

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK MATEMATIKA BUDAYA  
MELAYU (KOMADAYU) PADA MATA PELAJARAN  
MATEMATIKA KELAS III SDN 104230 BATANG KUIS**

**SKRIPSI**

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

Oleh

**CHAIRUNNISA ANANDA**

**NPM. 2102090017**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

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

**MEDAN**

**2025**



**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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA**

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



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 23 April 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

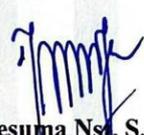
Nama : Chairunnisa Ananda  
NPM : 2102090017  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 104230 Batang Kuis

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

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

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua  
  
**Dr. Hj. Syamsayurnita, M.Pd.**

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

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.
2. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.
3. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.




**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Chairunnisa Ananda  
NPM : 2102090017  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 104230 Batang Kuis.

sudah layak disidangkan.

Medan, 15 April 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

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

Diketahui oleh:

Dekan

  
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, 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. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Chairunnisa Ananda  
NPM : 2102090017  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 104230 Batang Kuis.

Nama Pembimbing : Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
20/2-2025	Validasi Ahli Media		
21/2-2025	Validasi Ahli Bahasa & Ahli Materi		
10/3-2025	Bimbingan Bab IV.		
14/3-2025	Perbaikan Tabel Lampiran Rekap siswa		
17/3-2025	Perbaikan Penulisan pada Referensi & Penulisan EYD		
20/3-2025	Melengkapi Lampiran Angket Kepraktisan siswa		
15/4-2025	Acc Sidang Skripsi		

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, April 2025  
Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, 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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Chairunnisa Ananda  
NPM : 2102090017  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 104230 Batang Kuis.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 104230 Batang Kuis” 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, April 2025  
Yang menyatakan

  
0AMX200435561  
Chairunnisa Ananda  
NPM. 2102090017

## ABSTRAK

**Chairunnisa Ananda, NPM. 2102090017. Pengembangan Media Komik Matematika Budaya Melayu (Komadayu) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 104230 Batang Kuis. Skripsi FKIP, UMSU 2025.**

Penelitian ini memiliki tujuan utama untuk merancang media pembelajaran dalam bentuk komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) untuk siswa kelas III di SDN 104230 Batang Kuis. Media komik ini memperdalam pemahaman peserta didik terhadap konsep fundamental dalam geometri bidang melalui media pembelajaran berbasis komik dan memasukkan nilai budaya Melayu ke dalam proses pembelajaran mereka. Penelitian dan Pengembangan (*R&D*) dilakukan memanfaatkan Pendekatan *ADDIE* yang meliputi tahapan Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, serta Evaluasi. Instrumen penelitian mencakup angket validasi dari para pakar di bidang media, linguistik, dan materi, disertai dengan wawancara serta uji coba yang melibatkan pendidik dan peserta didik adalah semua metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media KOMADAYU diberi kategori "sangat layak" untuk digunakan dalam pembelajaran dan memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi dengan perolehan nilai sebesar 94%. Selain itu, kepraktisan media yang didasarkan pada tanggapan guru dan siswa juga menunjukkan hasil yang positif sebesar 93,81%: peserta didik menunjukkan peningkatan antusiasme serta motivasi yang lebih tinggi dalam mempelajari matematika dengan media komik ini. Studi ini menemukan bahwa alat pembelajaran KOMADAYU berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang bangun datar dan memungkinkan mereka untuk mengaitkan matematika dengan budaya lokal. Komik dapat menjadi alternatif inovatif untuk mengajar matematika di sekolah dasar.

**Kata Kunci: Komik edukasi, matematika, budaya Melayu, bangun datar, pengembangan media.**

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji dan Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat diberi kesehatan dan umur panjang sehingga mampu untuk menyelesaikan Tugas Akhir berupa Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 104230 Batang Kuis”. Penyusunan Skripsi ini bertujuan untuk dapat memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua yang saya sayangi dan cintai, Bapak **Endra Mulyadi** dan Ibu tersayang **Syabaria** yang telah membesarkan saya dengan penuh kasih sayang, yang selalu memberikan dukungan, doa, nasihat yang tulus di setiap langkah kepada penulis.

Dalam menyelesaikan Skripsi ini, penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari adanya kerjasama, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibunda **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Ibunda **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **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.** Selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sekaligus pembimbing saya yang senantiasa memberi nasehat dan solusi dalam akademik kepada penulis.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** Selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Seluruh Staf Pengajar** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat kepada penulis.
8. Bapak **Jonsen Efendi Rambe, S.Pd, M.Pd.** Selaku Kepala Sekolah SDN 104230 Batang Kuis yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah.
9. Ibu **Decy Anggriani, S.Pd., M.Hum.** Selaku Guru Wali Kelas III SDN 104230 Batang Kuis yang telah membantu saya dalam penelitian.
10. **Abang dan kakak saya, Muhammad Rifki Ramadhana, Erdi Nugraha, Meutya Sasti Wahdini, dan Sonya Ayu Tamara,** yang senantiasa memberikan semangat, motivasi, serta dukungan dalam perjalanan akademik saya.

11. **Habibi**, yang telah banyak membantu saya kapan pun dan dimana pun, serta selalu memberikan dukungan dan doa kepada saya.

12. **Sahabat-sahabat terbaik saya, Gadis Aulia Putri, Didan Pramana, Apryan Bagas, Rainy Adhelia Nasution, Salsabillah Audrey, Nita Fitri Handayani, Mega Intan Permata Sari, dan Widya Febri Yanti**, yang selalu ada untuk berbagi suka dan duka, memberikan semangat, serta menjadi tempat berbagi dalam setiap proses yang saya lalui.

Akhir kata, semoga karya tulis yang dengan tulus dan ikhlas penulis susun serta jauh dari kata sempurna ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan keilmuan. Kritik dan saran yang sifatnya membangun terhadap penelitian ini sangat penulis harapkan sehingga penelitian selanjutnya akan lebih sempurna.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Medan, 14 April 2025

Penulis,



**Chairunnisa Ananda**

**NPM. 2102090017**

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	7
1.3. Batasan Masalah.....	8
1.4. Rumusan Masalah .....	8
1.5. Tujuan Penelitian.....	9
1.6. Manfaat Penelitian.....	9
1.7. Spesifikasi Produk.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1. Kerangka Teoretis .....	12
2.1.1. Media Pembelajaran.....	12
2.1.2. Media Komik.....	24
2.1.3. Media Pembelajaran Komik.....	30
2.1.4. Matematika.....	39
2.1.5. Budaya Melayu .....	48

2.2. Kerangka Konseptual .....	55
<b>BAB III PROSEDUR PENELITIAN .....</b>	<b>60</b>
3.1. Metode Penelitian.....	60
3.2. Tahapan Penelitian .....	61
3.2.1. Lokasi Penelitian .....	61
3.2.2. Sumber Data Penelitian .....	61
3.2.3. Instrumen Penelitian.....	62
3.2.4. Analisis Data Penelitian .....	67
3.3. Rancangan Produk.....	72
3.3.1. Pengujian Internal .....	72
3.3.2. Pengujian Eksternal.....	73
3.4. Tahapan Pengembangan.....	73
3.4.1. Pembuatan Produk.....	73
3.4.2. Pengujian Lapangan .....	94
3.5. Jadwal Penelitian.....	95
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>96</b>
4.1. Deskripsi Hasil Penelitian .....	96
4.2. Pembahasan .....	113
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>125</b>
5.1. Kesimpulan.....	125
5.2. Saran.....	126
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>128</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bagan Kerangka Konseptual .....	59
Gambar 3.2. Bagan Model Penelitian ADDIE .....	60
Gambar 3.3. Rancangan Kerangka Komik .....	78

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Validasi Ahli Media.....	63
Tabel 3.2 Instrumen Validasi Ahli Bahasa .....	64
Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	65
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Guru .....	66
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	67
Tabel 3.6 Skala Penilaian Validasi Produk .....	68
Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran .....	69
Tabel 3.8 Skala Penilaian Angket Guru Dan Siswa.....	70
Tabel 3.9 Skala Kepraktisan Angket Guru dan Siswa .....	71
Tabel 3.10 Perangkat Pembelajaran .....	75
Tabel 3.11 Visualisasi Komik .....	83
Tabel 3.12 Waktu Penelitian .....	95
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	104
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	106
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi .....	108
Tabel 4.4 Hasil Validasi Keseluruhan Ahli.....	108
Tabel 4.5 Hasil Kepraktisan Guru dan Siswa .....	113

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Alur Capaian Pembelajaran (ACP).....	135
Lampiran 2. Modul Ajar .....	137
Lampiran 3. Hasil Wawancara .....	145
Lampiran 4. Lembar Angket Hasil Validasi Ahli Media.....	148
Lampiran 5. Lembar Angket Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	151
Lampiran 6. Lembar Angket Hasil Validasi Ahli Materi .....	154
Lampiran 7. Lembar Angket Hasil Kepraktisan Respon Guru .....	157
Lampiran 8. Lembar Angket Hasil Kepraktisan Respon Siswa.....	160
Lampiran 9. Lembar Rekapitulasi Hasil Kepraktisan Respon Siswa .....	172
Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian.....	173
Lampiran 11. Form K1.....	175
Lampiran 12. Form K2.....	176
Lampiran 13. Form K3.....	177
Lampiran 14. Berita Acara Seminar Proposal.....	178
Lampiran 15. Surat Keterangan Seminar Proposal .....	181
Lampiran 16. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal .....	182
Lampiran 17. Berita Acara Bimbingan Proposal .....	183
Lampiran 18. Surat Pernyataan Proposal .....	184
Lampiran 19. Surat Izin Riset Penelitian .....	185
Lampiran 20. Surat Izin Telah Melaksanakan Penelitian .....	186
Lampiran 21. Hasil Turnitin.....	187
Lampiran 22. Daftar Riwayat Hidup.....	188

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Menurut Dananjaya (2023), pendidikan merupakan suatu ikhtiar yang dilakukan secara disengaja serta disusun secara sistematis untuk menciptakan ekosistem sekitar belajar yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk secara aktif mengeksplorasi dan mengoptimalkan potensi diri mereka secara mandiri. Diharapkan dengan perantaraan pendidikan, peserta didik memiliki kesempatan untuk memperoleh berbagai kecakapan, pengetahuan, dan sikap yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masyarakat. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, tujuan utama pendidikan di Indonesia adalah membentuk peserta didik agar berkembang menjadi individu yang memiliki keimanan dan ketakwaan yang kuat, berakhlak luhur, berwawasan luas, kreatif, mandiri, serta mampu berperan sebagai warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Sabila & Darmawan, 2024).

Pendidikan merupakan hak fundamental sekaligus tanggung jawab yang melekat pada setiap warga negara Indonesia, baik formal maupun nonformal. Pasal 5 UU No. 20 Tahun 2003 menetapkan setiap warga negara memiliki hak yang tidak dapat disangkal untuk memperoleh akses terhadap pendidikan yang berkualitas, dan Pasal 6 mengatur bahwa anak-anak berusia antara tujuh hingga lima belas tahun harus mengikuti pendidikan dasar. Pendidikan dasar sangat penting untuk membentuk karakter dan kemampuan siswa, yang akan menentukan

keberhasilan pendidikan di tingkat selanjutnya (Rachman et al., 2023). Pembelajaran di sekolah harus dapat memenuhi kebutuhan masyarakat yang terus berubah sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional (Ningrum, 2021). Siswa yang menerima pendidikan yang baik tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga dididik untuk menjadi orang yang mampu dan memiliki keterampilan hidup (Mardhiyah et al., 2021). Hal ini sangat relevan saat kita menghadapi tantangan globalisasi dan kemajuan teknologi. Dengan kata lain, pendidikan harus mampu menyesuaikan diri dengan kemajuan zaman dan menghasilkan orang yang cerdas dan mampu beradaptasi dan berinovasi.

Guru memainkan peranan krusial dalam merealisasikan tujuan pendidikan nasional. Mereka tidak hanya berkewajiban untuk mentransmisikan pengetahuan, namun juga turut bertanggung jawab untuk membentuk karakter, sikap, dan keterampilan siswa (Prayoga et al., 2024). Selama proses ini, efektivitas pembelajaran sangat bergantung pada inovasi guru, yang dapat memanfaatkan berbagai pendekatan dan strategi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Mea, 2024). Hal ini menjadi semakin penting saat Kurikulum Merdeka digunakan, yang menekankan pembelajaran difokuskan pada siswa serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk berpartisipasi dan belajar secara aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran berfokus pada meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dan memungkinkan mereka berpartisipasi secara aktif tanpa ragu atau takut (Siregar & Sari, 2020).

Namun, banyak sekolah di Indonesia masih menghadapi tantangan untuk meningkatkan kualitas pendidikan mereka. Penggunaan metode pendidikan yang monoton dan tidak melibatkan siswa secara aktif merupakan masalah yang dihadapi (Wiryanana & Alim, 2023). Pembelajaran berpusat pada guru juga dikenal sebagai pembelajaran berpusat pada guru menggunakan metode ceramah masih banyak ditemukan, terutama di sekolah dasar (Rozali et al., 2022). Meskipun metode ini dapat menyampaikan informasi dengan baik, metode ini seringkali membuat siswa bosan dan tidak termotivasi, yang pada akhirnya menyebabkan mereka tidak dapat memaksimalkan potensi mereka (Widiyanto et al., 2022). Dengan demikian, peran guru menjadi krusial dalam menjadi lebih inovatif dan kreatif saat membuat strategi belajar-mengajar yang menginspirasi siswa agar lebih aktif terlibat dalam proses belajar-mengajar.

Dalam wawancara dengan Ibu Decy Anggriani, S.Pd., M.Hum., seorang guru kelas III di SDN 104230 Batang Kuis, ditemukan bahwa pembelajaran di sekolah tersebut masih sebagian besar bergantung pada metode ceramah. Metode ini biasanya tidak mengambil bagian aktif dalam proses belajar. Akibatnya, siswa menjadi tidak tertarik dan tidak termotivasi untuk memahami pelajaran. Hal ini sangat terasa dalam pembelajaran matematika, terutama dalam materi tentang bangun datar. Siswa mengalami kesulitan dalam mengenali jenis-jenis bangun datar, serta sisi dan sudut yang ada di dalamnya. Anda dapat melihat rekaman video wawancara ini di sini:

[https://drive.google.com/file/d/1m4EghaHx5\\_kSPvtoEOLdtwkolaRj1C88/view?usp=drivesdk](https://drive.google.com/file/d/1m4EghaHx5_kSPvtoEOLdtwkolaRj1C88/view?usp=drivesdk)

Selain itu, media pembelajaran di SDN 104230 Batang Kuis masih terbatas pada buku paket dan media cetak lainnya. Media yang digunakan masih terbatas dan tidak variatif, meskipun guru berusaha menggunakan contoh dari lingkungan sekitar, seperti sudut kelas. Meskipun demikian, siswa biasanya lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi jika medianya menarik dan interaktif. Memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik adalah salah satu cara untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Titin, et al., 2023). Media pembelajaran berperan krusial dalam menunjang proses belajar mengajar, karena mampu meningkatkan minat belajar siswa, memperdalam pemahaman, serta menciptakan suasana belajar yang kondusif yang lebih baik (Magdalena, dkk., 2021).

Komik dan media visual lainnya, seperti gambar dan video, telah terbukti dapat menarik perhatian siswa, membuat mereka lebih terlibat, dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Komik edukasi adalah salah dari jenis alat bantu belajar yang semakin digandrungi. Adapun keunggulan komik sebagai media belajar-mengajar adalah kemampuan untuk menyampaikan informasi secara visual dan naratif, yang membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit (Sholehah et al., 2025). Komik meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis selain membantu mereka menyampaikan informasi (Nafala, 2022). Komik sangat menarik bagi siswa, terutama di sekolah dasar, karena merupakan media yang menggabungkan teks dan gambar (Mahendra et al., 2021). Komik dapat membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan dengan alur cerita yang menarik, karakter yang menarik, dan ilustrasi yang cerah.

Komik edukasi, sebagai salah satu jenis media pembelajaran visual, mampu menunjang peserta didik mendalami pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah diingat. Komik dapat membantu siswa matematika memahami konsep-konsep yang kompleks seperti bangun datar dengan cara yang lebih sederhana dan menarik. Komik dengan alur cerita yang menarik, karakter yang menarik, dan ilustrasi yang menggugah dapat membantu siswa memahami dan menguasai materi yang sulit.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Wibowo & Koeswanti, 2021), komik dapat membantu siswa lebih tertarik untuk belajar dan mengurangi rasa bosan mereka. Komik edukasi, yang menggabungkan teks dan gambar, memungkinkan siswa tidak hanya memahami materi tetapi juga menikmati proses belajar. Siswa yang senang dan tertarik akan lebih mudah terlibat dalam pembelajaran dan lebih termotivasi untuk mempelajari lebih banyak tentang materi. Oleh karena itu, hal ini sangat penting.

Komik edukasi juga dapat membantu pembelajaran berpusat pada siswa, yang memungkinkan siswa untuk mempelajari materi dengan lebih bebas. Komik dapat membantu siswa memecahkan masalah dan berpikir kritis dan kreatif. Sebuah penelitian (Kurniawarsih & Rusmana, 2020) menemukan bahwa komik dapat membantu siswa memahami konsep matematika dan membantu mereka belajar secara mandiri. Hal ini pasti sangat berkaitan dengan tujuan Kurikulum Merdeka, yang berfokus pada meningkatkan kemampuan siswa melalui pembelajaran yang lebih aktif dan berpartisipasi.

Komik edukasi dapat digunakan untuk mengajar orang tentang budaya lokal, seperti budaya Melayu di Sumatera Utara. Siswa di SDN 104230 Batang Kuis kurang memahami budaya dan adat istiadat Melayu. Oleh karena itu, pengembangan komik edukasi yang mengangkat tema budaya Melayu dapat menjadi cara yang bagus untuk mengenalkan dan memperkenalkan budaya lokal kepada siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Berdasarkan apa yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menarik sangat penting untuk meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan mereka, dan pemahaman mereka tentang proses belajar. Komik edukasi adalah alat yang sangat berguna yang dapat membantu siswa memahami pelajaran seperti matematika dan budaya lokal. Diharapkan pembelajaran di SDN 104230 Batang Kuis akan menjadi lebih menarik, efektif, dan menyenangkan dengan menggunakan komik edukasi sebagai media pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media komik edukasi yang dapat digunakan untuk mengajar matematika, khususnya materi bangun datar, di SDN 104230 Batang Kuis. Oleh karena itu, peneliti memilih judul penelitian **"Pengembangan Media Komik Matematika Budaya Melayu (Komadayu) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 104230 Batang Kuis "**. Dengan adanya media komik edukasi ini, diharapkan siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep matematika, meningkatkan keinginan mereka untuk belajar, dan memperluas pemahaman mereka tentang budaya melayu, yang merupakan bagian dari kekayaan budaya lokal.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Dari konteks latar belakang yang diberikan, isu-isu yang memiliki keterkaitan dengan penilaian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Penyajian materi bangun datar yang monoton dan tidak menarik, terutama karena penekanan pada hafalan rumus-rumus yang ada tanpa disertai pemahaman yang komprehensif tentang konsep yang mendasarinya.
2. Kurangnya penggunaan komik sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang diterapkan masih kurang optimal, beragam dan tidak terhubung dengan budaya lokal.
4. Siswa sering kali tidak memiliki pemahaman yang komprehensif tentang pemecahan masalah, terutama ketika dihadapkan pada masalah yang berbeda formatnya dengan yang disajikan oleh guru.
5. Siswa melaporkan kesulitan dalam memahami penjelasan yang diberikan dalam buku pelajaran matematika mereka, dan mengaitkan tantangan ini dengan penyajian materi yang terlalu terstandardisasi dan kompleks.
6. Siswa menyatakan lebih menyukai buku pelajaran yang menarik secara visual, menampilkan warna, gambar, dan ilustrasi yang menarik, karena elemen-elemen ini meningkatkan motivasi mereka untuk membaca dan mempelajari materi yang disajikan.

### **1.3. Batasan Masalah**

Lingkup permasalahan dalam penelitian ini mencakup "Pengembangan Media Komik Matematika Budaya Melayu (Komadayu) Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bidang Bangun Datar Kelas III SDN 104230 Batang Kuis", sesuai dengan identifikasi masalah di atas.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimana tingkat validitas kelayakan media Komik Matematika Budaya Melayu (Komadayu) pada pembelajaran matematika kelas III SDN 104230 Batang Kuis?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan pengembangan media Komik Matematika Budaya Melayu (Komadayu) pada pembelajaran matematika kelas III SDN 104230 Batang Kuis?
3. Bagaimana pengembangan media Komik Matematika Budaya Melayu (Komadayu) pada pembelajaran matematika kelas III SDN 104230 Batang Kuis?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah yang sudah dijelaskan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengukur validitas kelayakan media Komik Matematika Budaya Melayu (Komadayu) pada pembelajaran matematika kelas III SDN 104230 Batang Kuis.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media Komik Matematika Budaya Melayu (Komadayu) pada pembelajaran matematika kelas III SDN 104230 Batang Kuis.
3. Untuk mengetahui cara pengembangan media Komik Matematika Budaya Melayu (Komadayu) pada pembelajaran matematika kelas III SDN 104230 Batang Kuis.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis.
  - a. Melaksanakan Komik Matematika Berbasis Budaya Melayu (KOMADAYU) pada pembelajaran matematika kelas III SDN 104230 Batang Kuis dengan tujuan mendorong kreativitas dalam pengembangan media pembelajaran.

- b. Menjadi acuan dalam pembuatan media Komik Matematika Berbasis Budaya Melayu (KOMADAYU) pada pembelajaran matematika kelas III SDN 104230 Batang Kuis.
- c. Menghasilkan Media Pembelajaran Berupa Komik Matematika Berbasis Budaya Melayu (KOMADAYU) pada pembelajaran matematika kelas III SDN 104230 Batang Kuis.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Peneliti selanjutnya dapat berfungsi sebagai pendidik yang mampu mengklasifikasikan berbagai jenis media dan memilih media pembelajaran yang optimal, sehingga dapat memberikan kontribusi pengetahuan dan pemahaman mengenai signifikansi media pembelajaran dalam proses pendidikan.

### b. Bagi Guru

Sebagai alat dan sumber daya bagi para guru yang memanfaatkan media pendidikan, mendukung mereka dalam menyediakan akses informasi kepada siswa, serta membantu mereka menyadari pentingnya penggunaan media untuk meningkatkan instruksi dan mendorong proses pembelajaran yang optimal dan tepat guna.

### c. Bagi Sekolah

Untuk meningkatkan standar pengajaran di sekolah, manfaatkan informasi yang diterima dari lembaga mengenai inovasi untuk merancang pelajaran yang menarik bagi siswa.

### 1.7. Spesifikasi Produk

Penelitian ini diharapkan menghasilkan peningkatan dalam perhatian siswa terhadap kegiatan belajar-mengajar yang dilaksanakan oleh guru, serta penyediaan produk untuk memfasilitasi guru dalam mengajarkan materi bangun datar pada pelajaran matematika. Produk yang dikembangkan adalah media komik edukatif yang berfokus pada matematika, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Menghasilkan desain menggunakan kertas A5 jenis art full color konstruksi 160gsm, dengan ukuran 21 cm x 14,8 cm.
2. Menghasilkan komik matematika budaya Melayu (Komadayu) dengan menggunakan aplikasi Canva.
3. Media komik matematika budaya Melayu (Komadayu) yang berlandaskan budaya Melayu menyajikan materi mengenai bangun datar dan kebudayaan lokal adat Melayu, termasuk rumah adat Melayu di Sumatera Utara, yang berhubungan dengan bangun datar dengan memperkenalkan jenis, sudut, dan sisi dari elemen bangun datar yang terdapat pada rumah adat Melayu tersebut.
4. Media komik matematika budaya Melayu (komadayu) dirancang seatraktif mungkin dengan konten transparan serta mudah dimengerti oleh peserta didik.
5. Media komik matematika budaya Melayu (Komadayu) dirancang dan dikembangkan untuk digunakan sebagai alat pembelajaran selama proses pengajaran.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Kerangka Teoretis**

##### **2.1.1. Media Pembelajaran**

###### **2.1.1.1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media, secara umum, merujuk pada segala bentuk yang dapat menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima (Sunardi et al., 2021). Pada hakikatnya, proses belajar mengajar merupakan suatu bentuk komunikasi yang melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Oleh karena itu, segala bentuk sarana yang dimanfaatkan dalam menunjang aktivitas pembelajaran dikenal sebagai media pembelajaran (Aspar, dkk. 2021).

