2% | Sangat Praktis |



Gambar 4.4 Hasil Rekap Kepraktisan

Berdasarkan tabel 4.14 dan grafik 4.4 di atas, kepraktisan media pembelajaran komik adalah 100% praktis untuk respon yang diterima, menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat praktis, untuk responden siswa, nilai keseluruhan adalah 87,2% praktis untuk pembelajaran, menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat praktis dan menarik.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, maka pada tahap selanjutnya yaitu dikemukakan pembahasan hasil penelitian terhadap media pembelajaran komik yang telah dikembangkan. Media yang telah dikembangkan berupa media pembelajaran komik. Pada media pembelajaran komik ini disusun berdasarkan kebutuhan guru dan kebutuhan siswa di kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan. Media pembelajaran komik yang dikembangkan sesuai dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

Media pembelajaran merupakan segala bahan berupa format, teks maupun alat dengan menampilkan keutuhan dan kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelahan implementasi pembelajaran. Dalam penggunaan media guru akan mengubah peran dari seorang pengajar menjadi fasilitator, guru hanya sebagai pedoman yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran.

Peneliti mengutip penelitian-penelitian terdahulu yang juga menghasilkan hasil yang valid dan bermanfaat untuk mendukung dan memperkuat penelitiannya mengenai tingkat validitas dan praktisan media pembelajaran komik, yang menghasilkan hasil yang valid dan praktis.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang relevan dilakukan oleh peneliti (Febriyandani & Kowiyah, 2021) dengan judul “Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar”. Berdasarkan dengan hasil validitas dari ahli media mendapat hasil total berjumlah 91,6%, ahli materi sebesar 90%. Media komik mendapat respon dari guru sebesar 80% berdasarkan angket respon guru, dan media juga mendapatkan respon siswa sebesar 79,58%. Maka media komik masuk pada kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar dan sangat efektif digunakan.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang relevan dilakukan oleh peneliti (Dewi, 2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas IV Sekolah dasar Berbasis Budaya”. Dari hasil penilaian ahli materi dengan hasil validasi 77% dan pada aspek isi dengan hasil 90%, penilaian ahli pengembangan 94,67%, dan penilaian ahli bahasa 73,33%. Kemudian hasil tanggapan siswa dimana pada aspek tampilan pada komik dengan hasil validasi 95%, pada aspek isi/materi pada komik dengan hasil validasi 100%, pada aspek pembelajaran pada komik dengan hasil validasi 96%, pada aspek keterbacaan pada komik dengan hasil validasi 96%. Dengan hasil penilaian ini menunjukkan bahwa media komik matematika ini layak untuk digunakan pada pembelajaran matematika kelas IV SD semester II.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang relevan dilakukan oleh peneliti (I. M. Wulandari et al., 2021) dengan judul “Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Visual Pada Materi Kerucut dan Tabung di Sekolah Dasar”.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan yaitu masing-masing pada uji yang dilakukan yaitu berupa uji validitas menunjukkan hasil yang baik. Dengan dilaksanakannya proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik berbasis visual akan membuat peserta didik lebih memahami mengenai materi yang disampaikan melalui media komik pembelajaran ini. Dengan adanya media komik ini akan berdampak baik bagi proses pembelajaran serta dapat meningkatkan inovasi baru bagi guru dan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran untuk peserta didik. Hasil uji validitas pada penelitian ini menunjukkan hasil yang sangat tinggi. Oleh karena itu, media komik berbasis visual dapat menjadi media pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa sudah banyak para peneliti yang sama dari para peneliti sebelumnya yang melakukan pengembangan media pembelajaran yang berbentuk komik dan menunjukkan hasil sangat layak untuk digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti memutuskan untuk membuat penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran komik pada mata pelajaran matematika dengan materi operasi hitung satuan waktu.

Bahan ajar yang digunakan yaitu media pembelajaran komik merupakan bentuk dari komik yang didalamnya berisikan sebuah cerita yang memiliki gambar, warna serta materi pelajaran. Media komik didalam penjabaran komik berisikan sebuah rangkaian cerita yang berurut dengan mengkaitkan materi pembelajaran matematika kedalam komik yang bertujuan untuk mempermudah guru dan peserta

didik dalam melakukan proses pembelajaran. Dalam hal ini, komik merupakan paduan antara, gambar, warna dan rangkaian cerita yang berurut membuat pembaca tertarik untuk membacanya karena keunikannya.

Materi pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran komik yaitu materi operasi hitung satuan waktu dipilih karena dalam materi pembelajaran operasi hitung satuan waktu memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, karena kita sebagai manusia memerlukan adanya sebuah waktu atau jam untuk menghitung dan mengetahui berapa lama durasi yang kita lakukan dalam melakukan berkegiatan. Dalam hal ini, saat mengajar guru hanya menggunakan buku paket sebagai buku pegangan saat belajar. Hasil dari penelitian yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah, (1) Proses pengembangan media komik pada mata pelajaran matematika, (2) Tingkat kevalidan media pembelajaran komik, dan (3) Tingkat kepraktisan media pembelajaran komik.

1. Proses Pengembangan Media Komik Mata Pelajaran Matematika

Pertama pada tahap pengembangan media pembelajaran komik menggunakan model ADDIE, Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Namun dalam penelitian ini, peneliti membatasi sampai tahap implementasi. Dikarenakan keterbatasan waktu, sebab peserta didik akan melaksanakan ujian akhir semester (UAS) maka dari itu peneliti hanya sampai pada tahap uji coba produk dan penyebaran angket kepraktisan guru dan siswa. Alasan memilih model ADDIE karena model ini tersusun dengan berurut dan sistematis dengan upaya tahapan pengembangan buku atau bahan ajar.

Kemudian pada model pengembangan ADDIE telah banyak digunakan dan berhasil dalam mengembangkan penelitian oleh peneliti lainnya.

Tahap pertama analisis, dilakukan dengan cara wawancara dengan guru wali kelas V-D untuk mengetahui permasalahan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang terdapat yaitu pertama, terdapat kesulitan pada siswa dalam memahami materi pembelajaran matematika. Kedua, kurangnya minat belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran matematika. Ketiga, proses pembelajaran yang masih cenderung kurang memberikan peluang kreatifitas siswa dalam berkreasi dan juga mengungkapkan pendapatnya. Keempat, guru masih menggunakan metode pengajaran yang monoton yaitu dengan metode ceramah. Kelima, kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan kreatif.

Sebelum tahap pengembangan peneliti melakukan tahap perancangan terlebih dahulu mulai dengan merancang bentuk pola kartun, *cover* media pembelajaran hingga isi media pembelajaran dengan mendesain media pembelajaran dengan unik dan menarik. Dalam merancang media komik peneliti memilih aplikasi *canva* dan *adobe photoshop* sebagai bahan desain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap rancangan ini terdiri dari 4 tahapan yaitu, pengkajian materi, menganalisis materi yang akan digunakan. Kedua, merancang media pembelajaran komik, yaitu menyusun media pembelajaran yang akan dikembangkan. Ketiga, menyusun instrumen, untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis pada produk media yang akan

dikembangkan sesuai dengan tujuan. Keempat, menyusun silabus dan rpp, gunanya untuk memperlancar proses pembelajaran.

Tahap pengembangan peneliti melakukan validasi media pembelajaran yang terdiri dari validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan pada tahap selanjutnya, yaitu pada tahap pengujian cobaan media pembelajaran. Namun, pada saat melakukan tahap validasi media pembelajaran para validator memberikan sebuah masukan-masukan yang perlu diperbaiki untuk menjadi penyempurnaan dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Setelah media pembelajaran melalui beberapa tahapan revisi, maka selanjutnya hasil revisi media pembelajaran digunakan untuk diuji cobakan dalam kelas. Pengujian cobaan media komik dilaksanakan di kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan dengan total 25 siswa dan terdiri dari 1 guru wali kelas. Media komik yang telah diujikan maka guru dan siswa menjawab sebuah angket (*kuesioner*) mengenai media pembelajaran yang telah digunakan untuk melihat praktis atau tidak praktis.

2. Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran Komik

Validasi atau disebut juga dengan penilaian validitas dilakukan pada tahap pengembangan (*development*). Kelayakan media pembelajaran komik diperiksa sebelum pengujian produk atau penggunaan media tersebut untuk pengajaran. Dalam proses validasi ini, hasil validasi ahli dikumpulkan sebelum melakukan uji coba produk yang dibangun. Ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi merupakan contoh validasi ahli. Tanggapan dari para ahli menghasilkan skor:

validator ahli media Bapak Salman Alparisi Efendi, S.Pd., M.Pd, mendapatkan nilai 94% dalam kategori “sangat valid”, validator ahli bahasa Ibu Mutia Ferbriyana, M.Pd, mendapatkan nilai 88% dalam kategori “sangat valid”, dan validator ahli materi Ibu Mega Dwi Mayang Sari, S.Pd, mendapatkan nilai 100% dalam kategori “sangat valid”. Dari hasil validator terhadap tanggapan para ahli, terlihat jelas bahwa media komik dapat digunakan dan di uji cobakan di kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan.

3. Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran Komik

Setelah penilaian validitas oleh para ahli selesai, sebanyak 25 siswa kelas V dari SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan akan menguji coba media yang telah disetujui. Bagian pengujian produk ini dilakukan pada hari Jumat, 14 Juni 2024. Selain itu, terbukti bahwa tahap implementasi (*implementation*) menghasilkan nilai persentase 100% untuk perolehan nilai uji coba kepraktisan pendidik/guru dalam kategori “sangat praktis”, dan nilai persentase 87,2% untuk perolehan nilai uji coba kepraktisan siswa secara keseluruhan dalam kategori “sangat praktis”. Secara keseluruhan hasil perolehan terhadap penggunaan media pembelajaran komik di kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan menunjukkan hasil yang positif dari perolehan nilai pada uji coba media dengan guru dan siswa.

Oleh karena itu, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan tingkat validitas yang diberikan oleh para ahli, dapat dinyatakan bahwa buku komik layak untuk digunakan sebagai sumber belajar. Dengan hal ini, baik guru maupun peserta didik menilai kepraktisannya sangat praktis. Selain itu,

keingintahuan dan ketertarikan para siswa terhadap media komik yang ditampilkan juga meningkat oleh media komik. Para siswa diperlihatkan media baru sebagai bagian dari proses pembelajaran, dan mereka tampak terlibat dalam media. Media komik membuat siswa untuk fokus membaca dan memperhatikan guru saat mereka mendiskusikan isinya. Hal ini memengaruhi proses pembelajaran, yang sering kali mencakup membaca teks dan menjawab pertanyaan saja.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran komik pada materi operasi hitung satuan waktu diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran komik yang dikembangkan disesuaikan dengan model ADDIE, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Model ADDIE digunakan karena memiliki langkah-langkah yang sistematis. Pada tahap analisis, peneliti menganalisis dua hal yaitu analisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik. Selama tahap desain, peneliti membuat media komik dengan menggunakan Canva dan Photoshop. Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan memvalidasikan media komik melalui 3 validator para ahli, yaitu validator ahli media, validator ahli bahasa dan validator ahli materi, serta peneliti mendapatkan hasil validasinya. Dengan melakukan validasi kepada 3 validator maka, media komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V sekolah dasar. Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi atau tahap uji coba yang akan diberi nilai kepraktisan oleh guru dan siswa.
2. Kevalidan yang diterima dari tiga validator ahli media, validator bahasa, dan validator materi menunjukkan keaslian media. Validator ahli media memberikan nilai 94%, masuk ke dalam kategori “sangat valid”. Validator ahli bahasa memberikan nilai 88%, masuk dalam kategori “sangat valid”.

Nilai validator ahli materi adalah 100% dan masuk dalam kategori “sangat valid”. Oleh karena itu, materi pembelajaran komik dapat digunakan.

3. Kepraktisan media diketahui melalui uji coba yang dilakukan pada tahap implementasi. Kepraktisan didapatkan dari angket responden guru dan angket responden siswa. Perolehan hasil nilai yang didapatkan dari wali kelas dengan responden guru yaitu 100% dengan kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil penilaian uji coba media komik dari jumlah keseluruhan siswa 25 peserta didik di kelas V-D memperoleh hasil nilai 87.2% dengan kategori “sangat praktis”. Dengan demikian, dapat disimpulkan produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung satuan waktu siswa kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas mengenai pengembangan media komik, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran komik telah dikembangkan untuk kelas V di SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan. Komik ini mencakup materi operasi hitung satuan waktu, dan dapat digunakan selama proses pembelajaran, sehingga lebih bermanfaat.
2. Peneliti memberikan saran kepada peneliti lain untuk penelitian selanjutnya agar dapat menciptakan media komik yang lebih menarik dan menarik minat siswa dalam belajar.

3. Untuk peneliti selanjutnya dalam pengembangan media komik ini lebih membuat desain yang lebih menarik, dirancang dengan baik, dan kaya akan karakter untuk lebih meningkatkan dan memperluas media pendidikan dalam media komik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni. (2018). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVI, No. 1, Tahun 2018. XVI(1).
- Badan, W., Sumber, P., Manusia, D., Riau, P., Baru, P., & Riau, P. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 3(14), 12.
- Daryanto. (2020). *Media Pembelajaran* (Martin Hisar (ed.); Cetakan II). PT. Sarana Tutoria INurani Sejahtera.
- Dewi, M. A. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika. *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 1(1), 39–48.
- Farhana, S., Aam Amaliyah, Agustini Safitri, & Rika Anggraeni. (2022). Analisis persiapan guru dalam pembelajaran media manipulatif matematika di sekolah dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 507–511.
- Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 323.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint*. 1(1), 291–299.
- Gusteti, N. (2022). *Pembelajaran berdiferensiasi pada pembelajaran matematika di kurikulum merdeka*. 3(3), 636–646.
- Habibah, R., Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 1.
- Islam, A., Sdn, D. I., & Bandar, S. (2018). *0 media komik dalam pembelajaran pendidikan agama islam di sdn 1 sukabumi bandar lampung*. 8(2), 347–371.
- Julyananda, M. A., Yulianti, T., & Pasha, D. (2022). *Rancangan Bangun Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Demontasi Untuk Kelas 1*. 3(3), 366–375.
- Khairunnisa, Charli, R. (2023). *Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran IPA*. 4632(06), 2023.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder Iii. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386.
- Malang, I. (2022). *Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ssiswa Nur Mazidah Nafala 1*. 3(1), 114–130.
- Meidyawati, S., & Ws, R. (2018). *Pedadidaktika : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Membaca*

- Pemahaman di Kelas V SD Negeri 2 Gunung Pereng Kota Tasikmalaya*. 5(2), 283–295.
- Meirani, & Rossa, A. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Economic Edu*, 1(2), 100–109.
- Meliana, D., Tanudjaja, B. B., & S, D. K. (2022). *Perancangan Komik Digital Tentang Insecurity Pada Kehidupan Sosial Kepribadian Introvert Bagi Remaja Identifikasi dan Analisis Data Komik Sejarah Perkembangan Komik di Indonesia*. 1–9.
- Mudinillah, A., Islam, A., Batusangkar, N., & Batusangkar, S. A. P. (2016). *Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan*.
- Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405.
- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., & Rahmah, G. (2021). *Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah*. 3, 289–298.
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa*. *Selamat 2020*, 48–56.
- Qomari, M. N., Lestari, S. A., & Fauziyah, N. (2022). *Learning Trejectory pada Pembelajaran Berdiferensiasi Materi Keliling Bangun Datar Berdasarkan Perbedaan Gaya Belajar*. 28(2), 29–41.
- Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 21(2), 261–268.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Jurnal Prodi MPI Idaarotul Ulum*, 4, 162–175.
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); Kedua). Alfabeta.
- Sukiyati, N., Yudiana, K., & Ujianti, P. R. (2023). *Media Papan Pintar berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. 3(2), 129–136.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.

- Wulandari, I. M., Anugraheni, I., Universitas, M., Satya, K., & Salatiga, W. (2021). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 7(2).
- Yuda, E. K. (2020). Sifat-Sifat Operasi Hitung Perkalian Bilangan Bulat dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 5(1), 294–301.
- Yuniarti, I., Pangestika, R., & Ratnasari, A. (2022). *Pengembangan LKS (Lembar Kerja Siswa) Berbasis Etnomatematika pada Materi Bangun Ruang Kelas V di SDN Sindurjan*. 4, 380–388.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus

SILABUS DAN PROGRAM SEMESTER II

MATEMATIKA



Oleh:

Nama : Anisah Fitrria Rahmawati

Kelas : V – D

Mata Pelajaran : Matematika

SD SWASTA ISLAM SETIA NURUL AZMI MEDAN

T.A 2023-2024

SILABUS

Satuan Pendidikan : SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan

Kelas / Semester : V (Lima) / 2 (Dua)