Secara umum, istilah "media" mengacu pada sarana atau instrumen yang berfungsi sebagai perantara dalam mentransmisikan suatu entitas dari satu tempat ke tempat lain. Media pembelajaran merupakan elemen penting dalam proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas, yang dikenal sebagai Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk mentransmisikan pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik guna mendukung efektivitas proses pembelajaran. Pemanfaatan media dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan mampu mengoptimalkan stimulasi kognitif, emosional, serta atensi dan ketertarikan

siswa. Dengan demikian, siswa dapat menyerap serta memahami materi yang disampaikan oleh pendidik secara lebih optimal (Sitepu, 2021).

Menurut Sumihaarsono & Hasanah (Magdalena, dkk. 2021), media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan dalam proses belajar mengajar oleh pendidik dan peserta didik, mencakup berbagai bentuk, mulai dari buku hingga perangkat elektronik yang digunakan di dalam kelas, media pembelajaran terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Profesi guru, sebagai suatu bidang pekerjaan yang bersifat spesifik, menuntut adanya komitmen yang kuat dalam meningkatkan kualitas serta nilai pendidikan. Salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki oleh seorang pendidik adalah kreativitas, yang berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dan efektif bagi peserta didik.

Media pembelajaran merujuk pada sarana atau instrumen yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran, yang dapat berbentuk materi ajar. Tujuan utama dari penggunaan media ini adalah untuk meningkatkan minat belajar individu serta memastikan tercapainya tujuan pembelajaran. Sebagai elemen dalam sistem pembelajaran, media berperan dalam menstimulasi proses berpikir audiens sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif serta memungkinkan optimalisasi pencapaian tujuan pembelajaran (Rohima, 2021).

Dalam konteks pembelajaran, media berfungsi sebagai alat yang mendukung pendidik dalam menyampaikan materi ajar secara lebih sistematis dan menarik. Sebagai salah satu komponen integral dalam strategi

pembelajaran, media memiliki kontribusi signifikan dalam meningkatkan efektivitas proses instruksional. Media pembelajaran mencakup berbagai bentuk, termasuk media visual yang mengandalkan aspek penglihatan, media motorik yang melibatkan gerakan, serta media audio yang mengutamakan aspek pendengaran, sehingga mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik (Muhaimin et al., 2023).

Media pembelajaran memegang peran krusial dalam dinamika pendidikan. Dalam proses pembelajaran, guru umumnya memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan ketertarikan dan menciptakan dorongan baru, merangsang motivasi, serta memberikan dampak psikologis yang signifikan terhadap proses pembelajaran (Wulandari, dkk. 2023).

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana atau instrumen yang berfungsi sebagai perantara dalam mentransmisikan informasi, pesan, maupun materi ajar dari pendidik kepada peserta didik dalam rangka mendukung kelancaran proses pembelajaran. Alat bantu belajar, sebagai komponen esensial dalam sistem pendidikan, berperan dalam memfasilitasi komunikasi, meningkatkan minat belajar, serta meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Media ini mencakup alat visual, audio, motorik, atau perangkat elektronik yang disusun secara sistematis guna mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap materi ajar.

### **2.1.1.2.Fungsi Media Pembelajaran**

Salah satu elemen krusial dalam dinamika proses belajar mengajar adalah media pembelajaran. Dalam praktiknya, pendidik di ruang kelas umumnya memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran guna meningkatkan efektivitas penyampaian materi sebagai sarana penyampaian materi pelajaran dengan cara yang mudah dipahami siswa. Pemasukan alat bantu belajar ke dalam proses belajar-mengajar berpotensi menumbuhkan minat dan motivasi baru, serta memengaruhi pembelajaran dari sudut pandang psikologis (Wulandari, dkk. 2023).

1. Media berperan sebagai salah satu sumber yang aktif dan konstruktif dengan memfasilitasi pengalaman perolehan informasi. Media pembelajaran aktif berfungsi sebagai sumber belajar yang signifikan bagi siswa dalam proses ini. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mendapatkan pesan dan data dari media, memfasilitasi pembentukan keilmuan pembaharuan dalam diri mereka sendiri.
2. Fungsi semantik mengacu pada kata, istilah, tanda, atau simbol. Media pembelajaran dapat meningkatkan perolehan kosakata, memastikan bahwa siswa memahami makna dan maksud dari simbol verbal. Simbol berfungsi sebagai representasi entitas atau konsep.
3. Fungsi manipulatif mengacu pada kapasitas alat untuk merepresentasikan objek dalam berbagai bentuk berdasarkan berbagai suasana, tujuan, dan capaian.

4. Fungsi fiksatif mengacu pada kemampuan media dalam merekam, menyimpan, dan mereproduksi kembali suatu objek atau peristiwa yang telah terjadi, sehingga memungkinkan akses berulang terhadap informasi tersebut tanpa mengalami perubahan signifikan dari bentuk aslinya. Fungsi fiksatif mempertahankan kapasitas untuk mendokumentasikan media mengenai suatu kejadian atau objek dapat direkam dan disimpan tanpa batas waktu, memungkinkan pemutaran ulang kapan saja sesuai kebutuhan untuk mendukung proses pembelajaran dan pemahaman yang lebih mendalam.
5. Fungsi Distribusi berfungsi sebagai media pembelajaran manipulatif, yang memungkinkan satu materi, objek, atau peristiwa digunakan oleh banyak siswa secara bersamaan dalam spektrum yang dalam. Dengan demikian, efisiensi dapat ditingkatkan baik dari segi waktu maupun biaya.
6. Fungsi Psikologis, dari sudut pandang psikologi, alat bantu belajar memiliki beberapa fungsi, termasuk fungsi perhatian, afektif, kognitif, imajinatif, dan motivasi.
7. Fungsi sosial budaya media dalam pendidikan memfasilitasi penanggulangan hambatan sosial budaya di antara siswa. Peserta yang dilatih dalam kelompok besar dengan latar belakang adat istiadat, kebiasaan, lingkungan, serta pengalaman yang beragam cenderung memiliki persepsi dan pemahaman yang berbeda terhadap suatu topik pembelajaran.

Pada intinya, fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar, sementara fungsi lainnya merupakan hasil dari kajian terhadap karakteristik umumnya, bahasa yang digunakan dalam menyampaikan pesan, serta dampak yang ditimbulkan. Karakteristik umum media mencakup kemampuan dalam merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi, dan mentransportasikan suatu peristiwa atau objek. Adapun bahasa yang digunakan dalam menyimpan pesan terdiri atas bahasa verbal dan non-verbal. Sementara itu, dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media pembelajaran terlihat dalam bentuk perubahan perilaku dan sikap siswa akibat interaksi mereka dengan pesan yang disampaikan, baik secara individu maupun kelompok. Tujuan utama media pembelajaran adalah mengoptimalkan proses komunikasi dalam pembelajaran agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai secara efektif (Sitepu, 2021).

Selanjutnya, menurut Rowntree, media pembelajaran memiliki enam fungsi media yaitu (Fadilah, dkk. 2023); pertama membangkitkan motivasi semangat belajar dimana peserta didik menjadi lebih tertarik belajar yang tadinya jenuh dengan pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang mengasyikan karena media pembelajarannya. Yang kedua, meninjau kembali materi yang telah dipelajari agar peserta didik tidak melupakan pembelajaran sebelumnya. Ketiga, memberikan stimulus belajar dengan merangsang peserta didik untuk berpikir lebih dalam dan meningkatkan rasa ingin tahu mereka. Keempat, mendorong respons aktif siswa di dalam kelas. Kelima, pendidik memberikan umpan balik melalui pertanyaan untuk

mengidentifikasi peserta didik yang telah memahami materi dan yang masih mengalami kesulitan, sehingga jika terdapat kesalahan pemahaman, guru bertanggung jawab untuk meluruskannya. Keenam, melaksanakan latihan yang sesuai atau melakukan evaluasi sebagai bentuk penilaian

Menurut (Nurfadhillah, 2021) terdapat enam fungsi esensial media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain :

1. Media pembelajaran bukan sekadar pelengkap, melainkan memiliki peran fundamental sebagai alat bantu dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif.
2. Keberadaan media dalam pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari keseluruhan proses instruksional.
3. Penggunaan media dalam pengajaran harus selaras dengan tujuan serta substansi materi yang diajarkan.
4. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi sebagai elemen yang memperkaya pengalaman belajar.
5. Pemanfaatan media bertujuan untuk mempercepat pemahaman siswa terhadap materi serta memperjelas konsep yang disampaikan oleh pendidik.
6. Penggunaan media dalam pembelajaran berorientasi pada peningkatan kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar

Berdasarkan pandangan para ahli yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa guru memiliki peran strategis dalam mendukung proses belajar mengajar. Fungsinya mencakup berbagai aspek, seperti menjadi sumber belajar yang aktif dan konstruktif, menyampaikan informasi untuk membentuk pengetahuan baru, dan memperluas pemahaman melalui simbol dan bahasa yang bermakna. Media juga berfungsi secara manipulatif untuk merepresentasikan objek atau peristiwa secara fleksibel, secara fiksatif untuk merekam dan menyimpan informasi jangka panjang, serta secara distribusi untuk menjangkau peserta didik dalam jumlah besar secara efisien. Media juga memiliki fungsi psikologis yang meliputi peningkatan motivasi, perhatian, imajinasi, dan pemahaman kognitif,. Dalam konteks pembelajaran, media membantu mempercepat proses, meningkatkan mutu pembelajaran, dan menciptakan interaksi yang lebih efektif antara guru dan siswa, demi capaian pendidikan dapat digapai dengan lebih maksimal.

#### **2.1.1.3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Perkembangan media pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kemajuan teknologi, ilmu percetakan, perilaku manusia, dan komunikasi. Salah satu bentuk perkembangan tersebut adalah munculnya beragam jenis serta format media, seperti modul cetak, film televisi, program komputer, dan lain sebagainya (Anwar, dkk., 2022). Media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori sebagai berikut:

## 1. Klasifikasi Media Berdasarkan Perkembangan Teknologi

Media berdasarkan perkembangan teknologi dikategorikan ke dalam dua kelompok utama, yaitu:

- a. Media Tradisional: Visual diam yang diproyeksikan: Proyeksi *overhead*, *slide*, dan film strip. tanpa proyeksi: Gambar, poster, foto, chart, dan grafik. Media audio: Rekaman piringan dan kaset pita. Multimedia: Slide dengan audio (*tape*), dan *multimag*. Visual dinamis yang diproyeksikan: Film, televisi, dan video. Media cetak: Buku teks, modul, dan majalah ilmiah. Permainan edukatif: Teka-teki dan simulasi. Realia: Model, spesimen, serta alat manipulatif seperti peta dan boneka.
- b. Media Teknologi Mutakhir: Media berbasis telekomunikasi: Telekonferensi dan perkuliahan jarak jauh. Media berbasis *mikroprosesor*: Komputer interaktif dan compact disk.

## 2. Klasifikasi Media Berdasarkan Karakteristik Stimulus yang Ditimbulkan

Klasifikasi ini mempertimbangkan faktor seperti karakteristik peserta didik, tujuan instruksional, materi ajar, serta metode penyampaian informasi. Menurut Briggs, terdapat 13 jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran (Aisyah, 2023), yaitu:

- a. Objek nyata.
- b. Suara langsung.
- c. Materi cetak.

- d. Papan tulis.
- e. Transparansi proyeksi.
- f. Film bingkai.
- g. Film rangkai.
- h. Film bergerak.
- i. Televisi.
- j. Ilustrasi atau gambar.
- k. Model 3D.
- l. Rekaman suara.
- m. Pembelajaran terprogram.

### 3. Klasifikasi Media Berdasarkan Indera yang Terlibat

Rudy Bretz (dalam Aisyah, 2023) mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan tiga karakteristik utama yang berkaitan dengan keterlibatan indra:

- a. Fitur berdasarkan suara yaitu, radio atau rekaman berbunyi.
- b. Ciri berdasarkan visual, yaitu, gambar, garis, dan simbol
- c. Ciri berdasarkan gerak yaitu, film bisu.

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 sesuai untuk pembelajaran memerlukan pertimbangan terhadap berbagai faktor mengajar jika tersedia berbagai jenis media pembelajaran.

#### **2.1.1.4. Manfaat Media Pembelajaran**

Secara umum, peran media dalam pembelajaran adalah mempermudah interaksi antara pendidik dan peserta didik, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional menguraikan delapan manfaat media dalam pembelajaran, yaitu (Wulandari, dkk. 2023):

1. pelajaran dapat disampaikan secara konsisten.
2. Pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses belajar mengajar semakin interaktif.
4. Menghemat waktu dan tenaga dalam pembelajaran.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6. Memungkinkan pembelajaran berlangsung kapan saja dan di mana saja.
7. Media membantu membangun sikap positif siswa terhadap materi pelajaran serta proses belajar dan pembelajaran.
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Ketika memilih alat belajar 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 berlangsung dengan baik, sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui pemilihan media yang tepat,

maka perlu kehati-hatian dalam memilih media dan harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan (Abdullah, 2023).

Menurut Mudinillah dalam (Wastriami & Mudinillah, 2022), media memiliki beberapa peran penting dalam proses pembelajaran, antara lain: (1) sebagai alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran, (2) membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa, (3) meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan penerapan teori belajar, (4) membantu mempercepat penggunaan waktu dalam proses pembelajaran, (5) memungkinkan pembelajaran dilakukan di mana saja dan kapan saja, (6) meningkatkan kualitas pembelajaran, (7) mendorong sikap positif siswa terhadap materi yang diajarkan, (8) membantu pendidik dalam membawa perubahan yang lebih baik, (9) berfungsi sebagai sumber belajar bagi siswa, dan (10) membantu memperjelas penyampaian materi dalam proses belajar mengajar.

Dari berbagai pendapat ahli yang telah dijelaskan sebelumnya, media pembelajaran sangat signifikan dalam mendukung efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Media memungkinkan materi pelajaran disampaikan dengan cara yang konsisten, sehingga pembelajaran menjadi lebih jelas dan mudah dipahami, menarik, dan interaktif, serta menghemat waktu dan tenaga. Penggunaan media juga dapat meningkatkan mutu hasil belajar siswa dengan memperjelas materi dan membuat proses belajar lebih menarik, mempermudah proses pembelajaran kapan saja dan di mana saja, serta menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses

pembelajaran. Selain itu, media berperan dalam mengubah peran guru menjadi konstruktif dan produktif, serta menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan menarik dengan teori yang diterapkan, serta mempersingkat waktu proses belajar. Dengan demikian, pemilihan media yang tepat tidak hanya memperjelas penyampaian materi tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran.

## **2.1.2. Media Komik**

### **2.1.2.1. Pengertian Media Komik**

Komik dapat diartikan sebagai serangkaian gambar yang penuh warna, menampilkan karakter-karakter yang berperan dalam suatu cerita, dan dilengkapi dengan teks tambahan untuk memperjelas alur cerita agar lebih mudah dipahami (Nafala, 2022).

Komik adalah bentuk karya sastra yang menyampaikan cerita melalui gambar-gambar yang saling berhubungan, 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 yang dipahami banyak orang, komik lebih dari sekedar hiburan; ia merupakan media komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan informasi secara sederhana dan mudah dipahami oleh pembaca (Payanti, 2022).

Menurut Angga dalam (Muhaimin, dkk., 2023), media komik adalah bentuk kartun yang menggambarkan karakter tertentu dan berisi gambar-gambar unik yang dirancang untuk menghibur pembaca. Komik merupakan

media yang menyajikan cerita dengan serangkaian gambar yang lucu. Buku komik menawarkan cerita yang sederhana, mudah dipahami, dan digemari oleh berbagai kalangan, baik anak-anak maupun orang dewasa. Sebagai media pembelajaran, komik berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran (Muhaimin, dkk., 2023)

Komik adalah satu dari banyak jenis teks bacaan yang sangat diminati, terutama di kalangan anak-anak, meskipun orang dewasa juga menikmati jenis bacaan ini. Selain menghadirkan cerita, komik mampu mengekspresikan berbagai gagasan dan pemikiran, mirip dengan karya sastra. Beragam gagasan yang disampaikan melalui komik meliputi cerita fiksi, fakta dan sejarah, biografi, hingga ide-ide faktual yang digunakan untuk menyampaikan sindiran atau humor (Armisha & Abidin, 2021).

Berdasarkan pandangan para pakar yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat dikatakan nyatanya komik adalah karya sastra berbentuk cerita bergambar yang memadukan teks dan gambar untuk menyampaikan alur cerita secara jelas dan mudah dipahami. Komik tidak hanya berfungsi sebagai sumber hiburan, tetapi juga sebagai alat komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan informasi dan pesan berbagai gagasan, baik berupa cerita fiksi, fakta, sejarah, maupun humor. Dengan karakteristik gambar-gambar unik dan tokoh-tokoh yang diunggulkan, komik menarik perhatian pembacanya dari berbagai kalangan, baik anak-anak maupun orang dewasa. Sebagai media pembelajaran, komik juga memiliki peran dan sederhana.

### **2.1.2.2. Jenis-Jenis Komik**

Menurut Daryanto, komik dibedakan menjadi dua jenis, yaitu (Nafala, 2022):

a. Komik Komersial

Komik komersial sangat diminati di pasaran karena memiliki sifat yang lebih personal, menyajikan humor yang cenderung kasar, serta menggunakan bahasa percakapan dan bahasa sehari-hari. Komik jenis ini juga dikenal dengan kesederhanaan dalam jiwa dan moral, serta memiliki kecenderungan untuk menonjolkan karakter pahlawan yang bersifat manusiawi dan universal.

b. Komik Pendidikan

Komik pendidikan lebih fokus pada penyampaian informasi yang bersifat edukatif. Komik jenis ini banyak diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, dan organisasi non-profit. Bonnef membagi komik berdasarkan bentuknya menjadi dua jenis, yaitu comic books (komik buku) dan comic strip (komik strip). Komik buku adalah komik yang berbentuk buku utuh, sementara komik strip biasanya dimuat dalam surat kabar, majalah, atau buletin. Komik buku memiliki cerita yang lebih panjang karena dicetak dalam satu buku, sedangkan komik strip hanya muncul dalam edisi tertentu dari surat kabar, majalah, atau buletin.

Menurut (Meliana, dkk. 2021) membedakan komik menjadi enam jenis, yaitu:

a. Kartun/Karikatur (*Cartoon*)

Komik kartun atau karikatur berisi humor, banyol, kritik editorial, atau sindiran politik. Komik ini umumnya hanya terdiri dari satu tampilan, yang berisi beberapa gambar yang digabungkan dengan teks. Komik kartun/karikatur atau komik satu panel (*single panel cartoon*) sering ditemukan di surat kabar atau majalah. Jenis komik ini menampilkan gambar kartun atau karikatur tokoh tertentu yang berfungsi sebagai kritik atau sindiran, yang kadang-kadang disajikan dengan cara yang lucu dan menghibur.

b. Komik Potongan (*Comic Strip*)

Komik strip merupakan serangkaian gambar yang menyajikan cerita. Biasanya terdiri dari 3 hingga 6 panel, komik strip dibuat dan digambar oleh kartunis, lalu diterbitkan secara rutin (umumnya harian atau mingguan) di surat kabar atau di internet. Cerita dalam komik strip bisa berupa humor atau banyol, namun juga bisa menyajikan cerita serius yang menarik untuk diikuti sepanjang periode penerbitannya hingga selesai.

c. Komik Tahunan (*Comic Annual*)

Jika pembuat komik telah bergabung dengan penerbit yang serius, penerbit tersebut akan secara rutin menerbitkan buku komik,

baik itu cerita tunggal maupun serial, misalnya setiap tahun atau beberapa bulan sekali.

d. Komik Online (*Web Comic*)

Komik online adalah jenis komik yang dipublikasikan melalui internet sebagai sarana distribusi. Dengan memanfaatkan internet, komik ini dapat menjangkau pembaca yang lebih luas dibandingkan dengan media cetak. Selain itu, biaya yang diperlukan juga lebih terjangkau, karena komikus tidak perlu bergantung pada penerbit untuk mempublikasikan karyanya, sementara pembaca dapat menikmati komik tanpa perlu membeli edisi fisiknya. Salah satu contoh komik online yang populer adalah *Webtoon*.

e. Buku Komik (*Comic Book*)

Buku komik (*comic book*) merujuk pada kumpulan gambar, teks, dan cerita yang disusun dalam bentuk buku, yang mencakup sampul dan isi. Buku komik bisa berupa cerita pendek atau cerita bersambung yang diterbitkan secara bulanan. Umumnya, buku komik terdiri dari 32 halaman, meskipun ada juga yang berjumlah 48 atau bahkan 64 halaman.

f. Komik Ringan (*Simple Comic*)

Komik jenis ini dibuat dengan mencetak foto kopi dan penjiilidan secara manual (dengan tangan). Metode ini sering digunakan oleh komikus pemula yang ingin mengatasi keterbatasan

biaya, sehingga mereka tetap bisa menghasilkan komik secara mandiri.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa komik dapat dikategorikan menjadi berbagai jenis, yang masing-masing dibedakan berdasarkan tujuan, isi, dan bentuk penyajiannya. Secara umum, Daryanto membagi komik menjadi komik komersial, yang bersifat personal dengan bahasa pasaran dan humor kasar, serta komik pendidikan, yang berisi konten informatif dan sering diterbitkan oleh lembaga non-profit. Selain itu, komik berdasarkan bentuknya dapat dibedakan menjadi comic books, yang merupakan komik yang disajikan dalam bentuk buku yang dicetak dalam satu kesatuan, dan *comic strips*, yang berupa potongan cerita pendek yang diterbitkan di media seperti surat kabar. Menurut Meliana, Tanudjaja, dan Kurniawan, jenis komik lainnya meliputi kartun atau karikatur yang berisi humor atau kritik, komik strip yang terdiri dari rangkaian panel pendek, komik tahunan yang diterbitkan secara berkala, komik online yang dipublikasikan melalui internet dengan jangkauan luas, buku komik yang memuat cerita pendek atau bersambung, dan komik ringan yang dibuat secara manual dengan biaya terbatas. Pembagian ini mencerminkan beragam fungsi dan cara penyajian komik sebagai media hiburan dan edukasi.

### **2.1.2.3. Unsur Komik**

Secara sederhana, komik dianggap sebagai media visual yang terdiri dari kumpulan gambar dan teks yang diatur dalam alur cerita. Namun,

komikus itu merupakan kombinasi seni dan sastra (Narestuti et al., 2021).

Komponen berikut termasuk dalam komik.

1. Judul serial.
2. Kredensial (informasi tentang pengarang, penulis, dan editor komik).
3. Indicia (informasi mengenai penerbit dan detail terbitan).
4. Panel.
5. Ruang (jarak antara panel gambar).
6. Narasi dan Balon Kata.

Komik memerlukan panel, balon baca, narasi, dan efek suara (Masluchi & Aryanto, 2020). Bagian depan, akhir, dan isi komik terdiri dari tiga bagian (Lelyani & Erman, 2021). Sampul depan atau sampul depan komik berisi judul, kredit, dan Indicia. Bagian akhir berisi ringkasan cerita yang memberi pembaca pemahaman umum tentang isi komik. Bagian isi termasuk elemen panel, narasi, balon kata, dan efek suara.

### **2.1.3. Media Pembelajaran Komik**

#### **2.1.3.1. Pengertian Media Pembelajaran Komik**

Media pembelajaran komik merupakan salah satu media pembelajaran yang penting dan dapat membangkitkan emosi yang kuat pada audiensnya (Wahid, et al. 2021). Gambar-gambar dalam komik ini memikat pembaca dan memberikan perasaan seolah-olah mereka sedang terlibat dengan salah satu karakter dalam komik tersebut.

Media pembelajaran komik dimanfaatkan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran untuk merangkum substansi narasi. Komik memiliki

fungsi yang signifikan dalam meningkatkan daya ingat dan memfasilitasi retensi jangka panjang dalam kegiatan pendidikan. Media komik memiliki karakter yang jelas dan mudah dipahami, sekaligus juga berfungsi sebagai media informasi dan pembelajaran (Syahmi, et al. 2022). Selain itu, penggabungan komik dalam kegiatan pendidikan meningkatkan keterlibatan, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan dengan demikian meningkatkan minat dan motivasi siswa (Syahmi, et al. 2022).

Peran media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki arti yang signifikan. Pembelajaran tanpa media menghambat komunikasi yang optimal dan berdampak buruk pada proses pembelajaran (Rosadi & Karimah, 2021).

Media pembelajaran komik merupakan alat pendidikan yang menarik karena memadukan gambar dan teks, sehingga menghasilkan narasi yang padu dan menarik perhatian siswa. Dongeng bergambar atau komik sebagai media pendidikan memiliki keunggulan dalam menyampaikan konsep secara lugas, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Siswa sekolah dasar akan lebih menyukai bahan bacaan yang memiliki ilustrasi yang menarik dibandingkan bacaan yang panjang. Penggunaan media cerita bergambar atau komik diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar bagi siswa sekolah dasar (Dessiane & Hardjono, 2020).

Media pembelajaran komik berfungsi sebagai instrumen yang sangat baik untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan merangsang emosi

dan minat siswa melalui perpaduan visual dan teks yang menarik. Media ini memudahkan pemahaman informasi melalui penyajian yang jelas dan jelas, sekaligus meningkatkan daya ingat dan memori jangka panjang siswa. Selain itu, pemanfaatan komik menumbuhkan lingkungan pendidikan yang menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Media pembelajaran komik berperan penting dalam proses pendidikan dengan meningkatkan komunikasi dan memudahkan pemahaman siswa terhadap konten dengan cara yang lebih menarik dan tidak membosankan.

#### **2.1.3.2. Deskripsi Media Pembelajaran Komik**

Media pembelajaran komik hasil karya peneliti ini berfungsi sebagai media pembelajaran konsep bangun datar di kelas III-B SDN 104230 Batang Kuis. Luaran yang dihasilkan peneliti dalam pengembangan ini berupa materi cetak yang diperkaya dengan konten, visual, dan narasi yang menjelaskan materi pembelajaran.

Platform yang digunakan dalam penyuntingan dan pembuatan komik adalah Canva yang menjadi landasan materi pembelajaran pembuatan komik ini. Aplikasi Canva berfungsi untuk menyempurnakan penyajian materi komik, memastikan materi tersebut terorganisasi, praktis, mudah dipahami, mudah dibaca, dan mudah dibawa.

Kriteria pemilihan media pembelajaran menyatakan bahwa media yang efektif harus menyampaikan nilai-nilai secara jelas dan mudah diaplikasikan (Andrianie, dkk. 2021). Hal ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang dipilih harus mudah dibawa dan efisien dalam hal

pemanfaatan ruang. Media komik ini dimaksudkan untuk menjadi sumber bagi pendidik dan peserta didik dalam eksplorasi konsep bangun datar. Konten yang disajikan dalam penelitian ini menunjukkan keragaman yang mencolok, mulai dari yang sederhana hingga yang rumit, karena membantu siswa dalam memahami geometri datar.

Media pembelajaran komik merupakan pendekatan baru dalam pendidikan, yang memadukan citra visual, elemen tekstual, dan narasi yang menarik untuk mengomunikasikan konten pendidikan secara efektif (Lestari & Afifah, 2021). Komik, yang dulunya hanya dianggap sebagai bentuk hiburan, telah berkembang menjadi sumber daya pendidikan yang ampuh, khususnya dalam menarik minat siswa dan memfasilitasi pemahaman mereka terhadap konsep akademis yang rumit. Media ini menyajikan konten pendidikan melalui narasi yang dilengkapi dengan ilustrasi dan dialog karakter yang relevan, sehingga mendorong lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan (Lestari & Afifah, 2021).

Atribut utama media pembelajaran komik terletak pada kapasitasnya untuk mengomunikasikan pesan pendidikan dengan kesederhanaan dan kedalaman (Azmi, dkk. 2024). Ilustrasi yang digunakan dalam komik memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep abstrak yang mungkin terbukti sulit dipahami jika disajikan hanya dalam format tekstual. Lebih jauh, interaksi dialog dan narasi dalam komik memudahkan penyajian konten dengan cara yang mudah diakses dan dipahami. Melalui narasi yang terorganisasi dengan baik, media komik dapat menjelaskan suatu konsep,

peristiwa, atau fenomena dengan cara yang jelas, sehingga membantu siswa memahami hubungan sebab-akibat dan logika yang mendasari materi yang sedang dipelajari (Azmi, et al. 2024). Penerapan warna, ekspresi karakter, dan berbagai elemen visual secara signifikan meningkatkan terciptanya lingkungan pendidikan yang dinamis dan merangsang.

### **2.1.3.3. Karakteristik Media Pembelajaran Komik**

Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang unik dan memiliki karakteristik tersendiri yang membedakannya dengan media pembelajaran lainnya, khususnya dalam ranah pendidikan dasar. Komik memiliki ciri khas berupa integrasi elemen teks dan gambar yang berfungsi secara sinergis untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi (Rasyika, dkk., 2025). Damayanti dan Astuti (2024) menyatakan bahwa integrasi teks dan ilustrasi dalam komik memudahkan siswa memahami konsep abstrak melalui media visual dan naratif. Penggunaan gambar konkret dalam pembelajaran matematika, khususnya bangun datar, dapat mengurangi kompleksitas konsep yang sering dianggap sulit oleh siswa (Handriastuti dkk., 2024). Komik dikenal dengan alur cerita yang menarik sehingga mampu menarik perhatian siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Nurlina dkk. (2024) menunjukkan bahwa komik dapat meningkatkan minat siswa dan memudahkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Alur cerita yang menarik memudahkan pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk terus belajar. Dengan memanfaatkan karakter yang

familiar dan narasi yang lugas, komik memfasilitasi pengalaman pendidikan yang menarik, berbeda dengan metode tradisional yang membosankan.

Lebih jauh lagi, komik memfasilitasi visualisasi konsep yang sering kali sulit dipahami. Dalam matematika, konsep geometri seperti bangun datar, sisi, dan sudut lebih mudah dipahami jika didukung oleh gambar yang jelas. Media komik memfasilitasi pemahaman materi yang lebih konkret dan mendalam bagi siswa, khususnya dalam matematika, di mana konsep abstrak dapat sulit dipahami tanpa alat bantu visual. Ilustrasi memungkinkan siswa untuk mengamati secara langsung bentuk geometris yang sedang dipelajari, sehingga memfasilitasi pemahaman mereka (Wahab, 2021).

Karakteristik lebih lanjut adalah kapasitas komik untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Komik menawarkan peluang untuk komponen interaktif yang mendorong pemikiran kritis dan pemecahan masalah di antara siswa. (Wahab, 2021). Sebaliknya, komik telah menunjukkan kemanjuran dalam meningkatkan retensi memori siswa. Integrasi teks dan gambar meningkatkan memori visual siswa, memfasilitasi peningkatan retensi informasi yang diajarkan (Wahab, 2021).

#### **2.1.3.4. Tujuan Media Pembelajaran Komik**

Setiap kegiatan pendidikan mencakup tujuan pembelajaran tertentu yang perlu dipenuhi. Pentingnya pendidikan menggarisbawahi bahwa efektivitas guru merupakan faktor penting dalam pencapaian siswa. Seorang guru harus berkonsentrasi pada tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat

dicapai oleh siswa. Terdapat hubungan langsung antara tujuan pendidikan nasional, tujuan kurikulum, dan tujuan pembelajaran. Tujuan media pendidikan komik diuraikan sebagai berikut (Wahab, 2021):

1. Membuat bahan bangunan datar yang mudah dipahami.
2. Mengembangkan suasana pendidikan yang menarik melalui penggunaan komik.
3. Dengan merangsang minat dan hasrat anak-anak terhadap topik tersebut, kelas matematika dapat dibuat lebih menyenangkan bagi mereka untuk membaca.
4. Memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi baru melalui penggunaan buku komik untuk menyelesaikan tugas.

#### **2.1.3.5. Manfaat Media Pembelajaran Komik**

Materi pendidikan dapat digunakan di awal pelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pendidik dalam memfasilitasi pemahaman materi. Sumber belajar meningkatkan pemahaman siswa dan memfasilitasi penyajian informasi dengan cara yang andal dan mudah diakses, sekaligus meningkatkan inspirasi dan antusiasme mereka untuk belajar.

1. Manfaat selanjutnya dari penggunaan materi pembelajaran komik diuraikan (Mahendra, et al. 2021):
2. Penggunaan media komik memfasilitasi pemahaman siswa yang akurat tentang bentuk geometris bidang datar.

3. Siswa dapat memperoleh pengetahuan tentang martabat, akuntabilitas, memperoleh kemandirian, dan saling menghormati.
4. Siswa dapat secara aktif terlibat dan mengenali identitas mereka sebagai individu dan anggota kelompok.
5. Siswa memiliki kapasitas untuk mengaktifkan minat dan kemampuan mereka, memfasilitasi keberhasilan dan kreativitas.

#### **2.1.3.6. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Komik**

Kelebihan media pembelajaran ini meliputi (Narestuti, dkk. 2021):

1. Membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih jelas.
2. Peserta didik mampu memahami materi yang diujikan, karena media pembelajaran komik digital dapat menumbuhkan minat baca di kalangan peserta didik.
3. Media pembelajaran komik digital dapat menumbuhkan sikap kerja sama, kejujuran, disiplin, dan kemampuan memahami masalah konseptual dalam diri peserta didik.

Kekurangan media komik digital meliputi berbagai aspek (Narestuti, dkk. 2021).

1. Perlu diketahui bahwa tidak semua individu memperoleh pengetahuan secara optimal melalui media visual.
2. Terkadang, gaya bahasa yang digunakan dalam komik kurang baik.
3. Banyak komik yang menampilkan narasi yang menonjolkan tema kekerasan atau perilaku yang dianggap tidak dapat diterima.

Konten dalam komik berfungsi untuk menjelaskan keseluruhan narasi, karena ilustrasi yang menyertainya memudahkan pemahaman peserta didik terhadap bentuk atau contoh nyata dari makna materi (Laely, dkk. 2023). Komik berfungsi sebagai alat pendidikan yang berharga, menawarkan banyak manfaat, khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca dan penguasaan kosakata siswa, melampaui mereka yang tidak menggunakan media ini. Salah satu manfaat penting dari komik terletak pada penyajiannya, yang mencakup komponen visual dan naratif yang kuat, sehingga memfasilitasi keterlibatan emosional bagi pembaca selama pengalaman mereka dengan media tersebut. Kecenderungan ini telah mengarah pada penciptaan komik yang menggabungkan materi pendidikan, sehingga menumbuhkan preferensi di antara siswa untuk membaca dan belajar. Berbeda dengan buku teks tanpa ilustrasi yang tidak memiliki visual yang menarik, komik diharapkan dapat merangsang keingintahuan siswa, sehingga mendorong mereka untuk terlibat lebih sungguh-sungguh dalam studi mereka dan meningkatkan kinerja akademis mereka (Nazhiroh, et al. 2021).

Perspektif yang disebutkan di atas menyoroti manfaat media pembelajaran komik digital, yang meliputi memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi, meningkatkan minat mereka dalam membaca, dan menumbuhkan sikap kerja sama, kejujuran, dan disiplin. Komik memberikan representasi visual yang menjelaskan konten, membantu pelajar dalam mengidentifikasi bentuk atau ide yang nyata, meningkatkan

kemahiran membaca, dan memperluas kosakata. Melalui komponen visual dan naratif yang menarik, komik memiliki kapasitas untuk memikat pembaca pada tingkat emosional, menjadikan mereka pilihan yang lebih menarik dibandingkan dengan prosa konvensional. Meskipun demikian, kekurangannya meliputi ketidakselarasan modalitas pembelajaran visual untuk pelajar tertentu, penerapan linguistik yang tidak memadai, dan risiko elemen naratif yang menyoroti kekerasan atau perilaku yang tidak pantas. Meskipun demikian, pemanfaatan komik sebagai alat pendidikan diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil belajar.

#### **2.1.4. Matematika**

##### **4.1.3.1. Pengertian Matematika**

Istilah matematika berasal dari kata Latin *mathematic*, yang berasal dari istilah Yunani *mathematic*, yang berarti pengejaran studi. Istilah ini juga terkait dengan konsep matematika atau matematik, yang berarti proses pembelajaran (Gusteti & Neviyarni, 2022).

Matematika merupakan domain penyelidikan ilmiah yang meneliti struktur, pola, hubungan, dan transformasi yang berkaitan dengan angka, simbol, dan bentuk geometris (Nurmaiza, 2024). Matematika berfungsi sebagai alat untuk menjelaskan banyak fenomena, baik dalam bentuk abstrak maupun konteks nyata, dengan menggunakan metodologi yang logis dan sistematis. Matematika tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menghitung; ia berfungsi sebagai instrumen canggih untuk analisis data, pemodelan prediktif, dan pemecahan masalah di berbagai domain, termasuk

sains, teknologi, ekonomi, dan seluk-beluk kehidupan sehari-hari (Nurmaiza, 2024).

Proses pembelajaran matematika melibatkan interaksi dinamis di antara berbagai komponen yang menumbuhkan kemampuan kognitif siswa dalam mengatasi masalah secara efektif. Proses pembelajaran matematika dapat dipandang sebagai upaya untuk membantu siswa dalam membangun konsep matematika melalui kemampuan bawaan mereka, yang melibatkan proses internalisasi yang memungkinkan rekonstruksi konsep-konsep tersebut. Proses penanaman konsep dicapai melalui penyediaan pengalaman belajar yang memperkaya bagi siswa. Ide-ide dikembangkan secara progresif, bergerak dari yang tidak jelas dan nyata ke yang rumit dan teoritis (Gusteti & Neviyarni, 2022).

Matematika berfungsi sebagai instrumen penting dalam kehidupan kita sehari-hari. Selain berfungsi sebagai alat untuk penalaran logis dan sistematis, matematika juga bertindak sebagai media yang ampuh untuk penyampaian informasi secara kuantitatif. Lebih jauh, matematika berfungsi sebagai instrumen yang sangat diperlukan dalam mengatasi banyak tantangan, yang mencakup dimensi teoritis dan praktis. Melalui penerapan prinsip-prinsip matematika, kita dapat meneliti keadaan, mengidentifikasi pola yang mendasarinya, dan merumuskan resolusi yang sesuai untuk banyak tantangan yang dihadapi di berbagai ranah kehidupan. (Elfinida, 2024). Matematika berfungsi sebagai instrumen untuk keterlibatan kognitif, memfasilitasi komunikasi, dan memberikan solusi untuk tantangan yang

kompleks (Tarigan, 2021). Pendekatan yang umum digunakan dalam studi matematika melibatkan penciptaan jalan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya dan mengartikulasikan perspektif mereka, sehingga memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih efektif. Penerapan berbagai model, strategi, dan pendekatan pedagogis disesuaikan dengan konten, persyaratan, dan ciri khas peserta didik. Dalam hal ini, kecakapan pendidik sangat penting karena keragaman dan perbedaan yang ada (Gusteti & Neviyarni, 2022).

Berdasarkan analisis ahli yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa matematika Matematika merupakan disiplin ilmu yang mengkaji struktur, pola, hubungan, dan transformasi yang terkait dengan angka, simbol, dan bentuk, dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman, analisis, dan penyelesaian manusia terhadap berbagai fenomena yang ditemui dalam kehidupan. Matematika berfungsi sebagai instrumen yang logis dan sistematis, yang digunakan tidak hanya untuk perhitungan, tetapi juga sebagai sarana untuk komunikasi kuantitatif dan pemecahan masalah, yang mencakup aplikasi teoritis dan praktis. Matematika berperan sebagai proses penting dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis, memfasilitasi internalisasi konsep secara bertahap yang berkembang dari yang sederhana ke yang kompleks, yang pada akhirnya menumbuhkan pemahaman yang mendalam. Matematika, dengan penerapannya yang luas di berbagai bidang, berperan sebagai landasan dalam kemajuan sains, teknologi, dan kerumitan kehidupan sehari-hari.

#### **4.1.3.2. Hakikat Pembelajaran Matematika**

Inti dari pembelajaran matematika adalah suatu proses yang dirancang untuk membantu siswa membangun pemahaman konseptual, keterampilan berpikir logis, dan kemampuan dalam menyelesaikan masalah yang bersifat sistematis, terstruktur, serta bermakna (Rahmasafitri, et al. 2024). Tujuan pembelajaran matematika tidak hanya sekedar mentransfer pengetahuan, tetapi juga mendorong siswa untuk secara aktif membangun konsep-konsep matematika melalui pengalaman belajar yang berkelanjutan, yang dimulai dari pemahaman konkret hingga abstrak.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran utama yang diajarkan di Sekolah Dasar. Pada kelas satu hingga tiga, pembelajaran masih bersifat holistik dan berbasis tema, sehingga pembelajaran matematika masih terintegrasi dengan mata pelajaran lainnya (Anshori, 2021). Namun, pada kelas empat hingga enam, pembelajaran matematika sudah dipisahkan sebagai mata pelajaran tersendiri yang dipelajari secara terpisah (Deviana & Sulistyani, 2021).

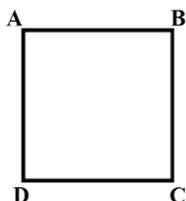
Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) adalah salah satu bidang yang menarik untuk dikembangkan, mengingat anak-anak usia sekolah dasar tengah mengalami perkembangan dalam berpikir dan belajar. Matematika sebagai ilmu yang deduktif, aksiomatik, formal, dan abstrak, serta menggunakan bahasa simbolik, menjadikannya sangat penting untuk diajarkan sejak anak memasuki pendidikan dasar (Anggraini, 2021).

Dari berbagai pandangan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa esensi pembelajaran matematika adalah suatu proses yang terstruktur dan bermakna, yang dirancang untuk membantu peserta didik mengembangkan pemahaman konseptual, keterampilan berpikir logis, dan kemampuan dalam memecahkan masalah. Proses ini tidak hanya berfungsi sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga mendorong siswa untuk aktif membangun konsep-konsep matematika melalui pengalaman belajar yang berkesinambungan, dari tahap konkret hingga abstrak. Di tingkat Sekolah Dasar, pembelajaran matematika memiliki karakteristik yang berbeda-beda sesuai dengan jenjangnya, yakni holistik dan terintegrasi untuk kelas 1 hingga 3, serta terpisah sebagai mata pelajaran khusus untuk kelas 4 hingga 6. Dengan sifatnya yang deduktif, aksiomatik, abstrak, dan menggunakan bahasa simbolik, pembelajaran matematika sangat penting untuk diajarkan sejak dini, mendukung perkembangan berpikir dan belajar anak-anak pada usia Sekolah Dasar.

#### 4.1.3.3. Materi Bangun Datar

Sifat – sifat bangun datar

a) Persegi



- (1) Terdiri dari empat sisi dan empat titik sudut.
- (2) sisi memiliki panjang yang seragam.

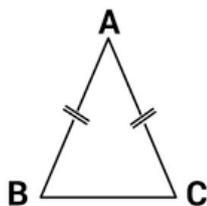
- (3) Terdapat dua pasang sisi yang sejajar dan memiliki panjang yang identik.
- (4) Keempat sudutnya memiliki besar yang sama, yakni  $90^\circ$  (sudut siku-siku).
- (5) Memiliki empat jenis simetri putar.
- (6) Memiliki empat simetri lipat yang berbeda.

b) Persegi panjang



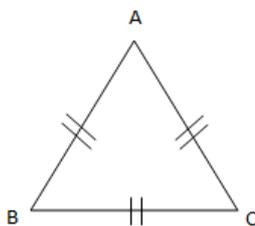
- (1) Setiap sudutnya berukuran  $90^\circ$  (sudut siku-siku) dan memiliki besar yang sama.
- (2) Memiliki dua simetri putar.
- (3) Memiliki dua simetri lipat.
- (4) Terdiri dari empat sisi dan empat titik sudut.
- (5) Memiliki dua pasang sisi yang sejajar, berhadapan, serta memiliki panjang yang sama.
- (6) Memiliki sepasang diagonal dengan panjang yang identik.

c) Segitiga sama kaki



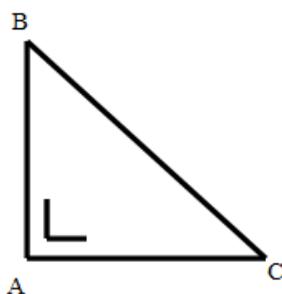
- (1) Terdiri dari tiga ruas garis, yaitu AB, AC, dan BC.
- (2) Dua ruas garis kaki, yakni AC dan BC, panjangnya yang sama.
- (3) Memiliki dua variasi ukuran pada alas dan tinggi.
- (4) Memiliki tiga sudut yang semuanya lancip.
- (5) Seluruh sudutnya memiliki besar yang sama.

d) Segitiga sama sisi



- (1) Terdiri dari tiga ruas garis, yaitu AB, AC, dan BC.
- (2) Memiliki tiga sudut dengan besar yang sama.
- (3) Ketiga ruas garis memiliki panjang yang identik.
- (4) Memiliki dua variasi ukuran pada alas dan tinggi.

e) Segitiga siku-siku

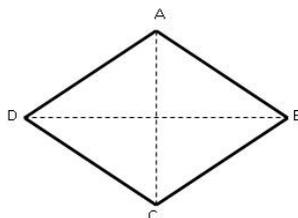


- (1) Terdiri dari tiga ruas garis, yaitu AB, AC, dan BC.
- (2) Memiliki dua sudut lancip.
- (3) Salah satu sudutnya merupakan sudut siku-siku berukuran  $90^\circ$ .

(4) Memiliki garis tegak lurus yang berfungsi sebagai tinggi pada alas.

(5) Memiliki ukuran yang mencakup alas dan tinggi.

f) Belah ketupat



(1) Semua sisinya memiliki panjang yang sama.

(2) simetri putar tingkat dua.

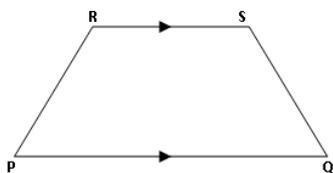
(3) Diagonal-diagonalnya saling berpotongan secara tegak lurus.

(4) Memiliki dua simetri lipat.

(5) Terdiri dari empat sisi dan empat titik sudut.

(6) Sepasang sudut yang saling berhadapan memiliki besar yang sama.

g) Trapesium



(1) Terdiri dari empat ruas garis, yaitu AB, BC, CD, dan AD.

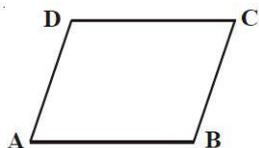
(2) Garis tinggi merupakan garis yang tegak lurus terhadap alas.

(3) Memiliki dua sudut lancip.

(4) Memiliki dua variasi ukuran pada alas dan tinggi.

(5) Memiliki dua sudut tumpul.

h) Jajar genjang



(1) Memiliki dua tingkat simetri putar.

(2) Tidak terdapat simetri lipat.

(3) Diagonal-diagonalnya tidak memiliki panjang yang identik.

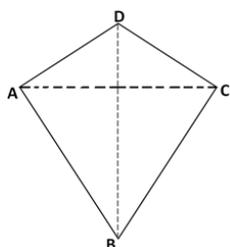
(4) Sudut-sudut yang berhadapan memiliki ukuran yang setara.

(5) Memiliki kombinasi dua sudut tumpul dan dua sudut lancip.

(6) Terdiri dari dua pasang sisi sejajar yang memiliki panjang yang sama.

(7) Dibentuk oleh empat sisi dan empat titik sudut.

i) Layang-layang



(1) Terdapat dua sudut tumpul.

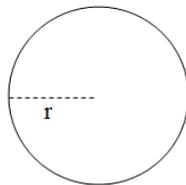
(2) Memiliki sepasang sudut lancip.

(3) Diagonalnya terdiri dari dua ukuran yang berbeda.

(4) Dua pasang sisi yang bersebelahan memiliki panjang yang sama.

(5) Terdiri dari empat ruas garis: AB, BC, CD, dan AD.

j) Lingkaran



- (1) Memiliki satu sisi tanpa batas.
- (2) Jumlah simetri lipatnya tidak terbatas.
- (3) Memiliki simetri putar yang tak terhingga.
- (4) Tidak memiliki titik sudut.
- (5) Setiap titik pada sisinya berjarak sama dari titik pusat.