Mata Pelajaran : Matematika

Pelajaran ke : 2

Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

| Mapel | Kompetensi Dasar | Indikator | Materi Pembelajaran | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|------------|---|---|--|--|---|---------------|---|
| Matematika | 3.5 Menjelaskan perbandingan dua besaran yang berbeda (kecepatan sebagai perbandingan jarak dengan waktu, debit sebagai perbandingan volume dan waktu) | 3.3.1. Memahami perbandingan dua besaran yang berbeda (kecepatan sebagai perbandingan jarak dengan waktu, debit sebagai perbandingan volume dan waktu) | OPERASI HITUNG SATUAN WAKTU Satuan waktu merupakan satuan untuk mengukur hasil pengukuran lamanya waktu seperti jam, menit dan detik. Kunci: 1 jam = 60 menit. 1 menit = 60 detik. 1 jam = 3.600 detik. | 1. Guru menjelaskan materi operasi hitung satuan waktu. 2. Guru menunjukkan media komik untuk lebih meningkatkan motivasi siswa. 3. Guru memberikan arahan cara menggunakan media komik dalam materi ini. 4. Siswa diberi soal operasi hitung satuan waktu. | Sikap: -Jujur -Disiplin -Tanggung jawab -Santun -Peduli -Percaya Diri -Kerja Sama Pengetahuan: -Tes Keterampilan: lan: | 2 JP | -Buku Guru -Buku Siswa -Alat Peraga |
| | 1.2 Menyelesaikan masalah yang | 4.3.1. Menyelesaikan masalah yang | Contoh ke 1: 4 jam = ...menit. | | | | |

| | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|--------------|--|--|
| | berkaitan dengan perbandingan dua besaran yang berbeda (kecepatan, debit) | berkaitan dengan perbandingan dua besaran yang berbeda (kecepatan, debit) | Diketahui jam dan ditanya menit, maka jam ke menit adalah 60. Jadi, $4 \times 60 = 240$ menit. Contoh ke 2: 85 menit = ... Diketahui menit jadi berapakah hasil dari 85 menit ini? 1 jam = 60 menit maka, sisa dari 60 ke 85 ada 25 lagi, jadi 1 jam 25 menit. | 5. Guru membantu siswa dalam mencoba menghitung menggunakan media komik. 6. Siswa mengerjakan soal latihan secara kelompok. 7. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini. 8. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan siswa diberikan kesempatan bicara atau bertanya. | -Unjuk Kerja | | |
|--|---|---|---|---|--------------|--|--|

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|--|--|
| | | | | 9. Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk menutup pembelajaran dengan do'a. | | | |
|--|--|--|--|---|--|--|--|

Mengetahui

Medan, Juni 2024

Guru Kelas V

Mega Dwi Mayang Sari, S.Pd



Hj. Yusmeri S.Pd

Mahasiswi

Anisah Fitriah Rahmawati

NPM: 2002090068

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KURIKULUM 2013 (Sesuai Edaran Kemendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan
Kelas/Semester : V (Lima) / 1 (Satu)
Mata Pelajaran : Matematika
Pembelajaran ke : 2
Alokasi Waktu : 1 Hari

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu memahami cara melakukan operasi hitung satuan waktu menggunakan media komik dengan benar.
2. Siswa dapat mengerjakan latihan operasi hitung satuan waktu secara berkelompok di dalam kelas dengan tepat.
3. Siswa mampu mengaplikasikan operasi hitung satuan waktu dalam kehidupan sehari-hari.

B. Kegiatan Pembelajaran

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-----------|--|---------------|
| Pembukaan | 1. Melakukan pembukaan dengan pengucapan salam dan dilanjutkan dengan membaca do`a. (Orientasi) | 10 menit |

| | | |
|-------------|---|--------------|
| | <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru mengaitkan materi yang sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari agar siswa dapat mengingatnya kembali. (Apersepsi) 3. Guru memberikan sebuah gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran mata pelajaran senang belajar matematika pada pembelajaran ke 2. | |
| Inti | <p>Kegiatan 1 (Orientasi kepada masalah)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati gambar yang terdapat didalam media komik dengan melakukan kebiasaan yang baik yang dibawakan oleh guru. (<i>mengamati</i>) 2. Guru memancing rasa keinginan tahu siswa untuk bertanya yang berkaitan dengan materi yang telah dibawakan oleh guru. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru tentang operasi satuan waktu dengan melakukan kebiasaan yang baik. (<i>menanya</i>) <p>Kegiatan 2 (Mengorganisasikan siswa untuk belajar)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri atas 4 kelompok. 2. Siswa melakukan diskusi tentang satuan waktu yang telah dilaksanakan terkait dengan kebiasaan yang baik saat dilakukan siswa. (<i>menalar</i>) 3. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi operasi hitung satuan waktu | 120 menit |

| | | |
|---------|--|----------|
| | <p>dengan kebiasaan yang baik. (<i>mengumpulkan informasi</i>)</p> <p>4. Setiap kelompok yang telah diberikan media komik oleh guru, siswa dapat mengamati media komik yang telah dibawakan oleh guru. (<i>mengamati</i>)</p> <p>Kegiatan 3 (Membimbing Penyelidikan Individual maupun Kelompok)</p> <p>1. Siswa membaca buku petunjuk penggunaan media komik. (<i>mengumpulkan informasi</i>)</p> <p>2. Siswa mengamati cerita komik tentang satuan waktu yang ada dalam media komik. (<i>mengamati</i>)</p> <p>3. Guru melakukan pengamatan selama kegiatan berlangsung.</p> <p>Kegiatan 4 (Pengembangan dan penyajian hasil karya)</p> <p>1. Setiap kelompok merangkai jarum jam pada media komik.</p> <p>2. Setiap kelompok bergilir maju ke depan kelas untuk membacakan cerita teks media komik. (<i>berkomunikasi</i>)</p> <p>Kegiatan 5 (Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah)</p> <p>1. Siswa menganalisis satuan waktu pada LKPD. (<i>mengolah informasi</i>)</p> <p>2. Setiap kelompok maju bergilir untuk menunjukkan hasil yang telah dibuatnya.</p> | |
| Penutup | 1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dipahami. | 15 menit |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>2. Guru bersama siswa menyimpulkan / rangkuman hasil pembelajaran</p> <p>3. Guru memberikan tugas rumah (pr) kepada siswa.</p> <p>4. Guru memberikan pesan untuk belajar materi selanjutnya.</p> <p>5. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a penutup.</p> | |
|--|--|--|

C. Penilaian

1. Teknik Penilaian

a. Tes

Pengetahuan Matematika dengan tes tertulis.

b. Non tes

Sikap, Spiritual, Sosial.

Keterampilan, Matematika

Mengetahui

Medan, Juni 2024



Kepala Sekolah
Hj. Yusmeri S.Pd

Guru Kelas V

Mega Dwi Mayang Sari, S.Pd

Mahasiswa

Anisah Fitria Rahmawati

NPM: 2002090068

Lampiran 3. Bahan Ajar



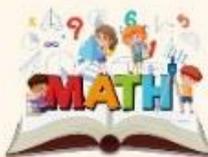
KOMPETENSI INTI

3.3 Menjelaskan perbandingan dan besaran yang berbeda (kecepatan sebagai perbandingan jarak dengan waktu, debit sebagai perbandingan volume dan waktu).

4.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perbandingan dua besaran yang berbeda (kecepatan, debit).

TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mengamati dan berdiskusi, siswa mampu memahami tentang operasi hitung satuan waktu dengan benar.
2. Melalui kegiatan melakukan pengamatan, siswa dapat melakukan penjumlahan dalam satuan waktu setelah melihat media yang diberikan oleh guru dengan benar.
3. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa mampu membuat sebuah jam tentang satuan waktu dengan benar.



iv

Materi

OPERASI HITUNG SATUAN WAKTU

Peluang, kehidupan manusia berjalan tidak akan bisa lepas dari kehadiran waktu di setiap harinya. Nah, dalam dunia matematika dikenal satuan waktu yang akan memudahkan manusia untuk melakukan perhitungan soal waktu.

Waktu di definisikan sebagai saat awal dan berakhir suatu peristiwa. Dalam kehidupan, manusia di bumi, satuan waktu yang dikenal adalah hari, minggu, tahun, bulan, jam, menit, dan detik.

Berikut ini adalah konversi beberapa satuan waktu.

| | | | |
|----------|---------------|---|------------------------------|
| 1 menit | = 60 detik | → | Menunjukkan pada jam |
| 1 jam | = 60 menit | | |
| 1 jam | = 3.600 detik | | |
| 1 hari | = 24 jam | → | Menunjukkan pada hari |
| 1 minggu | = 7 hari | | |
| 1 bulan | = 4 minggu | | |
| 1 tahun | = 30 hari | | |

Catatan → Ada macam konversi satuan waktu terdapat di sampingnya maka tandanya adalah kebalikan (↔). Sedangkan, jika ada rumus di konversi satuan waktu 1440 artinya di belokkan, maka tandanya di tegakkan (|).

1

Materi

OPERASI HITUNG SATUAN WAKTU

Dalam materi kali ini, yang akan dibahas hanya mengenai jam saja. Agar dapat memudahkan pemahaman tentang satuan jam.

Perhatikan contoh berikut, untuk memahami hubungan antar suatu waktu pada jam.

1.2 jam = ... menit

Diketahui : Jam
Ditanya : Menit
Penyelesaian : $2 \times 60 = 120$ menit

Penjelasannya:
Bunyi soal yang diminta yaitu jam ke menit. Kembali lihat lagi rumus dari konversi satuan waktu berapakah hasil dari jam ke menit. Karena yang ditanya jam ke menit, jam ke menit hasilnya 60. Maka, $2 \times 60 = 120$ menit.

2.75 menit = ...