## **2.1.5. Budaya Melayu**

### **2.1.5.1. Kearifan Lokal Budaya Melayu**

Kearifan lokal mencakup nilai-nilai budaya, wawasan, serta pemahaman yang diwariskan dalam suatu komunitas dan kebijaksanaan yang dikembangkan oleh komunitas setempat melalui pengalaman serta interaksi mereka dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam di sekelilingnya. Kearifan lokal budaya Melayu, khususnya, merujuk pada nilai-nilai, norma, serta tradisi yang telah ada dan berkembang dalam kehidupan masyarakat Melayu, baik yang bersifat lisan, tertulis, maupun melalui praktik sehari-hari. Kearifan lokal ini sangat penting dalam membentuk identitas sosial dan budaya masyarakat Melayu serta menjaga kelangsungan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya (Dora, 2025)

Kearifan lokal budaya Melayu berfungsi sebagai pedoman dalam kehidupan sosial, yang meliputi cara berinteraksi dengan sesama, pandangan

hidup, serta upaya untuk menjaga keharmonisan dengan alam (Asiam, 2024). Salah satu bentuk kearifan lokal yang khas dalam budaya Melayu adalah pengamalan prinsip gotong-royong dalam kehidupan masyarakat, di mana solidaritas sosial menjadi nilai yang sangat dijunjung tinggi. Selain itu, kearifan lokal budaya Melayu juga tercermin dalam pola pikir yang mendalam tentang keselarasan antara manusia, alam, dan Tuhan, yang tercermin dalam berbagai ritual dan tradisi yang hidup dalam masyarakat Melayu, seperti adat pernikahan, upacara tradisional, serta penggunaan bahasa Melayu dalam kehidupan sehari-hari (Syahroni & Irawan, 2024).

Kearifan lokal budaya Melayu juga dapat terlihat dalam penggunaan simbol-simbol budaya seperti motif-motif tradisional dalam seni dan kerajinan tangan, serta dalam sistem pendidikan informal yang diwariskan turun-temurun dalam masyarakat. Sebagai contoh, dalam pendidikan anak, masyarakat Melayu mengenalkan prinsip-prinsip moral serta etika yang terdapat dalam cerita rakyat atau dongeng, yang memiliki pesan moral yang tinggi (Sugiarti, dkk. 2023).

Penggunaan kearifan lokal dalam pendidikan dan kehidupan sehari-hari memungkinkan masyarakat Melayu untuk tetap mempertahankan identitas budaya mereka, meskipun dihadapkan pada tantangan zaman yang terus berkembang. Dalam konteks pendidikan, penerapan kearifan lokal sebagai bagian dari kurikulum dan metode pengajaran dapat membantu siswa untuk lebih mengenal dan menghargai warisan budaya mereka. Hal

ini juga memperkaya proses pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa (Sarumaha, dkk. 2024).

#### **2.1.5.2. Unsur-Unsur Budaya Melayu**

Budaya Melayu merupakan hasil perpaduan berbagai unsur yang telah berkembang selama berabad-abad, mempengaruhi kehidupan sosial serta pola pikir masyarakat Melayu. Unsur-unsur budaya ini meliputi bahasa, agama, seni, adat istiadat, sistem sosial, dan nilai-nilai budaya yang diwariskan turun-temurun. Setiap unsur memiliki peran penting dalam membentuk identitas budaya Melayu yang khas dan memengaruhi kehidupan sehari-hari masyarakat.

Salah satu unsur utama budaya Melayu adalah bahasa Melayu. Bahasa ini berfungsi bukan sekadar alat komunikasi, melainkan juga sebagai media untuk menyalurkan nilai-nilai budaya serta kearifan lokal. Bahasa Melayu memainkan peran penting dalam menjaga tradisi lisan, seperti puisi, pantun, dan cerita rakyat yang mengandung pesan moral. Selain itu, bahasa ini menjadi simbol identitas yang memperkuat rasa kebersamaan dalam komunitas Melayu (Elmustian, dkk. 2024).

Unsur kedua adalah agama Islam, yang memegang peranan sentral dalam kehidupan budaya Melayu. Sebagai agama mayoritas, Islam membentuk banyak aspek kehidupan masyarakat Melayu, termasuk sistem adat, upacara, serta penyampaian nilai-nilai moral dan etika. Pemahaman terhadap agama Islam di kalangan masyarakat Melayu tidak hanya terbatas

pada ibadah, tetapi juga mencakup cara pandang terhadap kehidupan sosial dan lingkungan sekitar (Bety, dkk. 2024).

Selanjutnya, adat istiadat merupakan unsur tak terpisahkan dari budaya Melayu yang meliputi beragam tradisi serta kebiasaan yang diwariskan secara turun-temurun. Adat ini mencakup aturan-aturan dalam pernikahan, kelahiran, kematian, serta upacara lainnya yang memiliki nilai sakral dan sosial. Masyarakat Melayu sangat memegang teguh adat istiadat ini, yang sering kali tercermin dalam upacara adat, seperti bersanding dalam pernikahan dan mendaki bukit dalam acara keagamaan (Kurniawan, 2022).

Seni dan kerajinan tangan juga merupakan unsur budaya Melayu yang kaya dan beragam. Seni ukir, seni musik tradisional, dan tarian Melayu memiliki ciri khas tersendiri yang digunakan dalam upacara adat, hiburan, dan sebagai sarana untuk mengungkapkan perasaan dan harapan masyarakat. Keterampilan dalam seni batik, tenun, dan ukiran kayu mencerminkan kearifan lokal dan nilai seni yang tinggi dalam budaya Melayu (Susilasari, dkk. 2024).

Selain itu, sistem sosial dalam masyarakat Melayu didasarkan pada nilai-nilai kekeluargaan, gotong-royong, dan saling membantu. Sistem sosial ini mengutamakan kerjasama dalam kehidupan bermasyarakat, yang tercermin dalam praktik-praktik sosial seperti gotong-royong dalam membangun rumah atau menyelenggarakan acara adat (Putri, dkk. 2024).

Salah satu simbol penting dalam kebudayaan Melayu adalah rumah adat Melayu. Rumah adat ini tidak hanya mencerminkan ciri khas arsitektur,

tetapi juga nilai-nilai sosial dan budaya yang ada dalam masyarakat Melayu. Dengan desain arsitektur yang khas, rumah adat berfungsi sebagai tempat tinggal sekaligus representasi dari tradisi, kearifan lokal, serta norma-norma yang dihormati dan dijunjung tinggi oleh masyarakat Melayu (Jamil, dkk. 2023).

Karakteristik utama dari rumah adat Melayu adalah struktur bangunannya yang khas, seperti tiang tinggi, atap melengkung atau runcing, serta dinding yang dibuat menggunakan material alami, seperti kayu atau bambu. Atap rumah adat, seperti pada Rumah Limas dan Rumah Panggung, dirancang untuk menyesuaikan dengan iklim tropis, di mana atap yang curam membantu ventilasi udara agar lebih sejuk. Tiang-tiang tinggi pada rumah ini juga memberikan ruang untuk sirkulasi udara yang baik, menjaga kelembapan, serta menghindari banjir saat musim hujan (Jamil, dkk. 2023).

Secara simbolis, rumah adat Melayu menggambarkan keseimbangan antara manusia dan alam. Desain rumah yang terbuat dari bahan-bahan alami dan penataan ruang yang memperhatikan aliran udara serta cahaya matahari mencerminkan prinsip feng shui atau tata ruang yang seimbang, bertujuan untuk menciptakan keharmonisan dalam kehidupan penghuninya. Rumah adat Melayu mencerminkan filosofi hidup yang menghargai hubungan antara manusia dengan alam sekitar, mengutamakan keseimbangan ekologis dan spiritual (Ramawangsa dkk. 2019).

### **2.1.5.3. Implementasi Nilai-Nilai Budaya Melayu Dalam Komik Matematika Materi Bangun Datar**

Media komik memberikan kesempatan bagi siswa untuk terus mengikuti alur cerita yang di dalamnya mengandung berbagai konsep matematika, sehingga dapat mendukung pengembangan literasi matematis mereka (Harmini, dkk., 2020). Penggunaan bahasa sehari-hari dalam komik memudahkan pembaca dalam memahami alur cerita, sehingga membantu siswa dalam memahami materi yang kompleks serta meningkatkan daya ingat mereka terhadap pelajaran yang diajarkan (Wijaya, dkk. 2020). Komik matematika berperan sebagai perantara dalam penyampaian materi pada saat proses pembelajaran hingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal dalam mengembangkan kemampuan literasi matematis siswa.

Buku komik matematika dikembangkan dengan menggunakan konteks budaya Melayu yang berisikan cerita tentang rutinitas didalam kelas pada siswa sekolah dasar yang sedang mempelajari konsep bangun datar dalam mata pelajaran matematika, pelajaran tersebut disajikan dengan unsur yang berbau budaya melayu seperti rumah adat melayu yang disajikan dalam cerita komik. Penggunaan konteks budaya Melayu dalam alur cerita buku komik menjadi suatu inovasi baru dalam mengkreasikan media pembelajaran matematika untuk menyampaikan materi sekaligus memperkenalkan budaya Melayu kepada siswa serta bertujuan agar siswa lebih mudah mencerna dan memahami isi cerita didalamnya dengan begitu siswa menjadi lebih bersemangat untuk membacanya serta dapat

memberikan pembelajaran yang bermakna secara nyata. Menurut (Yenzi, dkk. 2023) penggunaan komik dengan menggunakan konteks budaya pada proses pembelajaran matematika dapat memberikan alternative yang baik karena dapat memfasilitasi siswa dalam memahami suatu konsep matematika sebagai bagian dari literasi matematisnya. Dimana dalam hal ini komik matematika berbasis budaya bersentuhan langsung dengan cerita-cerita yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari, maka dengan begitu siswa akan lebih bisa menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari seperti kegiatan berbelanja kepasar untuk menghitung harga barang, dengan begitu siswa dapat mempelajari nilai-nilai matematika dan kebudayaan yang ada disekitarnya. Penerapan komik matematika berbasis budaya yang berkaitan dengan konsep-konsep budaya, dimana unsur-unsur budaya dapat digunakan sebagai sumber belajar dengan harapan pembelajaran menjadi lebih bermakna (Yenzi, dkk. 2023). Dengan mengintegrasikan pendekatan budaya dalam pembelajaran matematika, diharapkan proses belajar menjadi lebih menyenangkan serta memungkinkan siswa untuk lebih terlibat secara aktif dapat berperan serta membangkitkan inspirasi belajar siswa melalui budaya.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa buku komik matematika berbasis budaya Melayu merupakan sebuah media pembelajaran berupa komik berbentuk buku yang didalamnya menyajikan materi, konsep matematika, rumus matematika, dan contoh masalah beserta penyelesaiannya yang disajikan melalui dialog antar

tokoh kartun dan membentuk sebuah cerita dengan memberikan unsur-unsur budaya Melayu meliputi kerajinan khas Melayu, makanan khas Melayu dan objek budaya Melayu yang dijadikan sebagai konteks nyata untuk akan dikaitkan dengan masalah kehidupan sehari-hari.

## **2.2. Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran inovatif yang bertujuan untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran matematika kelas III. Berbagai permasalahan telah diidentifikasi, seperti penyajian materi yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa, yang berdampak pada menurunnya motivasi belajar mereka. Selain itu, media pembelajaran yang tersedia hingga saat ini masih terbatas, tanpa variasi yang mencakup penggunaan media visual seperti komik. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran karena guru cenderung menggunakan metode konvensional. Akibatnya, siswa juga kesulitan memahami soal dengan format berbeda, dan penyampaian materi yang terlalu baku seringkali membuat konsep menjadi sulit dipahami. Siswa cenderung lebih tertarik pada buku pelajaran yang berwarna, bergambar, dan memuat ilustrasi menarik, namun hal tersebut belum terakomodasi dengan baik dalam media pembelajaran yang tersedia.

Sebagai solusi atas berbagai permasalahan tersebut, dikembangkan Komik Matematika Budaya Melayu (Komadayu). Media ini dirancang untuk menyajikan materi matematika dalam bentuk alur cerita yang menarik, dengan

ilustrasi dan narasi yang dikaitkan dengan konteks budaya Melayu. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa mampu menguasai konsep matematika dengan lebih baik dan lebih mudah, karena materi disampaikan dengan cara yang menarik perhatian dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Penggunaan media komik ini juga diharapkan dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, sehingga siswa lebih antusias untuk belajar. Dengan mengaitkan konsep matematika dengan budaya lokal, media ini tidak hanya berguna sebagai alat pembelajaran, namun juga sebagai sarana untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya Melayu.

Untuk memastikan efektivitas media ini, beberapa indikator pencapaian tujuan pembelajaran telah ditetapkan. Siswa diharapkan dapat mengenali serta mengidentifikasi objek-objek berbentuk bangun datar yang terdapat di lingkungan sekitar mereka, menjelaskan ciri-ciri bentuk bangun datar. Indikator ini mencerminkan pemahaman siswa terhadap konsep dasar matematika yang dikontekstualisasikan melalui pendekatan berbasis budaya.

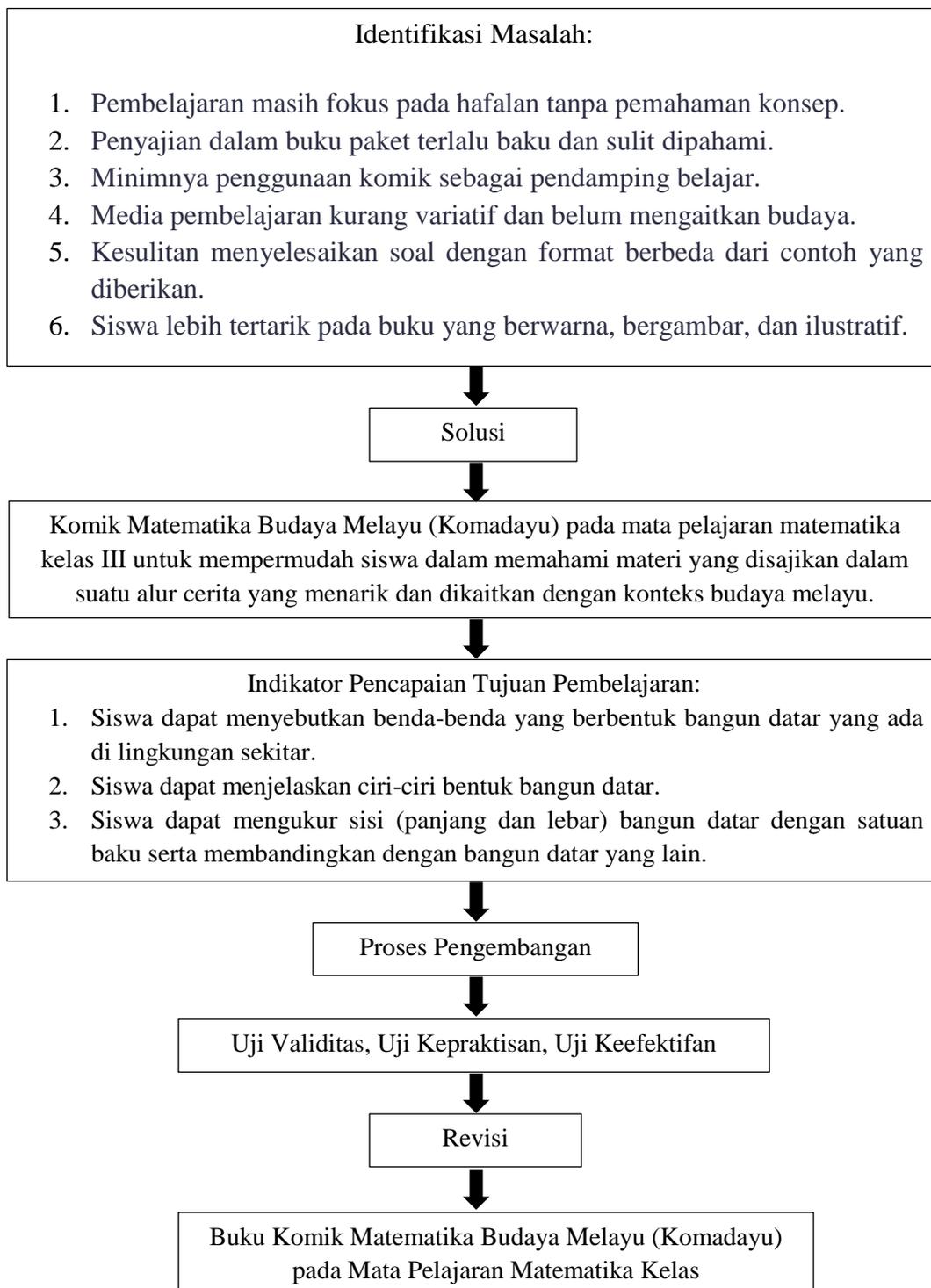
Proses pengembangan Komadayu melibatkan beberapa tahapan penting untuk memastikan kualitas media yang dihasilkan. Uji validitas dilakukan untuk mengevaluasi kesesuaian isi, desain, dan bahasa media. Uji kepraktisan memastikan bahwa media ini dapat diakses dan dimanfaatkan dengan mudah oleh guru maupun siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, uji keefektifan dilakukan untuk menilai sejauh mana media ini berdampak pada pemahaman konsep matematika siswa, keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta hasil belajar secara keseluruhan. Berdasarkan hasil dari ketiga uji ini,

dilakukan revisi untuk menyempurnakan media sehingga memenuhi kebutuhan pembelajaran dengan lebih baik.

Produk akhir yang dihasilkan adalah Buku Komik Matematika Budaya Melayu (Komadayu) untuk kelas III. Buku ini dirancang sebagai media pembelajaran yang tidak hanya harus *eyecatching* dan interaktif, namun harus juga sesuai dengan konteks budaya siswa. Dengan ilustrasi yang menarik, cerita yang mengalir, dan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, buku ini diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif. Komadayu tidak hanya diharapkan mendukung peserta didik memahami konsep pelajaran matematika dengan lebih mudah, tetapi juga membangun kesadaran budaya peserta didik, sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan kontekstual. Dengan adanya alat bantu belajar ini, peserta didik diharapkan mampu meningkatkan pemahaman matematika secara signifikan., sekaligus memperkuat nilai-nilai budaya lokal di kalangan generasi muda.

Lebih jauh, pengembangan media Komadayu ini tidak hanya dimaksudkan sebagai respons terhadap keterbatasan media pembelajaran yang tersedia, tetapi juga sebagai upaya strategis dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang kontekstual, diferensiatif, dan berbasis pada kebutuhan serta karakteristik siswa. Dalam hal ini, Komadayu berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan konsep-konsep abstrak matematika dengan pengalaman konkret siswa melalui narasi budaya yang dekat dengan keseharian mereka. Pendekatan ini tidak hanya memudahkan proses

kognitif siswa dalam memahami materi, tetapi juga berpotensi meningkatkan aspek afektif dan psikomotorik melalui interaksi visual dan emosional dengan tokoh dan cerita dalam komik. Integrasi antara aspek akademik dan budaya dalam media ini juga sejalan dengan semangat pendidikan karakter, di mana siswa tidak hanya dituntut untuk cakap secara intelektual, tetapi juga memiliki identitas budaya yang kuat dan rasa bangga terhadap warisan local. Diagram kerangka berpikir dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:



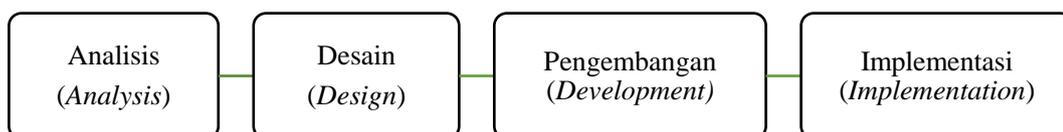
**Gambar 2.1. Bagan Kerangka Konseptual**

## BAB III

### PROSEDUR PENELITIAN

#### 3.1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Pendekatan ini bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Okpatrioka, 2023). *Research Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan, adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan penelitian dan pengembangan yang berfokus pada produk di sektor pendidikan (Talo, dkk. 2022). 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*) (Maulana & Erfian, 2022). Namun, tahap evaluasi (*evaluation*) tidak dilakukan karena penelitian ini masih dalam lingkup skripsi. Bagan berikut ini, menampilkan bagan penelitian pengembangan *ADDIE* dalam penelitian ini mencakup:



**Gambar 3.2. Bagan Model Penelitian ADDIE**

## **3.2. Tahapan Penelitian**

### **3.2.1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 104230 Batang Kuis yang beralamatkan di Gang Baru Dusun IV, Kel. Tanjung Sari, Kec. Batang Kuis, Kabupaten Deli Sedang, Sumatera Utara. Sekolah ini dipilih karena memiliki permasalahan yang relevan dengan fokus penelitian yang akan dilakuka.

### **3.2.2. Sumber Data Penelitian**

Dalam proses pengumpulan data, peneliti mengumpulkan data dalam bentuk data primer dan data sekunder

#### **a. Data Primer**

Data primer adalah merupakan informasi yang dihimpun langsung *real time*, tanpa menggunakan perantara lainnya (Siregar, dkk. 2022).

Data primer umumnya dikumpulkan langsung dari sumber utama untuk menjawab pertanyaan penelitian secara spesifik dan relevan. Dalam hal ini peneliti menggunakan angket yaitu angket kevalidan dan angket kepraktisan. Angket kevalidan dilakukan oleh 3 para ahli yaitu ahli media, ahlli bahasa, dan ahli materi. Sedangkan untuk angket kepraktisan yaitu dilakukan oleh responden yaitu kuesioner tanggapan dari guru dan siswa

Data Sekunder

Data sekunder merupakan informasi yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara dan melalui catatan guru kelas (Siregar, dkk. 2022). Data sekunder ini berupa bukti atau catatan yang telah tersusun dalam data dokumentasi. Penulis memperoleh data ini

dengan mengajukan permohonan izin guna memperoleh bukti-bukti yang relevan dari buku absen dan buku penilaian siswa.

### **3.2.3. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan oleh peneliti berfungsi sebagai dasar dalam menilai produk media pembelajaran komik. Menurut Sugiyono (2020), instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur fenomena, baik dalam ranah alamiah maupun sosial. Instrumen wawancara dimanfaatkan untuk menganalisis kebutuhan guru dan siswa terkait penggunaan media pembelajaran komik di kelas III-B.

#### **a. Instrumen Kevalidan**

Validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keabsahan atau kevalidan suatu instrumen. Instrumen yang valid memiliki tingkat validitas yang tinggi, sedangkan instrumen yang kurang valid menunjukkan validitas yang rendah (Sugiyono, 2020). Untuk menjamin kevalidan media komik yang dikembangkan, proses analisis validasi dilakukan dengan menggunakan lembar validasi sebagai alat bantu

**Tabel 3.1 Instrumen Validasi Ahli Media**

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Butir</b>
Rancangan Produk Komik	Cover media dirancang agar menarik perhatian siswa	1
	Desain harus mampu meningkatkan daya tarik visual	1
	Teks yang digunakan mudah dibaca oleh siswa	1
	Gambar pendukung sesuai dengan materi yang disampaikan	1
	Variasi warna digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa	1
	Ukuran tulisan dan gambar disesuaikan dengan karakteristik siswa	1
	Petunjuk penggunaan disajikan dengan jelas dan mudah dipahami	1
Pengkodean Media Pembelajaran	Materi yang disampaikan harus lengkap dan jelas	1
	Media pembelajaran mudah digunakan oleh siswa dan guru	1
	Tampilan soal evaluasi disusun dengan format yang sesuai	1
<b>Total</b>		<b>10</b>

(Oktaviana &amp; Ramadhani, 2023)

Pada instrumen validasi ahli desain media, instrumen ini digunakan 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**

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Butir</b>
Jelas dan Langsung (Lugas)	Kecermatan dalam Struktur Kalimat	1
	Efektivitas Kalimat	1
	Ketepatan Penggunaan Istilah Baku	1
Mudah Dipahami (Komunikatif)	Kejelasan Pesan dan Informasi	1
Bersifat Dialogis dan Interaktif	Kemampuan dalam Memotivasi Siswa	1
	Mendorong Kreativitas Peserta Didik	1
Sesuai dengan Kaidah Bahasa	Ketepatan dalam Penggunaan Bahasa	1
Relevan dengan Perkembangan Siswa	Kesesuaian dengan Perkembangan Intelektual Siswa	1
Konsistensi dalam Penggunaan Istilah, Simbol, dan Ikon	Ketelitian dalam Ejaan dan Penggunaan Istilah	1
	Konsistensi dalam Penggunaan Simbol	1
<b>Total</b>		<b>10</b>

(Oktaviana &amp; Ramadhani, 2023)

Pada instrumen validasi ahli bahasa, instrumen ini digunakan untuk menilai keakuratan penggunaan bahasa, termasuk kebakuan kalimat, keterpahaman, kejelasan, serta kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa pada media pembelajaran yang sudah diberikan masukan dari validator bahasa yang dikembangkan untuk perkembangan kalimat atau ejaan yang sesuai dengan siswa kelas III sekolah dasar.

**Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Materi**

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Butir</b>
Rencana pembelajaran	Kesesuaian media dengan isi materi pembelajaran	1
	Kepatuhan media terhadap standar kurikulum	1
	Kecocokan materi dengan tingkat perkembangan peserta didik	1
	Hubungan antara kompetensi dasar (KD) dan tema yang diajarkan	1
	Keselarasn tujuan pembelajaran (TP) dengan kompetensi dasar (KD)	1
	Relevansi materi terhadap tujuan pembelajaran	1
Isi pembelajaran	Kelengkapan isi materi dalam media pembelajaran	1
	Kejelasan penyampaian materi kepada siswa	1
	Penyajian materi yang mudah dipahami	1
	Kualitas soal evaluasi dalam mengukur pemahaman siswa	1
<b>Total</b>		<b>10</b>

(Oktaviana &amp; Ramadhani, 2023)

Pada validasi materi ini dapat dilihat dari kesesuaian dan kualitas konten pembelajaran yang terdapat dalam alat bantu belajar yang sudah dipersiapkan 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**

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Butir</b>
Konten Pembelajaran	Kesesuaian isi pembelajaran	1
	Penyajian isi pembelajaran	1
	Kelengkapan isi pembelajaran	1
Struktur Bahasa	Kualitas penggunaan Bahasa	1
	Kualitas susunan kalimat	1
Perancangan Media	Tampilan media	1
	Kualitas gambar yang digunakan	1
	Kualitas teks yang digunakan pada media	1
	Tata letak	1
Pemanfaatan Media	Kemudahan penggunaa media	1
<b>Total</b>		<b>10</b>

(Oktaviana &amp; Ramadhani, 2023)

Instrumen angket guru dirancang untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran berbasis komik dapat diterapkan secara praktis dalam penyampaian materi bangun ruang bidang datar. Untuk itu, peneliti membutuhkan saran dan masukan yang sudah dikembangkan sebagai perbaikan untuk media pembelajaran yang lebih baik lagi.

**Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Butir</b>
Alat bantu pembelajaran	Pemahaman terhadap konten pembelajaran	<b>1</b>
	Kemudahan dalam menyelesaikan soal	<b>1</b>
	Kemudahan dalam mengoperasikan media komik	<b>1</b>
	Keselarasan pemilihan latar belakang dan teks	<b>1</b>
	Daya tarik media komik dalam proses pembelajaran	<b>1</b>
	Dukungan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar	<b>1</b>
Desain Media	Meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar	<b>1</b>
	Memperluas pengetahuan serta wawasan siswa	<b>1</b>
	Menumbuhkan rasa senang dalam belajar	<b>1</b>
<b>Total</b>		<b>9</b>

(Oktaviana &amp; 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**

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2020), analisis data adalah proses pencarian dan penyusunan data secara sistematis yang diperoleh melalui observasi, wawancara, catatan lapangan, serta dokumentasi. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan terhadap instrumen validasi dari para ahli materi, media, dan bahasa, serta instrumen kepraktisan media pembelajaran.

a. Analisis Validasi Media Pembelajaran

Validasi ini dirancang untuk menilai keabsahan media komik matematika budaya melayu (KOMADAYU) yang telah dirancang sebagai indikator penilaian, instrumen validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menggunakan skala *Likert* dengan ketentuan sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Skala Penilaian Validasi Produk**

Nilai	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Sedang
2	Buruk
1	Buruk Sekali

Media dianggap valid apabila para validator, termasuk ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, menyatakan bahwa Komadayu setidaknya memenuhi kriteria "baik" sehingga dapat mencapai skor ideal dalam analisis kevalidan

Dari hasil yang telah didapatkan sehingga bisa dihitung dengan rumus dari (Pebriani, 2022), yaitu :

$$p = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

$p$  = persentase hasil angket

$F$  = total skor yang didapat

$n$  = total skor maksimal

Menghitung nilai akhir dari validitas dapat dihitung dengan rumus dalam (Pebriani, 2022), sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

$\bar{x}$  = *average*

$\sum x_i$  = total skor yang diberikan oleh masing-masing validator

$n$  = jumlah validator

Persentase hasil validasi media dibagi kedalam beberapa kriteria penskoran menggunakan skala *likert* dengan begitu kriteria tingkat kevalidan, yaitu :

**Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran**

Persentase Rentang %	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Berdasarkan tabel kriteria kevalidan media, apabila hasil validasi dari para ahli menunjukkan persentase minimal dalam rentang 61% - 80%, maka media komik matematika budaya Melayu (KOMADAYU) dianggap valid dan dapat digunakan dengan beberapa revisi kecil. Namun, jika validitas hanya mencapai 41% - 60%, maka media dinyatakan cukup valid tetapi memerlukan revisi besar sebelum dapat digunakan secara optimal

b. Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran

Analisis tanggapan pendidik dan peserta didik berdasarkan instrumen kepraktisan untuk respon guru dan respon siswa yang diberikan kepada guru dan siswa, kemudian skor dari respon guru dan siswa diklasifikasi sesuai dengan kategori skornya. Adapun skala pengukuran yang digunakan pada instrumen kepraktisan berdasarkan respons pendidik dan peserta didik menggunakan skala *Likert*, dengan ketentuan sebagai berikut:

**Tabel 3.8 Skala Penilaian Angket Guru Dan Siswa**

<b>Nilai</b>	<b>Kriteria</b>
5	Sangat Memuaskan
4	Memuaskan
3	Cukup
2	Kurang Memuaskan
1	Sangat Kurang Memuaskan

Agar instrumen kepraktisan dapat dinyatakan sesuai, setiap indikator yang diberikan kepada guru dan siswa harus mencapai skor minimal 4. Hal ini bertujuan agar komik matematika budaya Melayu (KOMADAYU) memperoleh hasil analisis kepraktisan yang sesuai dengan harapan.

Persentase total nilai respons dari siswa dan guru terhadap seluruh pernyataan dihitung menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan :

$P$  = presentase respon guru dan siswa (%)

$\sum x$  = Total skor dari responden

$\sum x_i$  = Total skor ideal

Hasil persentase kepraktisan kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif berdasarkan pada tabel berikut ini :

**Tabel 3.9 Skala Kepraktisan Angket Guru dan Siswa**

<b>Rentang Nilai Kualifikasi</b>	<b>Keterangan</b>
80% hingga kurang dari 100%	Sangat layak digunakan
60% hingga kurang dari 80%	Layak digunakan
40% hingga kurang dari 60%	Cukup layak digunakan
20% hingga kurang dari 40%	Kurang layak digunakan
0% hingga kurang dari 20%	Tidak layak digunakan

Dari tabel di atas maka, jika angket respon guru dan siswa mencapai 60%-80% maka Komadayu dinyatakan sangat layak digunakan, sedangkan jika hasil kuesioner respon pendidik dan peserta didik hanya 20%-40% maka Komadayu dinyatakan kurang layak digunakan.

### **3.3. Rancangan Produk**

#### **3.3.1. Pengujian Internal**

Dalam pengujian internal terhadap produk, dilakukan evaluasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Produk yang telah dinamai sebagai 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. Merancang instrumen evaluasi kelayakan produk berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.
2. Melaksanakan uji kelayakan dengan melibatkan tiga pakar, yakni ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.
3. Menganalisis hasil uji kelayakan serta melakukan revisi sesuai dengan temuan dan masukan.
4. Mengonsultasikan hasil revisi kepada para ahli untuk mendapatkan validasi akhir.
5. Proses uji kelayakan mencakup pengujian dari berbagai aspek, termasuk media, bahasa, dan materi guna memastikan kualitas produk secara menyeluruh dilakukan oleh dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang memiliki latar belakang mengampu mata kuliah dengan bidangnya masing-masing.

Setelah dilakukan uji internal KOMADAYU, prototipe I akan menerima berbagai masukan dan rekomendasi perbaikan dari para ahli. Produk yang telah diperbaiki berdasarkan hasil konsultasi selanjutnya disebut sebagai prototipe II.

### **3.3.2. Pengujian Eksternal**

Langkah berikutnya adalah melaksanakan uji eksternal atau kepraktisan, di mana media ini akan diujicobakan langsung kepada guru dan siswa untuk menilai efektivitasnya dalam proses pembelajaran. Uji eksternal ini dilakukan setelah tahap uji internal atau uji kelayakan produk selesai, menghasilkan prototipe II yang telah disempurnakan. 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 pendekatan 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.

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 konten pembelajaran, dan analisis karakteristik siswa

### **1. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas III SDN 104230 Batang Kuis. Analisis kebutuhan ini dilakukan gunanya untuk mendapatkan pemahaman yang jelas mengenai fakta serta permasalahan mendasar yang muncul dalam proses pembelajaran yang dikembangkan.

### **2. Analisis Kurikulum dan Konsep Dasar**

Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang diberlakukan di SD 104230 Batang Kuis. Pelaksanaan pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan kontekstual, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih relevan serta bermakna bagi peserta didik. Dalam Kurikulum Merdeka untuk mata pelajaran Matematika kelas III, peserta didik diarahkan untuk memahami berbagai konsep dasar dalam geometri, khususnya bangun datar.

Adapun konsep dasar bangun datar yang menjadi fokus pengembangan media ini meliputi pengenalan berbagai bentuk (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, dan lain-lain), sifat-sifatnya (jumlah sisi, panjang sisi, sudut), serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman terhadap konsep-konsep tersebut berperan penting sebagai fondasi untuk memahami geometri di tingkat selanjutnya.

Selain itu, Kurikulum Merdeka juga mengintegrasikan kearifan lokal agar pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa. Oleh karena itu, media yang dikembangkan juga mempertimbangkan unsur budaya lokal sebagai bagian dari upaya menjadikan pembelajaran lebih relevan dan bermakna bagi peserta didik.

**Tabel 3.10 Perangkat Pembelajaran**

<b>Kompetensi awal</b>	<b>Capaian pembelajaran</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik telah mengenal bentuk-bentuk bangun datar sederhana (seperti persegi, persegi panjang, segitiga) di kehidupan sehari-hari.</li> <li>- Peserta didik mampu membedakan bentuk berdasarkan jumlah sisi dan sudutnya secara umum.</li> <li>- Peserta didik mampu menggunakan istilah "sisi", "sudut", dan "bentuk" dalam konteks sederhana.</li> </ul>	<p>Pada akhir Fase B, peserta didik dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar (segiempat, segitiga, segibanyak). Mereka dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara jika memungkinkan.</p>

### 3. Analisis Materi

Pada analisis materi ini dilaksanakan guna melihat karakteristik materi belajar-mengajar didalam satuan pendidikan tersebut. Dalam hal ini agar media komik yang telah dikembangkan tidak meyimpang dari tujuan pembelajaran.

### 4. Analisis Siswa

Analisis siswa bertujuan untuk memahami karakteristik serta tingkat kemampuan mereka dalam proses pembelajaran dalam menerima materi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, siswa lebih mudah

memahami konsep matematika jika disajikan dalam bentuk yang menarik, seperti visualisasi cerita dan gambar.

## **Langkah 2. Tahapan Desain**

Pada tahap ini, proses perancangan atau desain media komik berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Rancangan ini mencakup desain produk materi dan desain produk media yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dalam bentuk buku komik. Perancangan diawali dengan pembuatan sampul yang dirancang untuk memberikan kesan pertama yang menarik. Sampul ini menampilkan judul komik, ilustrasi tokoh utama, serta elemen desain yang mencerminkan isi cerita agar dapat menarik perhatian pembaca.

Setelah sampul, bagian selanjutnya adalah kata pengantar yang berisi penjelasan singkat mengenai tujuan pengembangan media komik ini. Kata pengantar juga menjelaskan manfaat komik dalam pembelajaran matematika serta harapan agar media ini dapat memfasilitasi siswa dalam memahami konsep bangun datar secara lebih jelas melalui pendekatan yang interaktif dan menarik lebih menyenangkan. Agar penggunaan komik lebih efektif, disertakan pula petunjuk penggunaan yang memberikan panduan bagi siswa dan guru mengenai cara membaca serta memanfaatkan komik dalam pembelajaran. Bagian ini menjelaskan bagaimana komik dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif, sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi dengan lebih efektif

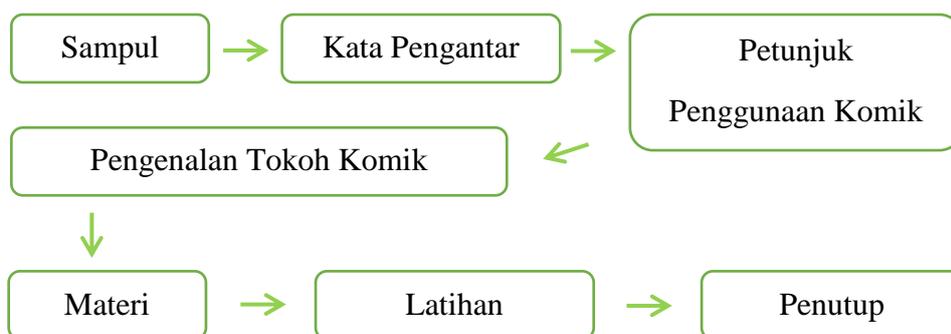
Dalam komik ini, terdapat pengenalan tokoh yang mengisahkan tentang perseteruan antara dua siswa mengenai bentuk rumah mereka masing-masing. Di saat yang bersamaan, seorang guru hadir sebagai penengah dalam perdebatan tersebut dan membantu mereka memahami konsep bangun datar melalui diskusi serta ilustrasi visual yang menarik. Alur cerita ini dirancang sehingga siswa dapat belajar dalam konteks yang relevan dan memahami bagaimana konsep diterapkan dalam kehidupan nyata matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Materi yang disampaikan dalam komik diambil dari buku pelajaran matematika dan dikembangkan dalam bentuk cerita yang menarik. Konsep bangun datar dikemas melalui dialog antar tokoh dan ilustrasi yang interaktif, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan. Setelah itu, siswa akan diberikan latihan atau evaluasi untuk menguji pemahaman mereka terhadap konsep yang telah dipelajari latihan soal berbasis cerita yang bertujuan untuk menguji pemahaman mereka mengenai bangun datar. Latihan ini dirancang agar siswa dapat menerapkan konsep yang telah dipelajari secara langsung dalam konteks yang lebih aplikatif.

Bagian akhir dari komik ini adalah penutup, yang berisi rangkuman materi serta pesan dari tokoh dalam komik yang memberikan motivasi kepada siswa agar terus belajar. Pada tahap perancangan ini, peneliti juga menyusun lembar validasi media dan materi yang akan diuji kevalidannya oleh ahli. Selain itu, referensi tambahan dikumpulkan untuk memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran komik ini selaras dengan prinsip belajar-

mengajar yang efektif serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bangun datar.

Rancangan kerangka komik dapat dilihat dibawah ini.



**Gambar 3.3. Rancangan Kerangka Komik**

### **Langkah 3. Tahapan Pengembangan**

Tahapan *development* merupakan tahapan dalam menghasilkan dan memvalidasi kelayakan produk oleh para ahli (dosen dan guru) terkait buku Komik Matematika Budaya Melayu yang telah dikembangkan. Berikut adalah langkah-langkah dalam tahap pengembangan (*development*):

#### **1. Pembuatan Produk**

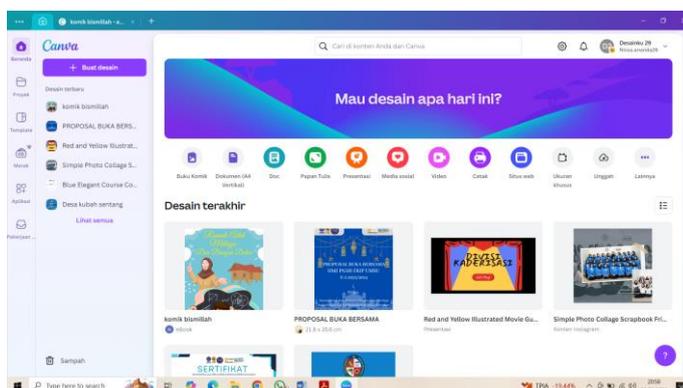
Pada tahapan ini akan dilakukan pembuatan produk berupa buku komik matematika budaya melayu menggunakan *Canva* yang dibuat sesuai dengan alur yang telah dirancang dan ditetapkan pada tahap desain (*design*). Tahapan perancangan desain produk dalam penelitian ini diawali dengan penyusunan materi pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pokok bahasan dalam buku siswa kelas III SD/MI, khususnya pada tema 4 membahas tentang komponen-komponen bangun datar, dengan subtopik sisi

dan sudut dalam bangun datar. Materi tersebut kemudian disusun dalam bentuk komik matematika berbasis budaya Melayu, yang dikenal sebagai KOMADAYU. Setelah tahap penyusunan materi komik selesai, langkah berikutnya adalah merancang desain produk komik matematika budaya Melayu.

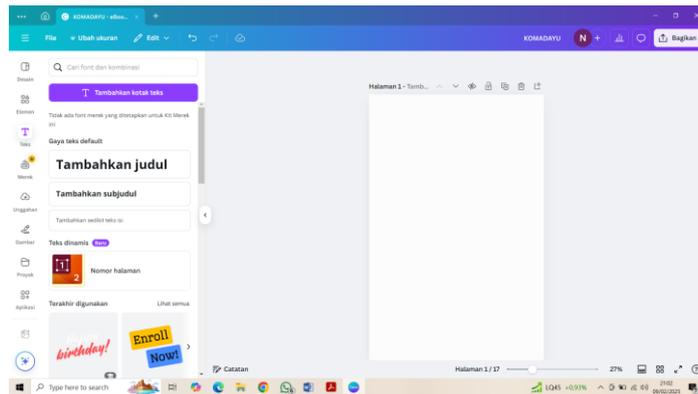
Produk KOMADAYU yang dikembangkan untuk materi bangun datar menggunakan ukuran kertas kertas A5 jenis art full colour konstruk 160gsm, dengan dimensi 21 cm x 14,8 cm. Ukuran ini merupakan salah satu standar internasional (ISO paper size) yang umum digunakan. Ilustrasi dalam komik ini dibuat dalam bentuk gambar kartun untuk memperjelas konsep matematika yang diajarkan.

Materi yang disampaikan dalam komik ini merupakan perpaduan antara konsep matematika dan budaya Melayu, yang diadaptasi dari buku siswa kelas III SD/MI tema Unsur-unsur Bangun Datar. Perancangan desain KOMADAYU dilakukan menggunakan aplikasi Canva, dengan tahapan desain sebagai berikut:

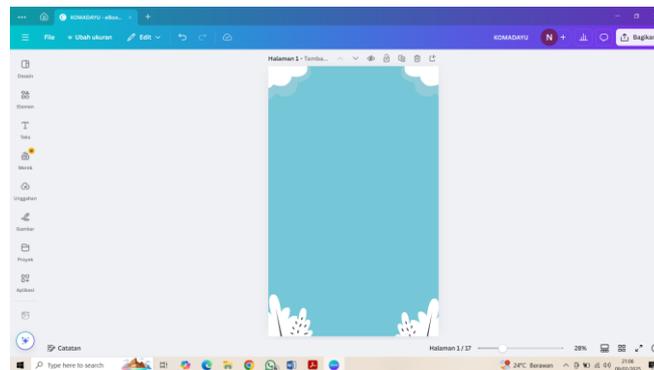
1. Buka Canva melalui desktop atau aplikasi untuk memulai proses desain.



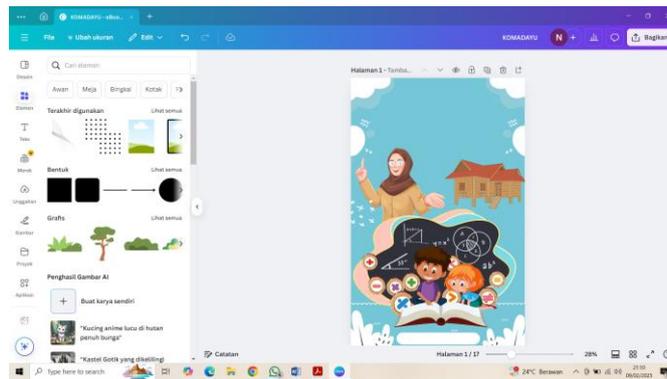
2. Klik “Create a design”, lalu pilih jenis desain yang ingin dibuat. Tentukan ukuran desain sesuai kebutuhan. Canva menyediakan berbagai pilihan ukuran, namun pengguna juga dapat menyesuaikan ukurannya secara manual.



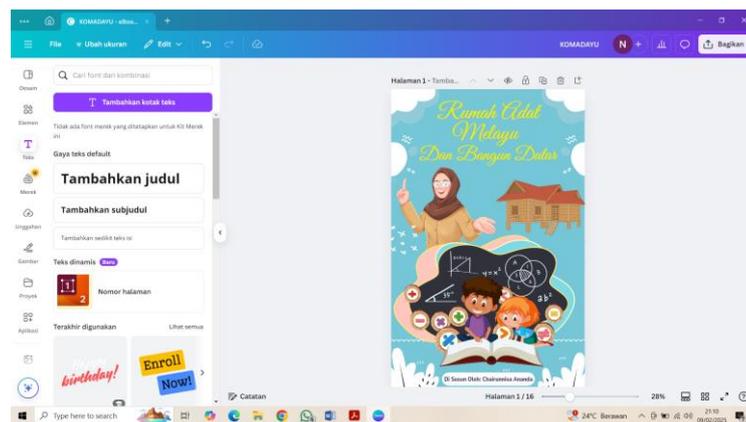
3. Mulai mendesain komik KOMADAYU, baik dengan membuat desain dari awal maupun menggunakan template yang telah tersedia di Canva.



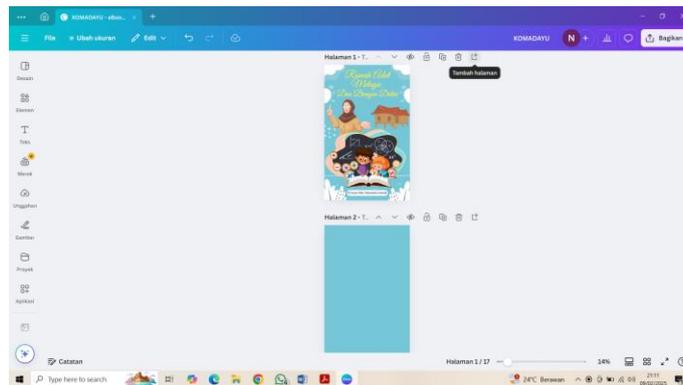
4. Tambahkan background serta elemen-elemen untuk membentuk panel dan ilustrasi yang diperlukan. Jika ingin menambahkan gambar, gunakan fitur "Elemen", lalu ketik kata kunci sesuai gambar yang diinginkan.



5. Tentukan jenis huruf dan warna font yang sesuai. Canva menyediakan berbagai pilihan font dengan ukuran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan desain.



6. Setelah menyelesaikan cover komik, tambahkan halaman berikutnya untuk isi seperti kata pengantar, pengenalan tokoh, petunjuk, materi, penutup, dan latihan dengan mengklik "Add Page". Lembar baru akan otomatis ditambahkan dan dapat diedit sesuai kebutuhan.