Penyelesaian: $75 \text{ menit} = 60 \text{ menit} + 15 \text{ menit} = 1 \text{ jam } 15 \text{ menit}$

Penjelasannya:
Bunyi soal menit yang berjumlah 75. Karena 1 jam = 60 menit. Nah kan 95 dikurang 60 sisanya 15 lagi. Jadi, 60 adalah bentuk jam ke menit, dan 15 adalah menit. Maka, $60 \text{ menit} + 15 \text{ menit} = 1 \text{ jam } 15 \text{ menit}$.

2

Materi

OPERASI HITUNG SATUAN WAKTU

1.180 menit = ... jam

Diketahui : Menit
Ditanya : Jam
Penyelesaian : $180 : 60 = 3 \text{ jam}$

Penjelasannya:
Bunyi soal menit ke jam. Mari lihat rumus dari konversi hubungan antar satuan waktu apakah ada. Ternyata tidak ada rumus menit ke jam. Nah, karena dirumus ada jam ke menit maka ini adalah kebalikan dari rumus tersebut. Kalau rumusnya tetap tandanya dibalikkan tapi jika rumusnya berbeda maka tandanya di tegakkan. Maka, $180 : 60 = 3$ yang ditanya adalah jam maka 3 jam.

4.4 jam 180 menit = ... detik

Diketahui : Jam sama menit.
Ditanya : Detik
Penyelesaian : $(4 \times 3.600) + (180 \times 60) = 14.400 + 10.800 = 25.200 \text{ detik}$

Penjelasannya:
Bunyi soal yang diketahui jam dan menit. Ditanya detik. Maka caranya, jam ke detik adalah 3.600. Menit ke detik adalah 60. Jadi, $(4 \times 3.600) + (180 \times 60) = 14.400 + 10.800 = 25.200$. Karena yang ditanya detik 25.200 detik.

3



LATIHAN

B. Isian

1. 8 jam = ... x ... = detik
2. 65 menit = ... + ... =
3. 900 menit + 240 menit = ... + ... = jam
4. 3 jam + 10 menit = ... + ... = detik
5. Lama perjalanan sakti ke rumah pamannya adalah 1 jam 35 menit. Jika sakti mulai berangkat pukul 10.20, pukul berapakah sakti sampai di rumah pamannya?

~Selamat mengerjakan~



5



LATIHAN

A. Pilihan Berganda

1. 5 jam = ... menit

| | |
|--------------|--------------|
| a. 120 menit | c. 300 menit |
| b. 240 menit | d. 400 menit |
2. 30 menit = ... detik

| | |
|----------------|----------------|
| a. 180 detik | c. 60 detik |
| b. 1.800 detik | d. 1.000 detik |
3. 10 menit 40 detik = ... detik

| | |
|--------------|----------------|
| a. 640 detik | c. 3.600 detik |
| b. 600 detik | d. 2.800 detik |
4. 6 jam 40 menit = ... menit

| | |
|--------------|-----------------|
| a. 360 detik | c. 500 menit |
| b. 400 detik | d. 21.640 menit |
5. 600 menit + 120 menit = ... jam

| | |
|-----------|-----------|
| a. 11 jam | c. 10 jam |
| b. 15 jam | d. 12 jam |

~Selamat mengerjakan~



4



DAFTAR PUSTAKA

Furnomosidi, (2018) *Senang Belajar Matematika*,
 Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan,
 Balitbang, Kemendikbud.

6

Lampiran 4. Lembar Kerja Peserta Didik



Abc 1+3

MATERI

Ayo Membaca

Satuan waktu adalah salah satu alat ukur untuk menghitung suatu peristiwa. Biasanya digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk menghitung berapa lama waktu dan durasi yang ditempuh. Alat ukur satuan waktu yaitu berupa jam.

Dalam jam tersebut, terdapat jam, menit dan juga detik. Adapun rumus dari konversi hubungan antar satuan waktu sebagai berikut:

| Bentuk | Bentuk |
|---------|----------|
| 1 Jam | 60 Menit |
| 1 Menit | 60 Detik |
| 1 Hari | 24 Jam |

Contoh:
 1.3 jam = ... x ... = menit
 Maka dapat dilihat, yang diketahui jam dan di tanya menit. Jadi, Jam ke menit rumusnya adalah 60. Maka hasilnya, 3 jam x 60 menit = 180 menit.

Abc 1+3

KEGIATAN 1

Ayo Berlatih

| Melakukan/Menggunakan Waktu | Melakukan/Menggunakan Waktu |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Berapa petak yang akan dimainkan? | 4. Berapa petak yang akan dimainkan? |
| 2. Berapa petak yang akan dimainkan? | 5. Berapa petak yang akan dimainkan? |
| 3. Berapa petak yang akan dimainkan? | 6. Berapa petak yang akan dimainkan? |

Tuliskan jawaban dari pertanyaan (Jawaban Menyelesaikan Masalah) di bawah ini!

Abc 1+3

KEGIATAN 2

Ayo Berlatih

PETUNJUK

1. Diskusikanlah latihan berikut bersama dengan kelompokmu!
2. Tiap anggota mengisikan jawaban pada lembar kerjanya masing-masing!

1. Perhatikan Jam di bawah ini!

Jam menunjukkan pukul 09.00 tepat. Jika jam menunjukkan 120 menit menjadi pukul berapa?

2. Berapakah hasil dari 5 jam + ... x ... = detik

3. Berapakah hasil dari 8 jam + 420 menit + ... x ... = detik

4. Berapakah hasil dari 240 menit + ... x ... = jam

5. Perhatikan Jam di bawah ini!

Jam menunjukkan pukul 02.00 tepat. Jika 240 menit kedepan, berapakah jumlah jam pada gambar tersebut? Menunjukkan pukul berapa?

Abc 1+3

EVALUASI

1. Apa yang dimaksud dengan satuan waktu dan tuliskan rumusnya?
2. Berapakah hasil dari 2 jam 45 menit + ... menit
3. Hasil dari 480 menit = ... jam
4. Ani belajar matematika selama 1 jam 40 menit 35 detik. Melani belajar IPA selama 1 jam 52 menit 24 detik. Selisih belajar waktu keduanya adalah?
5. Kolona dapat menyelesaikan soal ulangan matematika dalam waktu 60 menit 30 detik. Sementara Argo menyelesaikan ulangan matematika dalam waktu 45 menit 15 detik. Berapa selisih waktu antara Kolona dan Argo dalam menyelesaikan ulangan matematika?

-Selamat mengerjakan-



Abc
1+3

KUNCI JAWABAN

A. Pilihan Berganda

- C
- B
- A
- B

B. Isian

- 3 juta + 2.600 rupiah = 26.600
- 60 menit + 5 menit = 1 jam 5 menit
- $(900 - 60) \div (3 \times 60) = 45 - 4 = 19$ jam
- $(2 \times 1.600) \div (30 \times 60) = 10.666 + 667 = 11.333$ detik
- 12.25

C. Kegiatan 2

- 10.00
- $2 \times 1.600 = 3.200$ detik
- $(20 \times 1.600) \div (30 \times 60) = 20.000 \div 1.800 = 11,111$ menit
- $2.500 - 60 = 4$ jam
- 05.50

D. Evaluasi

- Seorang atletis adalah atletis yang diajar untuk meningkatkan secara perlahan. Biasanya berolahraga jenis Renang: 1 jam = 60 menit, 1 menit = 60 detik. 1 jam = 6.600 detik.
- $(2 \times 60) \div 45 = 120 \div 45 = 2,66$ menit
- $480 - 60 = 4$ jam
- 1 jam 53 menit 45 detik = $(1 \times 3.600) + (53 \times 60) + 45$ detik = 9.630 + 3.180 + 45 = 6.810 detik. Waktu = 1 jam 53 menit 25 detik = $(1 \times 3.600) + (53 \times 60) + 25$ detik = 6.810 + 3.180 + 25 = 6.715 detik. Jadi, atletis yang diajar adalah 6.715 - 6.810 = -95 detik.
 - Waktu = 60 menit 30 detik. Arjan = 45 menit 15 detik. Waktu yang harus diajar = 60 menit 30 detik - 45 menit 15 detik = 15 menit 15 detik. Jadi atletis yang diajar 15 menit 15 detik.



Abc
1+3

KUNCI JAWABAN

A. Latihan

- $1,7 \times 3.000$ detik + 25.200 detik
- $1,10 \times 25 = 1$ jam 25 menit
- $2.100 - 60 = 5$ jam
- $4 \times (3.000) \div (35 \times 60) = 34.600 - 3.100 = 10.500$ detik
- $(2 \times 3.000) \div (30 \times 60) = 20 = 10.800 + 1.600 = 20 = 14.400$ detik

Lampiran 5. Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan di kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan pada 7 November 2023.