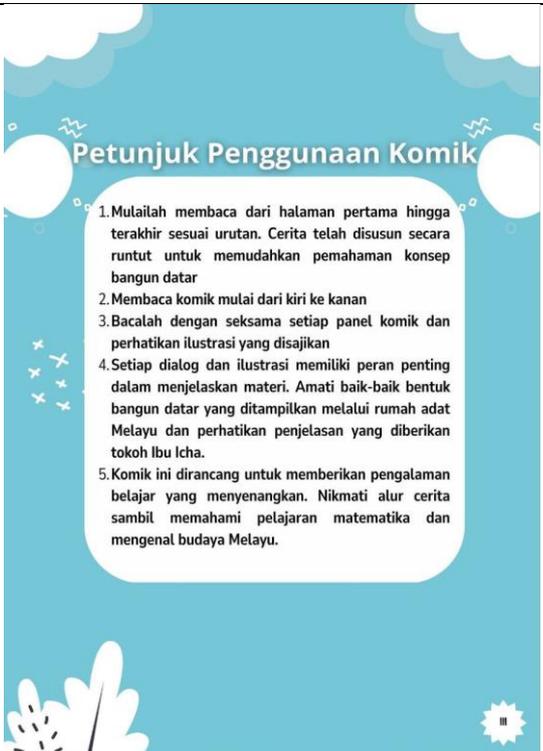


7. Setelah seluruh desain selesai, lanjutkan ke tahap pencetakan dengan terlebih dahulu mengunduh komik dalam format PDF. Caranya, klik “Share”, pilih “Download”, lalu tentukan format file sebagai PDF. Komik kini siap untuk dicetak



Tabel 3.11 Visualisasi Komik

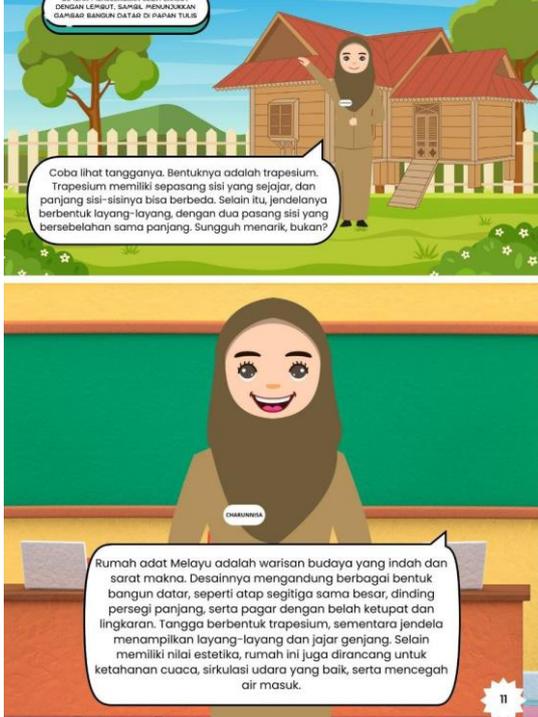
No	Keterangan	Visual Komik
1	Sampul	 <p><b>Komadayu</b> <b>Komik Matematika</b> <b>Budaya Melayu</b></p> <p>Disusun Oleh: Chairunnisa Ananda Dosen Pembimbing: Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.</p>
2	Sampul Dalam	 <p><b>Komadayu</b> <b>Komik Matematika</b> <b>Budaya Melayu</b></p> <p>Disusun Oleh: Chairunnisa Ananda Dosen Pembimbing: Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.</p>

3	Kata Pengantar	 <p style="text-align: center;"><b>Kata Pengantar</b></p> <p>Segala puji dan syukur kami ucapkan ke hadirat Allah SWT. atas terselesaikannya <i>Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU)</i> ini. Komik ini dibuat sebagai media pembelajaran inovatif untuk siswa kelas 3 SD pada materi Bangun Datar, dengan pendekatan budaya lokal melalui visualisasi rumah adat Melayu.</p> <p>Cerita dalam komik ini menghadirkan tiga tokoh utama: Ibu Icha, seorang guru yang bijak; Umay, murid perempuan yang pintar dan rajin; serta Ayul, murid laki-laki yang aktif, jahil, dan memerlukan bimbingan lebih. Dengan karakter mereka, kami berharap siswa dapat belajar bangun datar sambil menikmati cerita yang menyenangkan dan menginspirasi.</p> <p>Kami menyadari masih banyak kekurangan dalam komik. Kritik dan saran sangat kami harapkan demi perbaikan ke depannya. Semoga komik ini dapat menjadi media belajar yang bermanfaat sekaligus melestarikan budaya Melayu.</p> <p>Batang Kuis, Januari 2025 Penulis</p>
4	Petunjuk Penggunaan Komik	 <p style="text-align: center;"><b>Petunjuk Penggunaan Komik</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mulailah membaca dari halaman pertama hingga terakhir sesuai urutan. Cerita telah disusun secara runtut untuk memudahkan pemahaman konsep bangun datar</li> <li>2. Membaca komik mulai dari kiri ke kanan</li> <li>3. Bacalah dengan seksama setiap panel komik dan perhatikan ilustrasi yang disajikan</li> <li>4. Setiap dialog dan ilustrasi memiliki peran penting dalam menjelaskan materi. Amati baik-baik bentuk bangun datar yang ditampilkan melalui rumah adat Melayu dan perhatikan penjelasan yang diberikan tokoh Ibu Icha.</li> <li>5. Komik ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Nikmati alur cerita sambil memahami pelajaran matematika dan mengenal budaya Melayu.</li> </ol>

<p>5</p>	<p><b>Pengenalan Tokoh</b></p>	<p><b>PENGENALAN TOKOH</b></p> <p>Wali kelas 3B berumur 23 tahun. Ia mempunyai hobi membaca dan sangat suka dengan anak-anak. Ibu Icha dikenal dengan guru yang baik hati dan ramah.</p> <p>Murid Perempuan bernama Umay, berumur 8 tahun. Umay dikenal dengan sosok yang serius dan dikenal sebagai siswa yang pintar.</p> <p>Murid Laki-laki bernama Ayul, berumur 8 tahun. Ayul dikenal dengan sosok yang suka bercanda dan dikenal sebagai siswa yang malas belajar.</p>
<p>6</p>	<p><b>Komik Halaman 1</b></p>	<p>Kring Kring</p> <p>(Tampak depan sekolah dengan bel berbunyi, siswa berlarian masuk ke ruangan kelas) (KRINGGGG!!! Bel masuk berbunyi dengan nyaring.)</p>

<p>7</p>	<p><b>Komik Halaman 2</b></p>	<p>(Di dalam kelas, siswa mulai masuk ke ruangan dengan susana riang. Ayu tampak gelisah di kursinya, sambil melihat sekeliling kelas, sesengaja menyengaja sedikit sambil menepi ke samping.)</p> <p>Ayu, anak-anak, cepat duduk di tempat masing-masing. Kita akan segera mulai pelajaran.</p> <p>Hmm... pelajaran apa hari ini ya? Semoga bukan matematika lagi.</p> <p>Kenapa, Ayu? Kamu takut sama matematika?</p> <p>Bukan takut! Cuma bosan. Terlalu banyak hitungan.</p> <p>Hitungan itu seru, kok. Apalagi kalau kita paham caranya. Lagipula, matematika ada di mana-mana. Iha!</p> <p>6</p>
<p>8</p>	<p><b>Komik Halaman 3</b></p>	<p>Di mana-mana? Mana mungkin! Coba kasih contoh.</p> <p>Oke, aku kasih contoh. Di rumahku banyak bentuk-bentuk bangun datar. Kamu pasti tidak punya di rumahmu!</p> <p>RUMAHKU BAGUS SEKALI MODERN. BANYAK KACA, DAN ATAPNYA RATA. PASTI RUMAHMU TIDAK SEBAGUS RUMAHKU, UMAY.</p> <p>Oh ya? Rumahku tradisional Melayu, Ayu. Atapnya berbentuk segitiga, dan dindingnya kayu. Sangat unik dan cantik.</p> <p>7</p>

<p>9</p>	<p><b>Komik Halaman 4</b></p>	 <p>Segitiga? Hahaha! Masa iya atap bisa segitiga? Itu tidak masuk akal, Umay!</p> <p>Kenapa tidak percaya? Atap segitiga itu khas rumah adat Melayu! Kalau tidak tahu, lebih baik jangan asal bicara.</p>  <p>Khas apanya? Kalau rumah segitiga, nanti hujan airnya jatuh ke dalam rumah, hahaha!</p>  <p>Itu tidak benar, Ayul! Kamu hanya belum tahu saja.</p> <p>8</p>
<p>10</p>	<p><b>Komik Halaman 5</b></p>	 <p>Baiklah! Tapi kalau ternyata aku benar, kamu harus mengaku ya Umay.</p> <p>Kalau tidak percaya, ayo kita tanya Bu Icha! Beliau pasti tahu tentang rumah adat Melayu.</p>  <p>Aida apa ini, Ayul dan Umay? Sepertinya kalian sedang berdebat?</p> <p>Bu Icha, Ayul tidak percaya kalau atap rumah adat Melayu itu berbentuk segitiga.</p> <p>Iya, Bu. Mana mungkin atap rumah segitiga bisa melindungi dari hujan?</p>  <p>Anak-anak, lihat baik-baik gambar rumah adat Melayu ini. Rumah ini penuh dengan keunikannya dan kearifan lokal. Selain indah, bentuk-bentuk rumah adat ini juga mengajarkan kita tentang bangunan adat. Siapa yang bisa menyebutkan salah satu bentuk yang terlihat di sini?</p> <p>Atapnya, Bu! Bentuknya segitiga.</p> <p>9</p>

11	Komik Halaman 6	 <p>Betul sekali, Umay. Segitiga memiliki tiga sisi dan tiga sudut. Siapa lagi yang bisa menyebutkan bentuk lain?</p> <p>Pagar rumahnya, Bu. Sepertinya itu belah ketupat?</p> <p>Bagus, Ayul! Benar, pagar rumah adat Melayu sering memiliki pola belah ketupat. Belah ketupat memiliki empat sisi yang sama panjang dan dua pasang sudut yang berhadapan sama besar. Ada lagi yang bisa kalian temukan?</p> <p>10</p>
12	Komik Halaman 7	 <p>BU ICHA MENDEKAKAN LEHAI LAKUT DENGAN LENGKUT, SAKSI, MENAKUKAN GAMBAR BANGUN DATAR DI PAPAN TULIS.</p> <p>Coba lihat tangganya. Bentuknya adalah trapesium. Trapesium memiliki sepasang sisi yang sejajar, dan panjang sisi-sisinya bisa berbeda. Selain itu, jendelanya berbentuk layang-layang, dengan dua pasang sisi yang bersebelahan sama panjang. Sungguh menarik, bukan?</p> <p>Rumah adat Melayu adalah warisan budaya yang indah dan sarat makna. Desainnya mengandung berbagai bentuk bangun datar, seperti atap segitiga sama besar, dinding persegi panjang, serta pagar dengan belah ketupat dan lingkaran. Tangga berbentuk trapesium, sementara jendela menampilkan layang-layang dan jajar genjang. Selain memiliki nilai estetika, rumah ini juga dirancang untuk ketahanan cuaca, sirkulasi udara yang baik, serta mencegah air masuk.</p> <p>11</p>

<p><b>13</b></p>	<p><b>Komik Halaman 8</b></p>	<p><b>A. PERSEGI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Memiliki empat sisi serta empat titik sudut</li> <li>(2) Keempat sisinya sama panjang</li> <li>(3) Memiliki dua pasang sisi yang sejajar serta sama panjang</li> <li>(4) Keempat sudutnya sama besar yaitu <math>90^\circ</math> (sudut siku-siku)</li> <li>(5) Memiliki empat simetri putar</li> <li>(6) Memiliki empat buah simetri lipat</li> </ol> <p><b>B. PERSEGI PANJANG</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Keempat sudutnya sama besar yaitu <math>90^\circ</math> (sudut siku-siku)</li> <li>(2) Memiliki dua simetri putar</li> <li>(3) Memiliki dua buah simetri lipat</li> <li>(4) Memiliki empat sisi serta empat titik sudut</li> <li>(5) Memiliki dua pasang sisi sejajar yang berhadapan dan sama panjang</li> <li>(6) Memiliki dua diagonal yang sama panjang</li> </ol> <p><b>C. SEGITIGA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Memiliki 3 ruas garis: AB, AC, dan BC</li> <li>(2) Dua ruas garis kaki sama panjang, AC dan BC</li> <li>(3) Memiliki dua macam ukuran alas dan tinggi</li> <li>(4) Memiliki tiga buah sudut lancip</li> <li>(5) Semua sudutnya sama besar</li> </ol> <p><b>D. BELAH KETUPAT</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Keempat sisinya sama panjang</li> <li>(2) Memiliki simetri putar tingkat dua</li> <li>(3) Diagonalnya berpotongan tegak lurus</li> <li>(4) Memiliki dua buah simetri lipat</li> <li>(5) Memiliki empat buah sisi dan empat buah titik sudut</li> <li>(6) Dua pasang sudut yang berhadapan sama besar</li> </ol> <p><b>E. TRAPESIUM</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Memiliki 4 ruas garis: AB, BC, CD dan AD</li> <li>(2) Garis tinggi = garis tegak lurus pada garis alas</li> <li>(3) Memiliki dua buah sudut lancip</li> <li>(4) Memiliki dua macam ukuran alas dan tinggi</li> <li>(5) Memiliki dua buah sudut tumpul</li> </ol> <p><b>F. JAJAR GENJANG</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Memiliki dua simetri putar</li> <li>(2) Tidak memiliki simetri lipat</li> <li>(3) Diagonal yang similiki tidak sama panjang</li> <li>(4) Sudut yang berhadapan sama besar</li> <li>(5) Memiliki dua buah sudut tumpul dan dua buah sudut lancip</li> <li>(6) Memiliki dua pasang sisi yang sejajar dan sama panjang</li> <li>(7) Memiliki empat sisi dan empat titik sudut</li> </ol> <p><b>G. LAYANG-LAYANG</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Memiliki dua buah sudut tumpul</li> <li>(2) Memiliki dua buah sudut lancip</li> <li>(3) Memiliki dua macam ukuran diagonal</li> <li>(4) Memiliki 2 pasang sisi yang bersebelahan sama panjang</li> <li>(5) Memiliki 3 ruas garis AB, BC, CD dan AD</li> </ol> <p><b>H. LINGKARAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Hanya memiliki satu sisi terbatas</li> <li>(2) Memiliki simetri lipat tidak terbatas</li> <li>(3) Memiliki simetri putar tidak terbatas</li> <li>(4) Tidak memiliki titik sudut</li> <li>(5) Jarak dari titik pusat manapun selalu sama</li> </ol> <p>Seperti bangun datar persegi ini</p>
<p><b>14</b></p>	<p><b>Komik Halaman 9</b></p>	<p>Nah dari penjelasan ibu sebelumnya, betulkan Ayul bahwa dirumah melayu itu ada bidang datar juga seperti persegi, persegi panjang, segitiga, layang-layang, jajar genjang, trapesium dan lingkaran.</p> <p>Oh, jadi yang Umay katakan benar. Maafkan aku, Umay. Aku terlalu cepat menilai.</p> <p>Tidak apa-apa, Ayul. Yang penting sekarang kamu tau.</p> <p>Terima kasih Bu Icha, sudah menjelaskan. Umay, ayo kita belajar lebih banyak tentang rumah adat Melayu.</p> <p>Ingat, anak-anak, selalu penting untuk mencari tahu kebenaran sebelum menyimpulkan sesuatu. Rumah adat kita adalah bagian dari budaya yang harus kita banggakan.</p> <p>SELESAI</p>

15	Latihan	<p style="text-align: center;"><b>Tantangan Matematika Bersama KOMADAYU!</b> Yuk, Kerjakan Soal Matematika</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Atap rumah adat Melayu berbentuk segitiga. Berapa jumlah sisi yang dimiliki segitiga?       <ol style="list-style-type: none"> <li>2</li> <li>3</li> <li>4</li> <li>5</li> </ol> </li> <li>Pintu rumah adat Melayu biasanya berbentuk persegi panjang. Apa yang benar tentang persegi panjang?       <ol style="list-style-type: none"> <li>Memiliki 3 sisi dan 3 sudut</li> <li>Memiliki 4 sisi yang sama panjang</li> <li>Memiliki 2 pasang sisi yang sama panjang dan 4 sudut siku-siku</li> <li>Memiliki sisi melengkung</li> </ol> </li> <li>Tangga rumah adat Melayu berbentuk trapesium. Apa yang dimaksud dengan trapesium?       <ol style="list-style-type: none"> <li>Bangun datar yang memiliki dua macam ukuran alas dan tinggi</li> <li>Bangun datar dengan tiga sisi sejajar</li> <li>Bangun datar tanpa memiliki garis tegak lurus</li> <li>Bangun datar tanpa sudut</li> </ol> </li> <li>Lingkaran biasanya digunakan sebagai hiasan pada jendela rumah adat Melayu. Apa ciri khas lingkaran?       <ol style="list-style-type: none"> <li>Memiliki 4 sisi</li> <li>Memiliki 1 sisi melengkung tanpa sudut</li> <li>Memiliki 3 sudut</li> <li>Memiliki sisi lurus</li> </ol> </li> <li>Jendela rumah adat Melayu sering memiliki pola layang-layang. Apa ciri-ciri bangun layang-layang?       <ol style="list-style-type: none"> <li>Memiliki 4 sisi dengan panjang yang berbeda</li> <li>Memiliki 2 pasang sisi yang bersebelahan sama panjang</li> <li>Memiliki sudut siku-siku</li> <li>Memiliki sisi melengkung</li> </ol> </li> </ol> <p style="text-align: right;">14</p>
16	Lanjutan Latihan	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bagun datar yang memiliki 4 sisi sama panjang dan 4 sudut siku-siku disebut...       <ol style="list-style-type: none"> <li>Persegi panjang</li> <li>Persegi</li> <li>Belah ketupat</li> <li>Jajar genjang</li> </ol> </li> <li>Pagar rumah adat Melayu sering memiliki pola belah ketupat. Apa yang benar tentang belah ketupat?       <ol style="list-style-type: none"> <li>Memiliki 4 sisi yang sama panjang dan 2 pasang sudut yang berhadapan sama besar</li> <li>Memiliki 4 sisi melengkung</li> <li>Memiliki 3 sisi dan 3 sudut</li> <li>Memiliki sisi sejajar</li> </ol> </li> <li>Persegi panjang memiliki ciri-ciri berikut, kecuali...       <ol style="list-style-type: none"> <li>Memiliki 4 sisi</li> <li>Memiliki tiga buah sudut lancip</li> <li>Memiliki 4 sudut siku-siku</li> <li>Memiliki 2 pasang sisi yang sama panjang</li> </ol> </li> <li>Bangun datar yang memiliki 3 sudut disebut...       <ol style="list-style-type: none"> <li>Segitiga</li> <li>Persegi</li> <li>Jajar genjang</li> <li>Belah ketupat</li> </ol> </li> <li>Apa yang membuat atap berbentuk segitiga pada rumah adat Melayu lebih kuat terhadap cuaca?       <ol style="list-style-type: none"> <li>Karena memiliki banyak sisi lurus</li> <li>Karena bentuknya yang miring mempermudah air hujan mengalir</li> <li>Karena sudut-sudutnya kecil</li> <li>Karena terbuat dari bahan keras</li> </ol> </li> </ol> <p style="text-align: right;">15</p>

17	Kesimpulan	<p style="text-align: center;"><b>KOMADAYU</b></p> <p>KOMADAYU (Komik Matematika Budaya Melayu) adalah sebuah media pembelajaran inovatif yang menggabungkan konsep bangun datar dengan budaya Melayu untuk siswa kelas 3 SD.</p> <p>Cerita berpusat pada Bu Icha, seorang guru yang bijaksana, serta dua muridnya, Umay yang rajin dan Ayul yang jahil. Konflik dimulai ketika Ayul meragukan bentuk atap rumah adat Melayu yang disebut berbentuk segitiga oleh Umay. Perdebatan mereka membawa mereka ke Bu Icha, yang kemudian menjelaskan bahwa berbagai bangun datar seperti segitiga, persegi, trapesium, dan belah ketupat dapat ditemukan dalam desain rumah adat Melayu.</p> <p>Melalui penjelasan Bu Icha, siswa tidak hanya memahami konsep bangun datar secara konkret tetapi juga belajar tentang warisan budaya lokal. Di akhir cerita, Ayul menyadari kesalahannya dan meminta maaf kepada Umay, menegaskan nilai pentingnya belajar sebelum menyimpulkan sesuatu.</p> <p>Komik ini menghadirkan latihan soal untuk menguji pemahaman siswa, menjadikannya alat yang menarik dan edukatif dalam pembelajaran matematika berbasis budaya Melayu.</p> <p style="text-align: center;">16</p>
18	Biografi Penulis (Sampul Belakang)	<p style="text-align: center;"><b>Biografi Penulis</b></p>  <p>CHAIRUNNISA ANANDA, YANG AKRAB DISAPA ICHA, LAHIR DI MEDAN PADA 26 SEPTEMBER 2002. IA MERUPAKAN MAHASISWA AKHIR DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA. JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR. SELAIN MEMILIKI MINAT DALAM DUNIA PENDIDIKAN, ICHA JUGA AKTIF DALAM SENI, KHUSUSNYA BERMAIN TEATER DAN MEMBACA PUISI.</p> <p>KOMIK INI MERUPAKAN BAGIAN DARI PENELITIANNYA TENTANG PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK MATEMATIKA BUDAYA MELAYU (KOMADAYU) UNTUK PEMBELAJARAN BANGUN DATAR DI KELAS 3 SD. MELALUI KARYA INI, IA BERHARAP DAPAT MEMBERIKAN KONTRIBUSI DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATEMATIKA SISWA DENGAN PENDEKATAN YANG LEBIH MENARIK DAN BERMAKNA.</p>

## 2. Validasi oleh Tim Ahli

Setelah Buku Komik Matematika Budaya Melayu berhasil dibuat, selanjutnya dilakukan evaluasi validasi oleh pakar materi, desain, dan bahasa bertujuan untuk mendapatkan masukan serta rekomendasi yang akan dijadikan sebagai bahan perbaikan sebelum nantinya produk akan diuji cobakan. Pada bagian bawah angket disediakan kolom komentar yang bertujuan agar validator dapat memberikan tanggapan, kritik, rekomendasi, serta masukan terhadap produk berupa Komik Matematika Budaya Melayu.

## 3. Revisi

Tahapan revisi produk dilakukan apabila jika hasil validasi oleh ahli materi dan ahli desain ditemukan kekurangan dan masukan terhadap buku komik matematika berbasis budaya melayu menggunakan *Problem Based Learning* yang terdapat pada angket, maka dengan begitu perlu dilakukan perbaikan selaras dengan masukan yang disampaikan oleh tim validator yang terdapat dalam angket.

## Langkah 4. Tahapan Implementasi

Pada tahapan implementasi ini dilakukan pada kelas III SDN 104230 Batang Kuis sebagai uji coba lapangan. Selanjutnya, dilakukan validasi untuk mengetahui respon siswa. Selama proses uji coba berlangsung, peneliti mencatat berbagai kekurangan dan kendala yang muncul saat produk diterapkan. Setelah itu, siswa diminta untuk mengisi angket sebagai bentuk evaluasi responden gunanya untuk mengisi ceklis yang sesuai dengan

penggunaan media komik. Dalam hal ini juga diperlukannya saran dan masukan dari guru dan siswa.

Berikut pula adalah hasil komik yang telah dibuat berdasarkan susunan perencanaan panel, yaitu:

Subjek penelitian pada pengembangan media pembelajaran komik, yaitu:

a. Ahli Media

Dalam penelitian pengembangan media, diperlukan keterlibatan ahli media sebagai validator. Dalam hal ini, Bapak Dr. Muhammad Arifin, M.Pd., bertindak sebagai validator untuk memberikan penilaian, saran, tanggapan, dan komentar terkait aspek isi, desain produk, penyajian, serta 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 evaluasi dalam bentuk saran, tanggapan, serta komentar mengenai aspek keterbacaan.

c. Ahli Materi

Dalam penelitian pengembangan media, keterlibatan ahli materi sangat diperlukan sebagai validator yaitu kepada Ibu Decy Anggriani, S.Pd., M.Hum., untuk memberikan penilaian berupa saran, tanggapan, dan komentar terhadap aspek muatan materi, aspek penyajian, aspek bahasa dan aspek penggunaan media.

#### d. Praktisi Pendidikan

Praktisi pendidikan berperan sebagai validator yang bertugas memberikan masukan, kritik, dan saran untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran mengenai alat bantu belajar pembelajaran komik dalam proses pembelajarannya yaitu guru dan siswa.

#### **3.4.2. Pengujian Lapangan**

Produk dalam proses pengembangan terdiri dari materi bangun datar pada media pembelajaran komik. Setelah itu, direkomendasikan untuk diberikan validasi kepada para ahli yang berkompeten untuk memberikan analisis terhadap alat bantu belajar 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 (Rukminingsih, dkk. 2020). Pengujian lapangan dilakukan satu kali, yaitu pengujian lapangan secara besar. Pengujian lapangan secara besar ini dilakukan melalui validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, diperoleh masukan yang kemudian digunakan untuk merevisi produk. Proses revisi ini dilakukan setelah menerima umpan balik dari para ahli guna menghasilkan produk yang layak untuk diuji coba di lapangan. Uji coba dilakukan pada 29 siswa.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1. Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan membuahkan hasil berupa beberapa temuan utama, yaitu: (1) Buku Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bangun datar, (2) Evaluasi terhadap KOMADAYU dilakukan melalui berbagai aspek, termasuk validasi media dilakukan oleh ahli media, validasi materi oleh ahli materi, dan validasi bahasa oleh ahli bahasa, (3) Uji kepraktisan buku komik ini juga dilakukan dengan melibatkan pendidik (guru matematika) melalui angket praktikalitas, (4) Kepraktisan buku bagi siswa diukur melalui angket praktikalitas yang mereka isi.

Buku KOMADAYU dikembangkan dengan menerapkan Pendekatan ADDIE dalam pengembangan mencakup lima tahapan inti, yakni Analisis, Perancangan, Pengembangan, Penerapan, serta Evaluasi. Namun, tahap evaluasi (evaluation) belum dilaksanakan karena riset ini bertujuan untuk masih dalam skala skripsi. Adapun tahapan dalam model ADDIE yang diterapkan dalam penelitian pengembangan ini meliputi sebagai berikut:

##### **4.1.1. Tahapan Analisis (*Analysis*)**

Pada tahap analisis dalam penelitian ini, dilakukan identifikasi untuk memahami potensi kesenjangan dalam berlangsungnya proses pembelajaran serta meninjau ketersediaan alat bantu yang mampu menunjang efektivitas

belajar-mengajar sebelum dilakukan pengembangan produk. Tahapan ini bertujuan untuk mengumpulkan data secara komprehensif guna merancang dan mengembangkan Buku Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) yang selaras dengan kebutuhan siswa serta kondisi pembelajaran dalam lingkungan kelas.

#### 1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan tujuan untuk mengenali permasalahan utama dalam pembelajaran dalam mata pelajaran matematika di kelas III SDN 104230 Batang Kuis. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas, ditemukan bahwa metode pengajaran yang masih dominan adalah metode ceramah, yang kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran secara aktif. Situasi ini menyebabkan peserta didik merasa kurang termotivasi dan menghadapi kendala dalam memahami materi yang disampaikan konsep bangun datar. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran masih terbatas pada buku paket dan kurang beragam, sehingga belum sepenuhnya menumbuhkan ketertarikan siswa. Oleh sebab itu diperlukan pengembangan media pembelajaran inovatif yang lebih interaktif dan mengangkat budaya lokal guna memperdalam pemahaman serta meningkatkan ketertarikan belajar peserta didik.

#### 2. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk memastikan bahwa pengembangan media KOMADAYU sejalan dengan standar pembelajaran yang berlaku. Kurikulum yang dijadikan pedoman dalam penelitian ini adalah Kurikulum

Merdeka, yang menekankan pendekatan berbasis proyek dan pembelajaran kontekstual. Dalam kurikulum ini, materi bangun datar di kelas III SD mencakup pengenalan bentuk, jumlah sisi, jumlah sudut, serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kurikulum ini menekankan integrasi nilai-nilai budaya dan kearifan lokal dalam kegiatan belajar-mengajar. Oleh sebab itu, pengembangan alat bantu pembelajaran berbasis komik dengan sentuhan budaya Melayu diharapkan dapat memperkuat pemahaman siswa sekaligus menanamkan apresiasi terhadap budaya lokal.

### 3. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis komik tetap sejalan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran matematika di kelas III. Materi yang dikembangkan dalam media KOMADAYU berfokus pada konsep bangun datar, termasuk mengenali berbagai bentuk bangun datar, jumlah sisi, jumlah sudut, serta penerapan konsep dimanifestasikan dalam aktivitas keseharian. Materi ini dikemas dalam wujud cerita bergambar yang relevan dengan budaya Melayu, seperti penggunaan rumah adat Melayu sebagai contoh bangun datar. Dengan demikian, media komik ini tidak hanya berperan dalam mendukung peserta didik dalam memahami matematika, melainkan juga memperkenalkan nilai budaya lokal sebagai bagian dari pembelajaran yang kontekstual.

### 4. Analisis Siswa

Analisis siswa dilakukan guna memahami karakteristik dan kecakapan siswa kelas III dalam menerima materi pembelajaran. Hasil observasi

menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan unsur visual dan interaktif dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, mereka cenderung lebih mudah memahami konsep matematika jika disajikan dalam bentuk yang menarik dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Sebagian besar siswa juga lebih antusias ketika belajar melalui media yang mengandung unsur cerita dan gambar yang menarik. Oleh karena itu, pengembangan media KOMADAYU bertujuan untuk menyesuaikan metode pembelajaran dengan preferensi siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efisien, interaktif, dan berkesan.

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

Tahap desain merupakan langkah penting dalam pengembangan Buku Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) yang bertujuan untuk menghasilkan rancangan alat bantu media yang efektif, menarik, dan selaras dengan tuntutan dan kebutuhan siswa. Pada tahap ini, berbagai aspek visual, struktur penyajian materi, serta integrasi budaya Melayu ke dalam komik akan dirancang secara sistematis sebelum masuk ke tahap pengembangan lebih lanjut.

##### **1. Perancangan Konsep Visual dan Struktur Komik**

Komik ini dirancang dalam bentuk cerita utuh dengan total 18 halaman. Struktur visual komik menggabungkan ilustrasi yang menarik dengan warna-warna cerah untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam membaca dan memahami materi. Karakter utama dalam komik adalah Bu Icha, seorang guru perempuan yang berperan sebagai fasilitator dalam menjelaskan konsep

bangun datar. Ia menjadi sosok yang membantu menyelesaikan perseteruan antara Umay dan Ayul, dua siswa yang memiliki perbedaan pendapat mengenai bentuk rumah mereka.

## **2. Penyusunan Skenario dan *Storyboard***

Komik ini menggunakan dialog interaktif sebagai metode utama dalam penyampaian materi. Alur cerita yang telah disusun melibatkan konflik antara Umay, yang memiliki rumah tradisional Melayu, dan Ayul, yang tinggal di rumah modern. Umay berpendapat bahwa rumah adat Melayu banyak terinspirasi oleh bentuk bangun datar, sementara Ayul meragukan hal tersebut. Perseteruan mereka membawa mereka kepada Bu Icha, yang kemudian menjelaskan konsep bangun datar dengan memberikan contoh nyata dari elemen-elemen rumah adat Melayu.

*Storyboard* awal telah disusun untuk memastikan keterpaduan antara ilustrasi dan narasi. Dialog yang digunakan dalam komik akan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa kelas III SD, menggunakan bahasa yang sederhana, interaktif, dan tidak terlalu formal agar mudah dipahami.

## **3. Integrasi Budaya Melayu dalam Desain Komik**

Salah satu inovasi utama dalam komik ini adalah integrasi budaya Melayu sebagai bagian dari penyampaian materi matematika. Unsur budaya Melayu dimasukkan melalui representasi visual rumah adat Melayu, yang digunakan untuk menjelaskan berbagai bentuk bangun datar. Dalam ilustrasi, bagian-bagian rumah adat, seperti atap berbentuk segitiga, jendela berbentuk persegi panjang, dan lantai berbentuk persegi, akan digambarkan dengan jelas

agar peserta didik mampu mengaitkan prinsip-prinsip matematika dengan situasi dan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun belum ada referensi spesifik yang menghubungkan budaya Melayu dengan konsep matematika, pendekatan ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yang telah menghubungkan budaya Jambi dengan konsep matematika. Dengan demikian, komik ini menjadi inovasi pertama yang mengaitkan budaya Melayu dengan pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

#### **4. Validasi dan Penyempurnaan Desain**

Sebelum dilakukan uji coba lapangan, desain komik akan melalui tahapan validasi oleh beberapa pihak, yaitu:

1. Ahli Media untuk mengevaluasi aspek visual dan keterbacaan komik.
2. Ahli Materi untuk memastikan kesesuaian konsep bangun datar dengan kurikulum yang berlaku.
3. Ahli Bahasa bertugas dalam mengevaluasi keterpahaman kaidah kebahasaan yang diterapkan dalam dialog komik.
4. Guru Kelas III untuk memberikan masukan mengenai efektivitas komik sebagai sarana edukatif yang dapat diimplementasikan dalam lingkungan pembelajaran kelas.
5. Siswa kelas III untuk memberikan respon kepraktisan komik sebagai sarana edukatif yang dapat diimplementasikan dalam lingkungan pembelajaran kelas.

Hasil dari validasi ini akan digunakan untuk melakukan revisi guna memastikan bahwa komik telah memenuhi standar sebagai media pembelajaran yang berkualitas. Perbaikan akan dilaksanakan dengan merujuk pada masukan serta rekomendasi yang diberikan oleh berbagai pihak agar komik lebih relevan, menarik, dan efektif dalam membantu siswa memahami konsep bangun datar.

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

Fase pengembangan merupakan proses krusial dalam merancang dan menyempurnakan. Pada fase ini, komik mulai dibuat, diuji validitasnya oleh para ahli, diuji kepraktisan serta efektivitasnya dalam pembelajaran, dan direvisi sesuai dengan hasil uji coba yang dilakukan.

Proses pembuatan komik dilakukan menggunakan aset visual dari aplikasi Canva. Penggunaan Canva memungkinkan pemanfaatan ilustrasi yang menarik dan interaktif agar siswa lebih mudah memahami konsep bangun datar. Komik ini terdiri dari 18 halaman dan dirancang dalam bentuk cerita utuh yang melibatkan karakter utama Bu Icha, seorang guru yang menjelaskan konsep bangun datar kepada dua siswanya, Umay dan Ayul. Kedua siswa ini memiliki perbedaan pendapat mengenai bentuk rumah mereka, di mana Umay tinggal di rumah adat Melayu dan meyakini bahwa rumahnya banyak terinspirasi oleh bentuk bangun datar, sedangkan Ayul yang tinggal di rumah modern meragukan hal tersebut. Perseteruan ini menjadi latar cerita yang menarik untuk memperkenalkan konsep matematika kepada siswa dengan

mengaitkannya dengan budaya Melayu. Proses pembuatan komik diperkirakan memerlukan waktu satu bulan hingga siap diuji coba dalam pembelajaran.

Setelah komik selesai dibuat, tahap berikutnya adalah validasi produk. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa komik layak digunakan sebagai media pembelajaran. Tiga ahli dilibatkan dalam proses ini, yaitu Dr. Muhammad Arifin, M.Pd. sebagai ahli media yang menilai aspek visual dan keterbacaan komik, Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli bahasa yang mengevaluasi kejelasan bahasa serta kesesuaiannya dengan tingkat pemahaman siswa, dan Decy Anggriani, S.Pd., M.Hum. sebagai ahli materi yang memastikan keakuratan konsep bangun datar yang disampaikan dalam komik.

Proses validasi dilakukan dengan menggunakan angket yang telah disusun dalam lampiran skripsi. Para ahli memberikan penilaian berdasarkan kelayakan media, keterbacaan bahasa, serta kesesuaian materi dengan kurikulum. Jika ditemukan kelemahan atau aspek yang perlu diperbaiki, maka revisi akan dilakukan sebelum komik diterapkan dalam proses pembelajaran di lingkungan kelas. Hasil validasi produk dari masing-masing ahli dapat dilihat pada penjelasan dibawah ini:

### **1. Validasi Ahli Media**

Validasi terhadap media dalam Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) dilakukan oleh Dr. Muhammad Arifin, M.Pd., selaku dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Proses validasi ini berlangsung pada 20 Februari 2025 dengan metode penilaian menggunakan media cetak KOMADAYU beserta lembar angket ahli media. Instrumen penilaian terdiri

dari dua aspek utama, yaitu aspek desain produk komik yang mencakup 7 indikator dan aspek pemrograman media pembelajaran yang memiliki 3 indikator.

Validasi media dilakukan dalam satu tahap, di mana validator diberikan kesempatan untuk meninjau komik yang telah dikembangkan serta mengisi lembar penilaian yang telah disiapkan. Proses ini dilakukan dengan bertemu langsung dan mendiskusikan isi serta kelayakan komik sebagai media pembelajaran. Rekapitulasi hasil validasi dapat dilihat lebih rinci dalam Lampiran 3.

Berdasarkan hasil uji validasi yang telah dilakukan, KOMADAYU memperoleh total skor 48 dari skor maksimal 50. Dengan demikian, persentase hasil penilaian dari ahli media akan dihitung sebagai indikator tingkat kelayakan komik ini sebagai media pembelajaran.

$$p = \frac{F}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$p = 96\%$$

Penilaian ahli media terhadap Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) secara keseluruhan mencapai 96%. Hasil validasi ini dirangkum dalam tabel dibawah:

**Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media**

<b>Validator</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Keterangan</b>
Dr. Muhammad Arifin, M.Pd.	48	96%	Sangat layak	Tidak perlu revisi

Berdasarkan tabel yang disajikan di atas dan mengacu pada kriteria kelayakan pada Tabel 3.7, temuan dari proses validasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa KOMADAYU mencapai tingkat kelayakan "Sangat Layak" dengan persentase 96%. Skor ini berada dalam rentang  $81\% \leq P < 100\%$ , yang menunjukkan bahwa komik ini telah memenuhi standar validasi tanpa memerlukan revisi lebih lanjut yang menunjukkan bahwa secara visual, desain, dan keterbacaan komik ini telah memenuhi standar yang memiliki kualitas unggul untuk diimplementasikan sebagai sarana pembelajaran. Tata letak, ilustrasi, serta elemen visual lainnya dinilai sangat efektif dalam membantu siswa memahami materi bangun datar.

## **2. Validasi Ahli Bahasa**

Validasi terhadap bahasa dalam Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) dilakukan oleh Dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yaitu Ibu Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd. Proses validasi ini berlangsung pada 21 Februari 2025 dengan metode penilaian menggunakan media cetak KOMADAYU beserta lembar angket ahli bahasa. Instrumen penilaian terdiri dari enam dimensi yang dinilai mencakup ketepatan bahasa, keterbacaan, interaksi komunikatif, pendekatan dialogis, serta kesesuaian dengan kaidah bahasa, keterpaduan dengan perkembangan siswa, dan pemanfaatan simbol, terminologi, serta ikonografi.

Validasi bahasa dilakukan dalam satu tahap, di mana validator diberikan kesempatan untuk meninjau komik yang telah dikembangkan serta mengisi lembar penilaian yang telah disiapkan. Proses ini dilakukan dengan bertemu

langsung dan mendiskusikan isi serta kelayakan komik sebagai media pembelajaran. Hasil validasi dapat dilihat lebih rinci dalam Lampiran 4.

Berdasarkan hasil uji validasi yang telah dilakukan, KOMADAYU memperoleh total skor 45 dari skor maksimal 50. Dengan demikian, persentase hasil penilaian dari ahli media akan dihitung sebagai indikator tingkat kelayakan komik ini sebagai media pembelajaran.

$$p = \frac{F}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$p = 90\%$$

Penilaian ahli media terhadap Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) secara keseluruhan mencapai 90%. Hasil validasi ini dirangkum dalam tabel dibawah:

**Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media**

<b>Validator</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Keterangan</b>
Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.	45	90%	Sangat layak	Tidak perlu revisi

Dengan merujuk pada tabel di atas serta mengacu pada standar kriteria kelayakan pada Tabel 3.7, temuan dari proses validasi yang didapatkan menunjukkan bahwa KOMADAYU mencapai tingkat kelayakan "Sangat Layak" dengan persentase 96%. Skor ini berada dalam rentang  $81\% \leq P < 100\%$ , yang menunjukkan bahwa komik ini telah memenuhi standar validasi tanpa memerlukan revisi lebih lanjut.

### 3. Validasi Ahli Materi

Validasi terhadap materi dalam Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) dilakukan oleh Ibu Decy Anggriani, S.Pd., M.Hum., yang merupakan wali kelas III-B di SDN 104230 Batang Kuis. Proses validasi ini berlangsung pada 21 Februari 2025 dengan metode penilaian menggunakan media cetak KOMADAYU beserta lembar angket ahli materi. Instrumen penilaian terdiri dari dua aspek utama, yaitu aspek kurikulum yang mencakup 6 indikator dan aspek materi yang memiliki 4 indikator.

Validasi materi dilakukan dalam satu tahap, di mana validator diberikan kesempatan untuk meninjau komik yang telah dikembangkan serta mengisi lembar penilaian yang telah disiapkan. Proses ini dilakukan dengan bertemu langsung dan mendiskusikan isi serta kelayakan komik sebagai media pembelajaran. Rekapitulasi hasil validasi dapat dilihat lebih rinci dalam Lampiran 5.

Berdasarkan hasil uji validasi yang telah dilakukan, KOMADAYU memperoleh total skor 48 dari skor maksimal 50. Dengan demikian, persentase hasil penilaian dari ahli materi akan dihitung sebagai indikator tingkat kelayakan komik ini sebagai media pembelajaran.

$$p = \frac{F}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$p = 96\%$$

Penilaian ahli materi terhadap Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) secara keseluruhan mencapai 96%. Hasil validasi ini dirangkum dalam tabel dibawah:

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi**

<b>Validator</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Keterangan</b>
Decy Anggriani, S.Pd., M.Hum.	48	96%	Sangat layak	Tidak perlu revisi

Dengan berlandaskan pada tabel di atas serta mengacu pada standar kriteria yang ditetapkan kelayakan pada Tabel 3.7, temuan dari proses validasi yang didapatkan menunjukkan bahwa KOMADAYU mencapai tingkat kelayakan "Sangat Layak" dengan persentase 96%. Skor ini berada dalam rentang  $81\% \leq P < 100\%$ , yang menunjukkan bahwa komik ini telah memenuhi standar validasi tanpa memerlukan revisi lebih lanjut.

Adapun Persentase kelayakan media komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) secara keseluruhan berdasarkan evaluasi dapat diamati berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli linguistik, serta ahli materi. dalam tabel berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Keseluruhan Ahli**

<b>Validasi</b>	<b>Persentase</b>	<b>Interpretasi</b>
Ahli Media	96%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	90%	Sangat Layak
Ahli Materi	96%	Sangat Layak

Setelah komik dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi, uji coba kepraktisan dan efektivitas direncanakan akan dilakukan dalam satu kali

pertemuan di kelas III SDN 104230 Batang Kuis. Pada tahap ini, guru menggunakan komik sebagai media utama dalam menjelaskan konsep bangun datar kepada siswa. Uji kepraktisan difokuskan pada bagaimana siswa merespons komik dalam proses belajar, tanpa adanya uji awal (pre-test) dan uji akhir (post-test). Sebagai alat evaluasi, kuesioner respons peserta didik digunakan guna mengevaluasi tingkat pencapaian komik ini mendukung mereka dalam memahami materi.

Tahap akhir dari pengembangan ini adalah revisi dan penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji coba. Semua masukan dari guru, siswa, serta para ahli akan dicatat dan ditelaah kembali. Jika masukan tersebut relevan dan berpotensi meningkatkan kualitas komik, maka akan diterapkan dalam revisi. Namun, jika masukan dianggap tidak sesuai dengan tujuan awal pengembangan, maka konsep sebelumnya akan tetap dipertahankan. Efektivitas komik ditentukan merujuk pada temuan dari kuesioner kepraktisan penggunaan media dari perspektif pendidik dan peserta didik. Jika skor yang didapatkan kurang dari 60, maka komik ini dinilai tidak efektif dan perlu perbaikan lebih lanjut. Namun, jika skor yang diperoleh lebih dari 60, maka komik dianggap efektif sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bangun datar.

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

Fase implementasi merupakan tahap penerapan dalam lingkungan nyata dari perancangan serta pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini, langkah-langkah pengembangan direalisasikan dalam bentuk penyampaian materi dan informasi. Buku Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) diuji coba dalam skala besar, dengan syarat Sarana pembelajaran yang akan diterapkan telah diverifikasi sebagai valid oleh penilai ahli serta memenuhi kriteria untuk digunakan dalam percobaan. Pelaksanaan implementasi bertujuan demi mengumpulkan informasi terkait kepraktisan Buku Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU).

Adapun tahapan implementasi produk terdiri dari beberapa langkah berikut; (1). uji coba produk mencakup pengujian kepraktisan oleh guru, yang melibatkan satu orang guru kelas sebagai responden; (2) uji coba kepraktisan oleh siswa dilakukan dengan metode uji kelompok besar, yang melibatkan 29 siswa kelas III-B di SDN 104230 Batang Kuis.

##### **1. Hasil Pengujian Kepraktisan oleh Guru**

Instrumen yang digunakan dalam uji coba kepraktisan adalah angket. Guru kelas III-B Ibu Decy Anggriani, S.Pd., M.Hum., yang bertindak sebagai responden diberikan kesempatan untuk memberikan kritik serta saran terkait Buku Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) yang telah digunakan. Rekapitulasi hasil penilaian guru terhadap Buku Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) dapat ditemukan pada Lampiran 7.

Berdasarkan rekapitulasi tersebut, total skor yang diperoleh dari penilaian guru terhadap Buku Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) adalah 45, dengan skor maksimal 50. Persentase hasil penilaian kepraktisan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$p = \frac{F}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$p = 90\%$$

Dengan demikian, hasil penilaian guru menunjukkan bahwa Buku Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) memperoleh skor 90%, yang sesuai dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan kriteria kepraktisan dalam Tabel 3.9, hasil ini menunjukkan bahwa Buku Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) tidak memerlukan revisi lebih lanjut.

## **2. Hasil Pengujian Kepraktisan oleh Siswa**

Eksperimen dalam skala luas dilaksanakan dengan melibatkan peserta didik kelas III-B di SDN 104230 Batang Kuis untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU). Sebanyak 29 siswa dipilih untuk mengikuti uji coba ini. Proses uji coba dilakukan dengan cara memberikan komik sebagai media pembelajaran, kemudian siswa diminta mengisi angket guna menilai kepraktisan komik tersebut.

Informasi yang dikumpulkan dari eksperimen pada kelompok berskala besar dianalisis menggunakan instrumen angket yang dirancang khusus untuk mengukur kepraktisan KOMADAYU dari perspektif siswa. Rincian hasil

penilaian terhadap komik dari masing-masing siswa dapat ditemukan di lampiran 8. Rekapitulasi hasil penilaian terhadap komik ini dapat ditemukan dalam Lampiran 9.

Berdasarkan hasil pengujian yang dilaksanakan pada 29 peserta didik di kelas III-B di SDN 104230 Batang Kuis, diperoleh total skor 1274 dari skor maksimal 1305. Persentase hasil uji coba dihitung dengan rumus rincian seperti dibawah:

$$p = \frac{F}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{1274}{1305} \times 100\%$$

$$p = 97,62\%$$

Dari kalkulasi yang telah disajikan di atas, diperoleh nilai rata-rata 97,62%, yang menunjukkan bahwa KOMADAYU termasuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan kriteria kepraktisan, hasil uji coba di kelas III-B di SDN 104230 Batang Kuis menunjukkan bahwa skor 1274 dengan persentase 97,62% termasuk dalam kategori sangat praktis, sehingga KOMADAYU tidak memerlukan revisi lebih lanjut.