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|--|--|
| 1. | Apakah guru menggunakan kurikulum dan silabus sebagai pedoman pembelajaran? | Iya, para guru disekolah ini menggunakan kurikulum dan silabus sesuai pedoman yang sudah kami buat. |
| 2. | Apakah guru menyusun RPP dalam proses pembelajaran? | Iya, guru menyusun RPP saat membuat sesuatu pembelajaran, tapi waktu pembuatnya itu semua guru kelas 5 membuatnya sama-sama. |
| 3. | Apakah guru membuat media ajar dalam proses pembelajaran? | Iya, tetapi tidak di setiap pembelajaran digunakan. |
| 4. | Apakah guru menggunakan media ajar dan melibatkan siswa dalam penggunaannya? | Iya, kalau misalnya dibuat beberapa media kemudian digunakan untuk melibatkan seorang siswa. |
| 5. | Bagaimana siswa ketika tidak menggunakan media ajar? | Ketika siswa tidak menggunakan media ajar tentunya mereka tidak seaktif saat mereka menggunakan media ajar. Serta mendapatkan hal-hal yang baru. |

| | | |
|----|---|--|
| 6. | Apakah dalam penggunaan media ajar siswa aktif dalam proses pembelajaran? | Pada saat mereka dikenalkan suatu media pembelajaran karena hal itu berbeda dengan biasanya mereka lebih tertarik dan rasa ingin tahunya tinggi. |
|----|---|--|

Lampiran 6 : ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Angket Validasi Ahli Media

Judul : Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran
Matematika di Kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul
Azmi Medan

Peneliti : Anisah Fitria Rahmawati

Pembimbing : Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

A. Identitas Responden

Ahli Media : SALMAN ALPARISI EFENDI, S.Pd, M.Pd

Jabatan : DOSEN

Instansi : PRODI PGSD FKIP UMSU

Assalamu`alaikum wr.wb

Saya memohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada pengembangan media komik pada mata pelajaran matematika dengan mengisi angket validasi yang telah disediakan. Angket validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran, sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya pengembangan media komik pada mata pelajaran matematika tersebut.

Penilaian, kritik dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan pengembangan media komik pada mata pelajaran matematika ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum melakukan penilaian media pada pengembangan media komik pada mata pelajaran matematika ini, isilah identitas Bapak/Ibu secara Lengkap terlebih dahulu.
2. Penilaian Ini dilakukan dengan memberikan tanda *ceklis* (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1 = Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Baik

3 = Cukup Baik

4 = Baik

5 = Sangat Baik

C. Aspek Penilaian

| ASPEK DESAIN PRODUK KOMIK | | | | | | |
|--------------------------------|--|-----------------|---|---|---|---|
| Indikator | Deskripsi | Skala Penilaian | | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Cover media menarik | Cover media komik yang disajikan begitu menarik | | | | | ✓ |
| Desain menarik perhatian siswa | Desain media komik menarik perhatian siswa sesuai dengan karakteristik peserta didik | | | | | ✓ |
| Teks tulisan mudah dibaca | Teks tulisan jelas dan mudah dibaca | | | | ✓ | |
| Gambar pendukung yang cocok | Gambar yang disajikan pada media komik sesuai dengan pendukung materi | | | | | ✓ |
| Warna yang bervariasi | Ketepatan pemilihan warna | | | | | ✓ |

| | | | | | | |
|---|--|--|--|--|---|---|
| Ukuran tulisan dan gambar sesuai dengan karakteristik siswa | Ukuran tulisan dan gambar (rapi dan teratur) sesuai dengan karakteristik siswa | | | | ✓ | |
| Petunjuk penggunaan jelas | Petunjuk penggunaan mudah dipahami dan jelas | | | | | ✓ |
| ASPEK PEMOGRAMAN MEDIA PEMBELAJARAN | | | | | | |
| Kelengkapan dan kejelasan materi | Kelengkapan dan kejelasan tulisan/pengetikan materi | | | | | ✓ |
| Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran | Terdapatnya petunjuk penggunaan yang ada di media komik | | | | | ✓ |
| Tampilan soal evaluasi | Soal sesuai dengan tampilan materi | | | | ✓ | |

D. Saran-saran (Secara Keseluruhan)

1. MEDIA YANG DIHASILKAN SANGAT MENARIK.
2. ADA BEBERAPA REAKSI DALAM MEDIA YANG PERLU DIPERBAIKI.

E. Kesimpulan

- ① Valid untuk diuji cobakan
2. Valid untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak valid untuk diuji cobakan

(catatan: mohon dilingkari salah satu angka sesuai simpulan Bapak/Ibu)

Medan, 4 Juni 2024

Validator Media,



Salman Alparisi Efendi, S.Pd., M.Pd

HASIL DATA VALIDASI AHLI MEDIA

| No. | Pernyataan | Skor | Skor Maksimal |
|--|--|-----------|---------------|
| Aspek Desain Produk Komik | | | |
| 1. | Cover media komik yang disajikan begitu menarik | 5 | 5 |
| 2. | Desain media komik menarik perhatian siswa sesuai dengan karakteristik peserta didik | 5 | 5 |
| 3. | Teks tulisan jelas dan mudah dibaca | 4 | 5 |
| 4. | Gambar yang disajikan pada media komik sesuai dengan pendukung materi | 5 | 5 |
| 5. | Ketepatan pemilihan warna | 5 | 5 |
| 6. | Ukuran tulisan dan gambar (rapi dan teratur) sesuai dengan karakteristik siswa | 4 | 5 |
| 7. | Petunjuk penggunaan mudah dipahami dan jelas | 5 | 5 |
| Aspek Pemograman Media Pembelajaran | | | |
| 8. | Kelengkapan dan kejelasan tulisan / pengetikan materi | 5 | 5 |
| 9. | Terdapatnya petunjuk penggunaan yang ada di media komik | 5 | 5 |
| 10. | Soal sesuai dengan tampilan materi | 4 | 5 |
| Jumlah | | 47 | 50 |

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

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$P = 94 \%$$

Lampiran 7. ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Angket Validasi Ahli Bahasa

Judul : Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran
Matematika di Kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul
Azmi Medan

Peneliti : Anisah Fitria Rahmawati

Pembimbing : Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

A. Identitas Responden

Ahli Media : Mulia Febriyana, M.Pd.

Jabatan : Dosen

Instansi : FKIP UMSU/ Prodi. Pendidikan Bahasa Indonesia

Assalamu`alaikum wr.wb

Saya memohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada pengembangan media komik pada mata pelajaran matematika dengan mengisi angket validasi yang telah disediakan. Angket validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran, sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya pengembangan media komik pada mata pelajaran matematika tersebut.

Penilaian, kritik dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan pengembangan media komik pada mata pelajaran matematika ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum melakukan penilaian media pada pengembangan media komik pada mata pelajaran matematika ini, isilah identitas Bapak/Ibu secara Lengkap terlebih dahulu.
2. Penilaian Ini dilakukan dengan memberikan tanda *ceklis* (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1 = Sangat Tidak Baik

2 = Kurang Baik

3 = Cukup Baik

4 = Baik

5 = Sangat Baik

C. Aspek Penilaian

| ASPEK LUGAS | | | | | | |
|--|---|-----------------|---|---|---|---|
| Indikator | Deskripsi | Skala Penilaian | | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ketepatan Stuktur Kalimat | Ketepatan pemilihan kalimat begitu jelas | | | | ✓ | |
| Keefektifan Istilah | Keefektifan dengan tata aturan ejaan dengan tepat | | | | | ✓ |
| Kebakuan Istilah | Ketepatan dalam penulisan ejaan dan kalimat | | | | ✓ | |
| ASPEK KOMUNIKATIF | | | | | | |
| Pemahaman terhadap pesan dan informasi | Kejelasan dalam memberikan informasi | | | | | ✓ |
| ASPEK DIALOGIS DAN INTERAKTIF | | | | | | |
| Kemampuan memotivasi peserta didik | Pemahaman dalam materi | | | | ✓ | |

| | | | | | | | |
|--|---|--|--|--|--|---|---|
| Kemampuan mendorong kreativitas peserta didik | Membuat ketertarikan peserta didik | | | | | ✓ | |
| ASPEK KESESUAIAN DENGAN KAIDAH BAHASA | | | | | | | |
| Ketepatan bahasa | Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien | | | | | | ✓ |
| ASPEK KESESUAIAN DAN PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK | | | | | | | |
| Kesusaian perkembangan intelek peserta didik | Kesesuaian bahasa dengan karakteristik peserta didik | | | | | ✓ | |
| ASPEK PENGGUNAAN ISTILAH SYMBOL DAN IKON | | | | | | | |
| Ketepatan ejaan dan penggunaan istilah | Penggunaan bahasa yang jelas dalam menyampaikan informasi | | | | | | ✓ |
| Konsistensi penggunaan simbol | Ketepatan dalam memilih simbol yang sesuai dengan peserta didik | | | | | ✓ | |

D. Saran-saran (Secara Keseluruhan)

Media komik layak diujicobakan di lapangan

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

- Valid untuk diuji cobakan
2. Valid untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak valid untuk diuji cobakan

(catatan: mohon dilingkari salah satu angka sesuai simpulan Bapak/Ibu)

Medan, 5 Juni 2024

Validator Bahasa,


Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd

HASIL DATA VALIDASI AHLI BAHASA

| No. | Pernyataan | Skor | Skor Maksimal |
|--|---|-----------|---------------|
| Aspek Lugas | | | |
| 1. | Ketepatan pemilihan kalimat begitu jelas | 4 | 5 |
| 2. | Keefektifan dengan tata aturan ejaan dengan tepat | 5 | 5 |
| 3. | Ketepatan dalam penulisan ejaan dan kalimat | 4 | 5 |
| Aspek Komunikatif | | | |
| 4. | Kejelasan dalam memberikan informasi | 5 | 5 |
| Aspek Dialogis dan Interaktif | | | |
| 5. | Pemahaman dalam materi | 4 | 5 |
| 6. | Membuat ketertarikan peserta didik | 4 | 5 |
| Aspek Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa | | | |
| 7. | Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien | 5 | 5 |
| Aspek Kesesuaian dan Perkembangan Peserta Didik | | | |
| 8. | Kesesuaian bahasa dengan karakteristik peserta didik | 4 | 5 |
| Aspek Penggunaan Istilah Symbol dan Ikon | | | |
| 9. | Penggunaan bahasa yang jelas dalam menyampaikan informasi | 5 | 5 |
| 10. | Ketepatan dalam memilih simbol yang sesuai dengan peserta didik | 4 | 5 |
| Jumlah | | 44 | 50 |

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

$$P = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$P = 88 \%$$

Lampiran 8. ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Angket Validasi Ahli Materi

Judul : Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran
Matematika di Kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul
Azmi Medan

Peneliti : Anisah Fitria Rahmawati

Pembimbing : Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

A. Identitas Responden

Ahli Media : *Mega Dwi Mayang Sari*

Jabatan : *Guru Kelas V*

Instansi : *SDS ISLAM SETIA NURUL AZMI*

Assalamu`alaikum wr.wb

Saya memohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada pengembangan media komik pada mata pelajaran matematika dengan mengisi angket validasi yang telah disediakan. Angket validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran, sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya pengembangan media komik pada mata pelajaran matematika tersebut.

Penilaian, kritik dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan pengembangan media komik pada mata pelajaran matematika ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum melakukan penilaian media pada pengembangan media komik pada mata pelajaran matematika ini, isilah identitas Bapak/Ibu secara Lengkap terlebih dahulu.
2. Penilaian Ini dilakukan dengan memberikan tanda *ceklis* (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Tidak Baik
 - 2 = Kurang Baik
 - 3 = Cukup Baik
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

C. Aspek Penilaian

| ASPEK KURIKULUM | | | | | | |
|--|--|-----------------|---|---|---|---|
| Indikator | Deskripsi | Skala Penilaian | | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Media relevan dengan materi | Kesesuaian materi dengan media yang digunakan | | | | | ✓ |
| Media sesuai dengan kurikulum | Kesesuaian media dengan RPP | | | | | ✓ |
| Konten media sesuai dengan jenjang peserta didik | Manfaat materi untuk penambahan wawasan pengrtahuan siswa. | | | | | ✓ |
| Kesesuaian kompetensi dasar dengan tema | Kesesuaian isi materi dengan KD dengan tema | | | | | ✓ |
| Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KD | Kesesuain isi materi dengan KI dan tujuan | | | | | ✓ |

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|---|
| Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | Kejelasan dalam tujuan pembelajaran | | | | | | ✓ |
| ASPEK MATERI | | | | | | | |
| Kelengkapan materi | Kelengkapan materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa | | | | | | ✓ |
| Kejelasan materi | Kebermaknaan dalam materi pembelajaran | | | | | | ✓ |
| Penyajian materi jelas | Kelengkapan informasi dalam penyajian materi jelas | | | | | | ✓ |
| Soal Evaluasi | Kesesuaian dengan materi | | | | | | ✓ |

D. Saran-saran (Secara Keseluruhan)

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

1. Valid untuk diuji cobakan
2. Valid untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak valid untuk diuji cobakan

(catatan: mohon dilingkari salah satu angka sesuai simpulan Bapak/Ibu)

Medan, 14 Juni 2024

Validator Materi,



Mega Dwi Mayang Sari, S.Pd

HASIL DATA VALIDASI AHLI MATERI

| No. | Pernyataan | Skor | Skor Maksimal |
|------------------------|--|-----------|------------------|
| Aspek Kurikulum | | | |
| 1. | Kesesuaian materi dengan media yang digunakan | 5 | 5 |
| 2. | Kesesuaian media dengan RPP | 5 | 5 |
| 3. | Manfaat materi untuk penambahan wawasan pengrtahuan siswa | 5 | 5 |
| 4. | Kesesuaian isi materi dengan KD dengan tema | 5 | 5 |
| 5. | Kesesuain isi materi dengan KI dan tujuan | 5 | 5 |
| 6. | Kejelasan dalam tujuan pembelajaran | 5 | 5 |
| Aspek Materi | | | |
| 7. | Kelengkapan materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa | 5 | 5 |
| 8. | Kebermaknaan dalam materi pembelajaran | 5 | 5 |
| 9. | Kelengkapan informasi dalam penyajian materi jelas | 5 | 5 |
| 10. | Kesesuaian dengan materi | 5 | 5 |
| Jumlah | | 50 | 50 |

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

$$P = \frac{50}{50} \times 100\%$$

$$P = 100 \%$$

Lampiran 9. ANGKET KEPRAKTISAN RESPON GURU

Angket Kepraktisan Respon Guru

Judul : Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran
Matematika di Kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul
Azmi Medan

Peneliti : Anisah Fitria Rahmawati

Pembimbing : Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

A. Identitas Responden

Nama : *Mega Dwi Mayang Sari*

NIP : *-*

Instansi : *SDS ISLAM SETIA NURUL AZMI*

B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama, NIP dan asal instansi pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini
3. Kemudian isilah tanda *ceklis* (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat masing-masing.

Keterangan Pilihan:

STS = Sangat Tidak Setuju

KS = Kurang Setuju

CS = Cukup Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

C. Daftar Pertanyaan

| ASPEK MATERI | | | | | | |
|---|---|-----------------|----|----|---|----|
| Indikator | Deskripsi | Skala Penilaian | | | | |
| | | STS | KS | CS | S | SS |
| Kesesuaian materi | Kesesuaian dengan KI, KD dan tujuan pembelajaran | | | | | ✓ |
| Penyajian materi | Kelengkapan informasi dalam penyajian materi | | | | | ✓ |
| Kelengkapan materi | Kelengkapan materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa | | | | | ✓ |
| ASPEK TATA BAHASA | | | | | | |
| Kualitas penggunaan bahasa | Kejelasan dalam memberikan informasi dan sesuai dengan ejaan | | | | | ✓ |
| Kualitas susunan kalimat | Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep | | | | | ✓ |
| ASPEK DESAIN MEDIA | | | | | | |
| Tampilan media | Kemenarikan tampilan komik untuk dipelajari siswa | | | | | ✓ |
| Kualitas gambar yang digunakan pada media | Kesesuaian gambar dengan variasi warna | | | | | ✓ |
| Kualitas teks yang digunakan pada media | Teks yang digunakan mudah dipahami | | | | | ✓ |
| Tata Letak | Penggunaan tata letak yang terstruktur | | | | | ✓ |
| ASPEK PENGGUNAAN MEDIA | | | | | | |
| Kemudahan penggunaan media | Kemudahan media komik untuk memahami materi yang disajikan | | | | | ✓ |

D. Saran-saran

.....
.....

Medan, 14 Juni 2024

Responden,



Mega Dwi Mayang Sari, S.Pd

HASIL DATA ANGKET RESPON GURU

| No. | Pernyataan | Skor | Skor Maksimal |
|-------------------------------|---|-----------|---------------|
| Aspek Materi | | | |
| 1. | Kesesuaian dengan KI, KD dan tujuan pembelajaran | 5 | 5 |
| 2. | Kelengkapan informasi dalam penyajian materi | 5 | 5 |
| 3. | Kelengkapan materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa | 5 | 5 |
| ASPEK TATA BAHASA | | | |
| 4. | Kejelasan dalam memberikan informasi dan sesuai dengan ejaan | 5 | 5 |
| 5. | Penggunaan dialog atau teks yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep | 5 | 5 |
| ASPEK DESAIN MEDIA | | | |
| 6. | Kemenarikan tampilan komik untuk dipelajari siswa | 5 | 5 |
| 7. | Kesesuaian gambar dengan variasi warna | 5 | 5 |
| 8. | Teks yang digunakan mudah dipahami | 5 | 5 |
| 9. | Penggunaan tata letak yang terstruktur | 5 | 5 |
| ASPEK PENGGUNAAN MEDIA | | | |
| 10. | Kemudahan media komik untuk memahami materi yang disajikan | 5 | 5 |
| Jumlah | | 50 | 50 |

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{50}{50} \times 100\%$$

$$P = 100 \%$$

Lampiran 10. ANGKET KEPRAKTISAN RESPON SISWA

Angket Kepraktisan Respon Siswa

A. Identitas Responden

Nama : ..Revano arga Putra.....

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama dan kelas.
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini.
3. Kemudian isilah tanda *ceklis* (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat masing-masing.

Keterangan Pilihan:

STS = Sangat Tidak Setuju

KS = Kurang Setuju

CS = Cukup Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

4. Mintalah penjelasan pada guru, jika ada pertanyaan yang tidak jelas.

C. Daftar Pertanyaa

| ASPEK MEDIA PEMBELAJARAN | | | | | | |
|----------------------------|--|-----------------|----|----|---|----|
| Indikator | Deskripsi | Skala Penilaian | | | | |
| | | STS | KS | CS | S | SS |
| Pemahaman isi materi | Materi yang disajikan di dalam komik mudah dipahami saya | | | | ✓ | |
| Kemudahan mengerjakan soal | Saya dapat menyelesaikan soal dengan mudah | | | | ✓ | |

| | | | | | | |
|---|--|--|--|---|--|---|
| Kemudahan dalam menggunakan media komik | Penggunaan media komik yang dikembangkan pada materi operasi hitung satuan waktu sangat bermanfaat untuk saya | | | | | ✓ |
| Ketepatan dalam memilih background dan teks | Desain background dan teks komik sangat menarik | | | | | ✓ |
| Kemenarikan media komik dalam pembelajaran | Tampilan media komik yang dikembangkan pada materi operasi hitung satuan waktu membosankan | | | ✓ | | |
| Alat bantu proses pembelajaran | Saya lebih memahami materi operasi hitung satuan waktu setelah belajar menggunakan media komik yang dikembangkan pada materi operasi hitung satuan waktu | | | | | ✓ |
| ASPEK PEMBELAJARAN | | | | | | |
| Kemampuan belajar mandiri | Saya lebih semangat belajar materi operasi hitung satuan waktu ketika menggunakan media komik yang dikembangkan | | | | | ✓ |
| Meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa | Penyampaian materi menggunakan media komik membuat saya menjadi paham akan operasi hitung satuan waktu | | | | | ✓ |
| Menciptakan rasa senang untuk siswa | Saya merasa senang belajar materi operasi hitung satuan waktu menggunakan media komik yang dikembangkan | | | | | ✓ |

$$P = \frac{37}{45} \times 100\%$$

$$P = 82\%$$

Angket Kepraktisan Respon Siswa

A. Identitas Responden

Nama : AKIFA NAILA

Kelas : 50

B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama dan kelas.
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini.
3. Kemudian isilah tanda *ceklis* (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat masing-masing.

Keterangan Pilihan:

STS = Sangat Tidak Setuju

KS = Kurang Setuju

CS = Cukup Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

4. Mintalah penjelasan pada guru, jika ada pertanyaan yang tidak jelas.

C. Daftar Pertanyaa

| ASPEK MEDIA PEMBELAJARAN | | | | | | |
|----------------------------|--|-----------------|----|----|---|----|
| Indikator | Deskripsi | Skala Penilaian | | | | |
| | | STS | KS | CS | S | SS |
| Pemahaman isi materi | Materi yang disajikan di dalam komik mudah dipahami saya | | | | | ✓ |
| Kemudahan mengerjakan soal | Saya dapat menyelesaikan soal dengan mudah | | | | | ✓ |

| | | | | | | |
|---|--|--|--|--|---|---|
| Kemudahan dalam menggunakan media komik | Penggunaan media komik yang dikembangkan pada materi operasi hitung satuan waktu sangat bermanfaat untuk saya | | | | ✓ | |
| Ketepatan dalam memilih background dan teks | Desain background dan teks komik sangat menarik | | | | | ✓ |
| Kemenarikan media komik dalam pembelajaran | Tampilan media komik yang dikembangkan pada materi operasi hitung satuan waktu membosankan | | | | ✓ | |
| Alat bantu proses pembelajaran | Saya lebih memahami materi operasi hitung satuan waktu setelah belajar menggunakan media komik yang dikembangkan pada materi operasi hitung satuan waktu | | | | ✓ | |
| ASPEK PEMBELAJARAN | | | | | | |
| Kemampuan belajar mandiri | Saya lebih semangat belajar materi operasi hitung satuan waktu ketika menggunakan media komik yang dikembangkan | | | | ✓ | |
| Meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa | Penyampaian materi menggunakan media komik membuat saya menjadi paham akan operasi hitung satuan waktu | | | | ✓ | |
| Menciptakan rasa senang untuk siswa | Saya merasa senang belajar materi operasi hitung satuan waktu menggunakan media komik yang dikembangkan | | | | | ✓ |

$$P = \frac{40}{45} \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

Angket Kepraktisan Respon Siswa

A. Identitas Responden

Nama : ZAFira FAdilah Syah..

Kelas : 50.....

B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama dan kelas.
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini.
3. Kemudian isilah tanda *ceklis* (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat masing-masing.

Keterangan Pilihan:

STS = Sangat Tidak Setuju

KS = Kurang Setuju

CS = Cukup Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

4. Mintalah penjelasan pada guru, jika ada pertanyaan yang tidak jelas.

C. Daftar Pertanyaa

| ASPEK MEDIA PEMBELAJARAN | | | | | | |
|----------------------------|--|-----------------|----|----|---|----|
| Indikator | Deskripsi | Skala Penilaian | | | | |
| | | STS | KS | CS | S | SS |
| Pemahaman isi materi | Materi yang disajikan di dalam komik mudah dipahami saya | | | | | ✓ |
| Kemudahan mengerjakan soal | Saya dapat menyelesaikan soal dengan mudah | | | | | ✓ |

| | | | | | | |
|---|--|--|--|--|---|---|
| Kemudahan dalam menggunakan media komik | Penggunaan media komik yang dikembangkan pada materi operasi hitung satuan waktu sangat bermanfaat untuk saya | | | | ✓ | |
| Ketepatan dalam memilih background dan teks | Desain background dan teks komik sangat menarik | | | | ✓ | |
| Kemenarikan media komik dalam pembelajaran | Tampilan media komik yang dikembangkan pada materi operasi hitung satuan waktu membosankan | | | | ✓ | |
| Alat bantu proses pembelajaran | Saya lebih memahami materi operasi hitung satuan waktu setelah belajar menggunakan media komik yang dikembangkan pada materi operasi hitung satuan waktu | | | | ✓ | |
| ASPEK PEMBELAJARAN | | | | | | |
| Kemampuan belajar mandiri | Saya lebih semangat belajar materi operasi hitung satuan waktu ketika menggunakan media komik yang dikembangkan | | | | | ✓ |
| Meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa | Penyampaian materi menggunakan media komik membuat saya menjadi paham akan operasi hitung satuan waktu | | | | ✓ | |
| Menciptakan rasa senang untuk siswa | Saya merasa senang belajar materi operasi hitung satuan waktu menggunakan media komik yang dikembangkan | | | | | ✓ |

$$P = \frac{40}{45} \times 100 \%$$

$$P = 88 \%$$

Angket Kepraktisan Respon Siswa

A. Identitas Responden

Nama : ..Cahaya..Auisyah..Rafii...
 Kelas : ..5.0.....

B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama dan kelas.
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini.
3. Kemudian isilah tanda *ceklis* (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat masing-masing.

Keterangan Pilihan:

STS = Sangat Tidak Setuju

KS = Kurang Setuju

CS = Cukup Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

4. Mintalah penjelasan pada guru, jika ada pertanyaan yang tidak jelas.

C. Daftar Pertanyaa

| ASPEK MEDIA PEMBELAJARAN | | | | | | |
|----------------------------|--|-----------------|----|----|---|----|
| Indikator | Deskripsi | Skala Penilaian | | | | |
| | | STS | KS | CS | S | SS |
| Pemahaman isi materi | Materi yang disajikan di dalam komik mudah dipahami saya | | | | | ✓ |
| Kemudahan mengerjakan soal | Saya dapat menyelesaikan soal dengan mudah | | | | ✓ | |

| | | | | | | |
|---|--|--|--|--|---|---|
| Kumudahan dalam menggunakan media komik | Penggunaan media komik yang dikembangkan pada materi operasi hitung satuan waktu sangat bermanfaat untuk saya | | | | | ✓ |
| Ketepatan dalam memilih background dan teks | Desain background dan teks komik sangat menarik | | | | | ✓ |
| Kemenarikan media komik dalam pembelajaran | Tampilan media komik yang dikembangkan pada materi operasi hitung satuan waktu membosankan | | | | ✓ | |
| Alat bantu proses pembelajaran | Saya lebih memahami materi operasi hitung satuan waktu setelah belajar menggunakan media komik yang dikembangkan pada materi operasi hitung satuan waktu | | | | ✓ | |
| ASPEK PEMBELAJARAN | | | | | | |
| Kemampuan belajar mandiri | Saya lebih semangat belajar materi operasi hitung satuan waktu ketika menggunakan media komik yang dikembangkan | | | | | ✓ |
| Meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa | Penyampaian materi menggunakan media komik membuat saya menjadi paham akan operasi hitung satuan waktu | | | | ✓ | |
| Menciptakan rasa senang untuk siswa | Saya merasa senang belajar materi operasi hitung satuan waktu menggunakan media komik yang dikembangkan | | | | | ✓ |

$$P = \frac{41}{45} \times 100\%$$

$$P = 91\%$$

HASIL DATA ANGKET RESPON SISWA

| No. | Siswa | Penilaian | | | | | | | | | Nilai | Persentase |
|---------------|-------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|------------|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | | |
| 1. | HKL | 5 | 4 | 5 | 5 | 2 | 4 | 5 | 4 | 5 | 39 | 87 % |
| 2. | RAP | 4 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 37 | 82 % |
| 3. | HFM | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 39 | 87 % |
| 4. | LES | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 38 | 84 % |
| 5. | MAR | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 38 | 84 % |
| 6. | DF | 4 | 4 | 4 | 5 | 2 | 5 | 4 | 4 | 5 | 37 | 82 % |
| 7. | AR | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 41 | 91 % |
| 8. | CAR | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 41 | 91 % |
| 9. | ZFS | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 40 | 88 % |
| 10. | AN | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 40 | 88 % |
| 11. | LR | 5 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 4 | 5 | 36 | 80 % |
| 12. | ZS | 5 | 5 | 5 | 5 | 2 | 4 | 4 | 4 | 5 | 39 | 87 % |
| 13. | SA | 5 | 5 | 5 | 5 | 2 | 5 | 5 | 4 | 5 | 41 | 91 % |
| 14. | SP | 5 | 4 | 5 | 4 | 2 | 5 | 4 | 5 | 5 | 39 | 87 % |
| 15. | MKP | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 39 | 87 % |
| 16. | M | 5 | 4 | 5 | 5 | 2 | 4 | 5 | 5 | 5 | 40 | 88 % |
| 17. | HPD | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 40 | 88 % |
| 18. | SA | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 41 | 91 % |
| 19. | NR | 5 | 5 | 4 | 5 | 2 | 5 | 5 | 5 | 5 | 41 | 91 % |
| 20. | AR | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 41 | 91 % |
| 21. | CS | 5 | 5 | 5 | 5 | 2 | 5 | 5 | 4 | 5 | 41 | 91 % |
| 22. | SAT | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 38 | 84 % |
| 23. | UNA | 5 | 4 | 4 | 5 | 2 | 4 | 4 | 4 | 5 | 37 | 82 % |
| 24. | LAF | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 39 | 87 % |
| 25. | RU | 5 | 4 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 39 | 87 % |
| Jumlah | | | | | | | | | | | 981 | |

Skor Maksimal $45 \times 25 = 1125$

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{981}{1125} \times 100\%$$

$$P = 87.2 \%$$

Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian

a. Wawancara Dengan Guru Kelas VD



b. Memperagakan Media Pembelajaran



c. Meyampaikan Materi Dalam Mengajar





d. Foto Bersama Siswa dan Guru Kelas V



Lampiran 12. Form K 1

FORM K 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : ANISAH FITRIA RAHMAWATI
 N P M : 2002090068
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119
 IPK = 3,87

Ismar

| Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi | Judul yang diajukan | Disyahkan Oleh Dekan Fakultas |
|--|--|-------------------------------------|
| | Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan. | 26/10/2023 |
| | Pengembangan Bahan Ajar Booklet Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan. | |
| | Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan. | |

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 11 Oktober 2023

Hormat Pemohon,

Anisah Fitria Rahmawati

Dibuat Rangkap 3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 13. Form K 2

FORM K 2

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id**

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ANISAH FITRIA RAHMAWATI
NPM : 2002090068
ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 13 Oktober 2023
Hormat Pemohon,

Anisah Fitria Rahmawati

Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 14 Form K 3



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 3559 / II.3-AU//UMSU-02/ F/2023
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Anisah Fitria Rahmawati**
N P M : 200209068
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : **Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan**

Pembimbing : **Ismail Saleh Nst, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **26 Oktober 2024**

Medan, 11 Rabi'ul Akhir 1445 H
26 Oktober 2023 M



Wassalam
Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



Lampiran 15. Berita Acara Bimbingan Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Mahasiswa : Anisah Fitria Rahmawati
NPM : 2002090068
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Komik pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan

| Tanggal | Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal | Paraf |
|---------------------|------------------------------------|-------|
| 11 Oktober 2023 | Acc Judul Proposal | |
| 27 Desember 2023 | Revisi Penulisan Spasi | |
| 09 Januari 2024 | Revisi Bab I, Batasan Masalah | |
| 17 Januari 2024 | Revisi Bab III, Waktu Penelitian | |
| 22 Januari 2024 | Revisi Spasi | |
| 01 Februari 2024 | Tambahan Angket di Lampiran | |
| 06 Maret 2024 | Acc Seminar | |
| | | |

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Medan, Maret 2024

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 16. Pengesahan Proposal

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN PROPOSAL

Proposal yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Anisah Fitria Rahmawati
 NPM : 2002090068
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Komik pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diteujui oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar


 Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing


 Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 17. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Anisah Fitria Rahmawati
NPM : 2002090068
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan

Pada hari Kamis, Tanggal 21 Maret 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Juni 2024

Disetujui oleh :

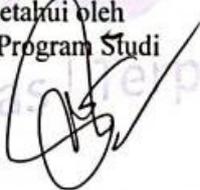
Dosen Pembahas

Dosen Pembimbing


Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.


Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 18. Surat Keterangan

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama Mahasiswa : Anisah Fitria Rahmawati
NPM : 2002090068
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Kamis, Tanggal 21 Maret 2024.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Juni 2024

Ketua

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 19. Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis, Tanggal 21 Maret 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Anisah Fitria Rahmawati
 NPM : 2002090068
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan

Revisi / Perbaikan :

| No | Uraian/Saran Perbaikan |
|----|---|
| 1. | Dibagian latar belakang masalah tambahkan masalah Pada Peserta didik, bukan guru. |
| 2. | Media komik belum terlihat jelas untuk materi Satuan Waktu. |

Medan, Juni 2024

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Pembahas


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.


Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.

Lampiran 20. Berita Acara Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis, Tanggal 21 Maret 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Anisah Fitria Rahmawati
NPM : 2002090068
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
 Disetujui dengan adanya perbaikan
 Ditolak

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Dosen Pembimbing


Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.


Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 21. Permohonan Izin Riset



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AK.KP/PTXU/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#)

Nomor : 1223/II.3-AU/UMSU-02/F/2024 Medan, 28 Dzulqa'dah 1445 H
 Lamp : --- 05 Mei 2024 M
 Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Anisah Fitria Rahmawati**
 N P M : 2002090068
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : **Pengembangan Media Komik Pada Pelajaran Matematika di Kelas V SD Swasta Islam Setia Nurul Azmi Medan**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum



****Pertinggal****



Lampiran 22. Surat Balasan Dari Sekolah

SEKOLAH DASAR
SD ISLAM SETIA NURUL AZMI
 NSS : 104076010066 NPSN : 69877396

Sekretariat : Jln. Pancing Pasar 4 Lk. V Kel. Mabar Hilir Kec. Medan Deli

SURAT KETERANGAN

Nomor : 1665/SD-YPSNA/S2/V/2024

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hj. YUSMERI, S Pd
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SDS Islam Setia Nurul Azmi
 Jln. Pancing Pasar 4 Lk. V Kel. Mabar Hilir

Memberi ijin kepada :

Nama : Anisah Fitria Rahmawati
 NPM : 2002090068
 T.Tgl Lahir : Hamparan Perak, 22 April 2002
 Fakultas/Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah Melaksanakan Penelitian Di SDS ISLAM SETIA NURUL AZMI Jln. Pancing Pasar 4 Lk. V Kel. Mabar Hilir Kec. Medan Deli , Demikian Surat Keterangan Ini Kami Perbuat Dengan Sebenarnya , Untuk Dapat Dipergunakan Seperlunya.

Medan, 19 Juni 2024
 Kepala SD Islam Setia Nurul Azmi

Hj. YUSMERI, S Pd

Anisah Fitria Rahmawati

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

| | | |
|---|---|-----|
| 1 | repository.radenintan.ac.id Internet Source | 3% |
| 2 | j-cup.org Internet Source | 1% |
| 3 | digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet Source | 1% |
| 4 | id.scribd.com Internet Source | 1% |
| 5 | www.researchgate.net Internet Source | 1% |
| 6 | Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper | <1% |
| 7 | eprints.uny.ac.id Internet Source | <1% |
| 8 | publication.petra.ac.id Internet Source | <1% |
| 9 | zyaifetyaz.wordpress.com Internet Source | <1% |

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Anisah Fitria Rahmawati
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Tempat / Tanggal Lahir : Hamparan Perak, 22 April 2002
Alamat Asal : Dusun V Hamparan Perak Kec, Hamparan Perak
No Kontak : 0822-6714-6248
E-mail : rahmawatianisahfitria@gmail.com

Pendidikan Format:

1. SD Negeri No.106798 Tamat Tahun : 2013/2014
2. SMP Negeri 1 Hamparan Perak Tamat Tahun : 2016/2017
3. SMA Swasta Dharmawangsa Tamat Tahun : 2019/2020