Respon siswa terhadap penggunaan KOMADAYU menunjukkan peningkatan minat belajar, terutama dalam memahami konsep matematika yang dikaitkan dengan budaya Melayu. Komik ini dinilai menarik dan efektif sebagai sarana edukatif dalam proses pembelajaran. Konten yang diterapkan dalam uji coba ini berfokus pada pengenalan konsep matematika materi bangun datar dalam bentuk rumah adat melayu. Selain itu, tingkat kepraktisan

KOMADAYU berdasarkan penilaian interaksi antara pendidik dan peserta didik dapat diamati melalui tabel dibawah ini:

**Tabel 4.5 Hasil Kepraktisan Guru dan Siswa**

<b>Praktisi</b>	<b>Persentase</b>	<b>Interpretasi</b>
Guru	90%	Sangat Layak
Siswa	97,62%	Sangat Layak

Dari tabel tersebut, diketahui bahwa tingkat kepraktisan menurut guru adalah 90%, sedangkan menurut siswa adalah 97,62%. Artinya, komik ini masuk ke dalam klasifikasi sangat praktis untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran, terutama pada materi bidang bangun datar yang menghubungkan konsep matematika dengan budaya Melayu.

#### **4.2. Pembahasan**

Model ADDIE yang diterapkan dalam studi ini mencakup empat tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, serta implementasi, tanpa memasukkan tahap evaluasi sebagai proses terpisah. Tahap Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan dalam pemahaman materi melalui observasi, wawancara, atau angket. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam tahap Desain, di mana perancangan konsep media pembelajaran dilakukan, termasuk menentukan tujuan pembelajaran, menyusun isi materi, dan membuat *storyboard*. Selanjutnya, tahap Pengembangan berfokus pada pembuatan prototipe media pembelajaran, revisi berdasarkan masukan ahli, serta penyempurnaan sebelum diterapkan. Terakhir, tahap Implementasi melibatkan penerapan media dalam

situasi pembelajaran nyata, di mana guru dan siswa menggunakannya, serta dilakukan pengamatan terhadap efektivitas dan kepraktisannya. Meskipun tahap Evaluasi tidak dipisahkan secara eksplisit, proses evaluasi tetap terjadi dalam setiap tahap melalui pengujian serta penyempurnaan guna memastikan bahwa media yang dikembangkan optimal untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan Buku Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) mengindikasikan tingkat efisiensi serta kemudahan dalam penerapan yang tinggi dalam memperdalam pemahaman peserta didik terhadap konsep bangun datar. Temuan dari proses validasi yang dilakukan oleh para pakar menunjukkan bahwa buku ini telah memenuhi standar kelayakan yang ditetapkan oleh berbagai aspek, yaitu media, materi, dan bahasa. Dari hasil validasi yang dilakukan, skor yang diperoleh cukup tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini memenuhi kriteria kelayakan untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar. Kepraktisan buku ini juga diperkuat oleh temuan dari kuesioner yang diberikan kepada pendidik serta peserta didik, di mana guru memberikan skor kepraktisan sebesar 90% dan siswa memberikan skor sebesar 97,62%. Hasil ini mengindikasikan bahwa buku KOMADAYU sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan berhasil meningkatkan semangat belajar serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan matematika yang dikaitkan dengan budaya Melayu.

Penelitian ini berlandaskan pada model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan utama: Analisis, Perancangan, Pengembangan,

Implementasi, serta Evaluasi. Dalam penelitian ini, keempat tahap awal telah terlaksana dengan baik, sementara tahap evaluasi belum dilakukan secara penuh akibat keterbatasan waktu serta cakupan penelitian dalam lingkup skripsi. Meski demikian, hasil penelitian ini tetap memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis komik. Keberhasilan penggunaan buku KOMADAYU dalam pembelajaran juga mendukung teori konstruktivisme yang menekankan bahwa proses pembelajaran menjadi lebih optimal apabila peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam memahami konsep melalui pengalaman belajar yang menarik dan kontekstual. Dengan mengintegrasikan konsep matematika dengan budaya Melayu, penelitian ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual yang menempatkan materi dalam situasi yang lebih relevan bagi siswa. Berikut adalah temuan dari diskusi penelitian yang akan dianalisis dalam studi ini mencakup:

### **1. Hasil Diskusi Pengembangan Media Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU)**

Hasil diskusi terkait pengembangan Media Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) menunjukkan bahwa pendekatan yang diterapkan dalam studi ini berhasil menghadirkan sarana edukatif yang menarik dan relevan bagi siswa sekolah dasar. Diskusi dengan para ahli dan praktisi pendidikan mengungkapkan bahwa integrasi budaya Melayu dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat materi lebih kontekstual. Selain itu, penggunaan ilustrasi dalam bentuk komik dianggap mampu menjembatani hambatan yang dihadapi peserta didik dalam

memahami konsep abstrak matematika, sehingga memudahkan mereka dalam konteks proses belajar.

Diskusi ini juga membahas berbagai tantangan dalam pengembangan media, seperti memastikan keseimbangan antara aspek visual dan materi yang diajarkan. Para ahli menekankan bahwa desain visual yang menarik harus tetap memperhatikan keterbacaan teks serta penyampaian informasi yang jelas agar tidak mengalihkan perhatian siswa dari esensi pembelajaran. Selain itu, pemilihan bahasa keselarasan dengan tingkat pemahaman peserta didik menjadi salah satu aspek krusial kunci yang diperhatikan dalam proses pengembangan media ini. Lebih lanjut, diskusi ini juga mencakup pentingnya penggunaan tokoh dan alur cerita yang menarik untuk mempertahankan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Ilustrasi yang ditampilkan dalam buku harus merepresentasikan lingkungan dan budaya Melayu secara akurat agar siswa merasa lebih dekat dengan materi yang dipelajari.

Para ahli juga menggarisbawahi perlunya variasi dalam pendekatan pembelajaran, seperti integrasi aktivitas interaktif dalam komik yang berperan dalam mendukung peserta didik dalam mempelajari konsep secara lebih mendalam secara lebih mendalam. Dengan demikian, pengembangan KOMADAYU tidak hanya berfokus pada aspek visual, tetapi juga memperhatikan efektivitas pembelajaran melalui pendekatan berbasis pengalaman siswa.

## **2. Hasil Diskusi Tingkat Kevalidan Media Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU)**

Hasil diskusi mengenai tingkat kevalidan Media Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi kriteria validitas yang ditetapkan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Para ahli sepakat bahwa buku ini memiliki kejelasan struktur, konten yang sesuai dengan kurikulum, serta penggunaan bahasa yang interaktif serta mudah dipahami oleh peserta didik.

Kevalidan media ini juga didukung oleh uji keterbacaan yang menunjukkan bahwa siswa dapat memahami isi komik dengan baik tanpa mengalami hambatan yang berarti. Para ahli juga menekankan bahwa penggunaan ilustrasi dalam penyampaian konsep matematika mampu memperjelas materi yang disampaikan, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, buku ini memenuhi standar pedagogik dalam penyampaian informasi dan menggunakan pendekatan visual yang selaras dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik di jenjang sekolah dasar.

Dalam diskusi, para ahli juga menyoroti pentingnya aspek evaluasi secara berkala untuk memastikan bahwa media ini tetap relevan dengan perkembangan kurikulum dan kebutuhan siswa. Dengan melakukan revisi dan penyempurnaan berdasarkan umpan balik dari pengguna, kevalidan KOMADAYU dapat terus ditingkatkan.

### **3. Hasil Diskusi Tingkat Kepraktisan Media Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU)**

Hasil diskusi mengenai tingkat kepraktisan Media Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) mengungkapkan bahwa sarana pembelajaran ini sangat mudah diakses serta diterapkan oleh pendidik dan peserta didik. Guru mengapresiasi bahwa komik ini bukan sekadar sarana pendukung pembelajaran, tetapi juga sebagai media yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa.

Siswa pun menunjukkan respons yang positif terhadap penggunaan media ini, di mana mereka merasa lebih termotivasi dalam mempelajari matematika karena penyampaian materi yang lebih atraktif serta interaktif. Selain itu, guru menilai bahwa media ini memudahkan mereka dalam menjelaskan konsep-konsep matematika yang abstrak karena ilustrasi yang disajikan mampu menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari siswa. Komik ini juga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan metode yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Dalam diskusi lebih lanjut, para ahli menyarankan agar media ini diperluas cakupannya ke dalam format digital, sehingga dapat diakses lebih luas oleh siswa dengan berbagai latar belakang. Hal ini diharapkan dapat semakin meningkatkan kepraktisan KOMADAYU dalam dunia pendidikan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media visual dalam proses pembelajaran matematika berkontribusi pada peningkatan ketertarikan

serta pemahaman peserta didik. Temuan ini selaras dengan teori pembelajaran multimedia yang menekankan bahwa visualisasi, seperti dalam bentuk komik, dapat memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih sederhana dan konkret dibandingkan metode konvensional yang hanya berbasis teks (Wandiniu & Damanik, 2024). Dalam perpektif ini, KOMADAYU bukan hanya berperan sebagai sarana penyampaian informasi, namun juga sebagai alat bantu yang memungkinkan peserta didik membangun pemahaman para peserta didik sendiri melalui interaksi dengan ilustrasi dan narasi dalam komik.

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi dalam dunia pendidikan. Salah satu implikasi utama adalah peningkatan kualitas pembelajaran, di mana penggunaan KOMADAYU dapat berfungsi sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep bangun datar. Selain itu, pendekatan yang mengintegrasikan unsur budaya dalam pembelajaran memungkinkan siswa lebih mudah mengaitkan materi dengan realitas kehidupan mereka sehari-hari, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih relevan dan bermakna. Dengan adanya media berbasis komik ini, peserta didik tidak sekadar memperoleh pembelajaran tentang matematika, tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai budaya melayu sebagai bagian dari identitas lokal mereka. Implikasi aspek lain yang dapat disimpulkan dari penelitian ini adalah semakin pentingnya menggunakan media visual di pendidikan dasar, khususnya dalam memperjelas

konsep-konsep abstrak yang sering kali sulit dipahami oleh siswa melalui pendekatan tekstual semata.

Namun, sebagaimana penelitian lainnya, penelitian ini memiliki kelebihan dan keterbatasan yang perlu dicermati. Salah satu kelebihannya adalah penggunaan pendekatan berbasis budaya yang relevan dengan konteks, sehingga memungkinkan peserta didik lebih mudah memahami prinsip-prinsip matematika karena dikaitkan menggunakan elemen budaya yang akrab dengan mereka. Selain itu, penelitian ini telah mengintegrasikan proses validasi dari berbagai pakar, termasuk spesialis media, ahli materi, serta ahli bahasa, untuk memastikan kualitas produk yang dikembangkan. Tingginya tingkat kepraktisan yang ditunjukkan dalam temuan dari kuesioner yang diberikan kepada guru dan siswa juga menjadi bukti bahwa buku ini dapat diterapkan dalam pembelajaran dengan baik.

Meskipun demikian, studi ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Salah satu kendala yang dihadapi adalah belum dilakukannya tahap evaluasi dalam model ADDIE secara menyeluruh, yang berarti efektivitas jangka panjang buku ini masih perlu diteliti lebih lanjut. Selain itu, studi ini terbatas dalam pelaksanaannya dalam skala terbatas di satu institusi pendidikan, sehingga hasil yang diperoleh belum dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Selain itu, buku KOMADAYU hanya difokuskan pada materi bangun datar, sehingga penerapannya dalam topik lain masih perlu diuji lebih lanjut untuk melihat apakah pendekatan yang sama dapat diterapkan pada konsep-konsep matematika lainnya.

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, terdapat beberapa rekomendasi untuk riset selanjutnya. Pertama, disarankan untuk melakukan uji coba dalam cakupan yang lebih luas agar efektivitas media pembelajaran ini dapat diuji secara lebih komprehensif dalam berbagai lingkungan pendidikan. Kedua, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi penggunaan media komik dalam berbagai materi pelajaran lainnya, tidak hanya terbatas pada bangun datar, tetapi juga konsep matematika lainnya yang lebih kompleks. Ketiga, pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan menambahkan aspek interaktivitas dalam buku komik, misalnya melalui teknologi digital yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar-mengajar.

Oleh karena itu, studi ini memberikan sumbangsih yang berarti dalam ranah pendidikan dasar, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis komik sebagai alat bantu edukatif. Temuan ini dapat berfungsi sebagai pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan berorientasi pada budaya di masa depan, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif bagi peserta didik di tingkat sekolah dasar.

Untuk penelitian lanjutan, tahap evaluasi dalam model ADDIE dapat dilakukan secara lebih menyeluruh guna memastikan efektivitas dan keberlanjutan penggunaan media pembelajaran KOMADAYU. Evaluasi dapat dilaksanakan dalam dua bentuk utama, yakni evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dapat diimplementasikan pada setiap fase pengembangan, seperti menganalisis apakah kebutuhan siswa dan guru telah terakomodasi

dengan baik, menilai kesesuaian desain media sebelum pengembangan lebih lanjut, serta menguji keterbacaan dan pemahaman siswa melalui uji coba awal. Sementara itu, evaluasi sumatif dapat dilakukan setelah implementasi penuh media di berbagai sekolah dengan mengukur dampaknya terhadap pemahaman dan motivasi kemajuan belajar siswa diukur melalui pre-test dan post-test serta wawancara mendalam dengan guru. Selain itu, penelitian mendatang juga dapat mengeksplorasi penerapan media ini pada materi lain dalam matematika, seperti pecahan atau bangun ruang, serta mengembangkan format digital interaktif yang memungkinkan siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian lanjutan tidak hanya memperkuat validitas dan kepraktisan media ini, tetapi juga memastikan adaptabilitasnya dalam berbagai konteks pembelajaran.

Penelitian ini didukung oleh berbagai studi yang serupa. Aulia Fadhilah Rinaldi (2024) dalam penelitiannya berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berilustrasi Budaya Jambi Menggunakan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa" menekankan pentingnya integrasi ilustrasi budaya lokal dalam pembelajaran matematika. Penelitian tersebut menggunakan model ADDIE, yang juga diterapkan dalam penelitian ini, untuk mengembangkan media pembelajaran yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi efektivitas media. Salah satu kesamaan lainnya terletak pada penggunaan komik sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan daya tarik visual dan berbasis cerita, di mana penelitian ini mengembangkan komik matematika yang menggabungkan konsep

bangun datar dengan elemen budaya Melayu untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan menarik bagi siswa.

Selanjutnya, penelitian oleh Nurlina, Siti Dewi Maharani, dan Joseph Barus (2022) yang berjudul "Batak Culture-based Math Comics for Learning Geometry in Primary School: A Development Study" juga mendukung konsep penggunaan media komik berbasis budaya. Penelitian ini menggunakan aplikasi Canva untuk merancang media komik dalam pembelajaran kelas II SD, dengan tujuan meningkatkan minat membaca dan pemahaman kosakata siswa. Meskipun fokus utama penelitian ini adalah literasi, relevansi dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media komik berbasis budaya sebagai metode pembelajaran yang inovatif. Pendekatan berbasis budaya dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa keterkaitan materi pembelajaran dengan budaya lokal dapat meningkatkan minat belajar siswa, yang menjadi dasar dalam pengembangan media KOMADAYU untuk menyajikan konsep matematika melalui cerita yang mengandung nilai-nilai budaya Melayu.

Penelitian lain yang relevan adalah karya Nabilla Khairani dan Sukmawarti (2024) berjudul "Rancangan Pengembangan Media Komik Berbasis Budaya Lahat dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran di Kelas II Sekolah Dasar". Penelitian ini mengintegrasikan unsur budaya Batak, seperti rumah adat dan makanan khas, dalam pengembangan media komik untuk pembelajaran konsep bangun datar dan geometri. Dengan pendekatan berbasis ADDIE, penelitian ini menekankan pentingnya analisis kebutuhan siswa sebelum desain dan pengembangan produk. Hasil penelitian menunjukkan

bahwa penggunaan media komik berbasis budaya dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika dengan menyajikan materi yang lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Seperti halnya penelitian ini, pendekatan budaya dalam pembelajaran matematika diharapkan mempermudah pemahaman konsep-konsep matematika yang berkaitan dengan kehidupan siswa.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Sebagai hasil dari penelitian di atas, peneliti sampai pada kesimpulan berikut:

1. Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa Media Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) memiliki kualitas unggul serta layak dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif di kelas III SDN 104230 Batang Kuis. Validasi dilakukan oleh para ahli media, materi, dan bahasa memberikan penilaian dengan skor rata-rata yang tinggi, yang mengindikasikan bahwa media ini layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran memenuhi standar kualitas dalam aspek isi, tampilan visual, dan penggunaan bahasa yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Dengan demikian, KOMADAYU dinyatakan valid serta layak diterapkan dalam pembelajaran matematika.
2. Kepraktisan media KOMADAYU diuji melalui kuesioner yang diberikan kepada pendidik dan peserta didik. Hasil analisis kuesioner mengindikasikan bahwa media ini mendapatkan respon yang sangat positif dari kedua kelompok responden. Guru menilai bahwa KOMADAYU mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran, karena materi disajikan secara sistematis dan didukung oleh ilustrasi yang menarik. Siswa juga memberikan tanggapan positif, menunjukkan bahwa mereka merasa lebih

termotivasi dan lebih mudah memahami konsep bangun datar setelah menggunakan KOMADAYU. Dengan demikian, media ini terbukti efisien serta efektif dalam menunjang kelancaran proses belajar-mengajar.

3. Pengembangan Media Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) mengikuti model pengembangan ADDIE mencakup dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, serta Implementasi. Pada penelitian ini, empat tahap awal telah dilaksanakan dengan baik, sementara tahap evaluasi belum dilakukan secara menyeluruh karena keterbatasan waktu penelitian. Namun, berdasarkan uji coba yang telah dilakukan, KOMADAYU berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis budaya yang menarik dan kontekstual. Integrasi budaya Melayu dalam materi matematika memfasilitasi siswa agar lebih mudah mengaitkan gagasan utama yang dipelajari bersama aktivitas sehari-hari mereka, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka dalam belajar.

## **5.2. Saran**

Berdasarkan temuan penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, berikut beberapa saran yang dapat diajukan oleh peneliti:

1. Penelitian lanjutan perlu dilakukan di beberapa sekolah dengan latar belakang yang berbeda untuk menguji efektivitas buku secara lebih komprehensif.

2. Penggunaan media komik dapat dieksplorasi lebih lanjut dalam konsep matematika lain, seperti geometri bangun ruang atau operasi hitung yang lebih kompleks.
3. Untuk meningkatkan interaktivitas, buku ini dapat dikembangkan dalam format digital yang memungkinkan siswa berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. A. (2023). Peran Guru Dalam Pengembangan Kurikulum Pembelajaran. *Tsaqofah* 3(1), 23-38.
- Aisyah, A. S. (2023). Peranan Media Pembelajaran Terhadap Minat Siswa Dalam Pembelajaran PPKN. *Jurnal Krakatau Indonesian of Multidisciplinary Journals* 1(1), 220-225.
- Andrianie, S., Arofah, L., & Ariyanto, R. D. (2021). *Karakter Religius: Sebuah Tantangan Dalam Menciptakan Media Pendidikan Karakter*. Pasuruan: Qiara Media.
- Anggraini, Y. (2021). Analisis Persiapan Guru Dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 5(4), 2415-2422.
- Anshori, I. (2021). Integrasi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Kurikulum 2013 Kelas Rendah di Madrasah Ibtidiyah. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 8(1), 37-50.
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A., . . . Suseni, K. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"*. Makassar: CV. Tohar Media.
- Armisha, V. D., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan Komik Webtoon Sebagai Pengenalan Wisata Kuliner Khas Tulungagung. *Jurnal Barik* 3(1), 30-43.
- Asiam, S. (2024). Akuntansi Dalam Perspektif Budaya Melayu: Sebuah Studi Etnografi Pada Masyarakat Bengkalis. *Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi* 3(4), 2118–2129.
- Aspar, M., Mujtaba, I., Mutiarani, & Putri, S. A. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ* 1(1), 1-8.
- Azmi, M. N., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Potensi Pemanfaatan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 12(1), 211-226.
- Bety, Choirunniswah, & Ridlo, M. A. (2024). Perubahan Budaya dalam Tradisi Ruwahanpada Masyarakat Melayu Palembang. *Proceeding The 6th International Seminar on Adab and Humanities (ISAH)* 6(1), 55-570.
- Damayanti, E., & Astuti, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik (Komik Matematika) Menggunakan Model Pbl Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sd. *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 4(2), 802–814.
- Dananjaya, U. (2023). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Dessiane, S. T., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 2(1), 42-46.
- Deviana, T., & Sulistyani, N. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan e-Modul Matematika HOTS Beroerintasi Kearifan Lokal Daerah di Kelas IV

- Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 9(2), 158-172.
- Dora, N. (2025). Tepuk Tepung Tawar Sebagai Identitas Masyarakat Melayu Deli. *Rekayasa: Jurnal Saintek* 1(1), 27-33.
- Elfinida, A. K. (2024). Menerapkan Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas 2 SD Negeri 4 Arcawinangun Banyumas. *Primary* 2(5), 258-266.
- Elmustian, E., Marsha, V. J., Elisia, Fitri, N. A., Amri, N., Fitriani, H., . . . Triski, W. (2024). Eksplorasi Warisan Budaya Melayu: Seni, Kuliner, dan Festival yang Menyatu di Masyarakat. *Desember : Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan* 3(4), 286-298.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)* 1(2), 1-17.
- Gusteti, M. U., & Neviyarni. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika di Kurikulum Merdeka. *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika* 3(3), 636-646.
- Handriastuti, S. W., Nizaruddin, Handayani, E. S., & Zuhri, M. S. (2024). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Lembar Kerja Siswa. *Journal on Education* 7(1), 3703-3712.
- Harmini, A., Asikin, M., & Suyitno, A. (2020). Potensi Komik Matematika untuk Mengembangkan Literasi Matematika. *Universitas Negeri Semarang*, 104-110.
- Jamil, R., Faizah, H., Elmustian, & Syafril. (2023). Makna Bangunan Rumah Adat Lontiok Masyarakat Melayu Kuok: Kajian Semiotik. *Journal on Education* 5(2), 1994-2002.
- Kurniawan, M. A. (2022). Syi'ir Tanpa Waton Rekonstruksi Budaya Lokal Pada Konteks Tasawuf Di Pondok Pesantren Ahlus Shafa Wal Wafa Simoketawang Wonoayu, Sidoarjo Jawa Timur. *Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Agus Salim Metro*.
- Kurniawarsih, M., & Rusmana, I. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Budaya. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika* 1(1), 39-48.
- Laely, L. A., Prasetyowati, D., & Huda, C. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Webtoon Pendekatan TPACK Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif di Kelas V Tema Peristiwa Dalam Kehidupan. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9(4), 1583-1593.
- Lelyani, A. A., & Erman. (2021). Kajian Unsur-Unsur Komik Dan Sains Dalam Buku Komik Edukasi Di Indonesia Sebagai Alternatif Bahan Ajar. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains* 9(2), 139-146.
- Lestari, P. I., & Afifah, L. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Echt Spass dengan Tema Schule untuk Pembelajaran Bahasa Jerman Kelas X. *Journal of Language Literature and Arts* 1(11), 1532-1546.

- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Sutriyani. (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.
- Maghfiroh, A. N., Daksana, M. F., & Salma, S. N. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 4(1), 55-64.
- Mahendra, E. R., Siantoro, G., & Pramono, M. (2021). Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development* 9(1), 279-284.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan* 12(1), 29-40.
- Masluchi, M. I., & Aryanto, H. (2020). Perancangan Komik Bisu Kota Surabaya. *BARIK-Jurnal SI Desain Komunikasi Visual* 1(2), 26-39.
- Maulana, M. I., & Erfian, J. (2022). Penerapan Model ADDIE Dalam Pembuatan Permainan Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android. *Jurnal Responsif: Riset Sains Dan Informatika* 4(1), 12-22.
- Mea, F. (2024). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Kreativitas dan Inovasi Guru Dalam Menciptakan Kelas Yang Dinamis. *Inculco Journal of Christian Education* 4(3), 252-275.
- Meliana, D., Tanudjaja, B. B., & Kurniawan, D. (2021). Perancangan Komik Digital Tentang Insecurity Pada Kehidupan Sosial Kepribadian Introvert Bagi Remaja Usia 15-21 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna* 10(1), 1-9.
- 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.
- Nafala, N. M. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan dan Sains* 3(1), 114-130.
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi* 6(2), 305-317.
- Nazhiroh, S. A., Jazeri, M., & Maunah, B. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif E-Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6(3), 405-411.
- Ningrum, A. S. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar (Metode Belajar). *Prosiding Pendidikan Dasar* 1(1), 166-177.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. Sukabumi: CV. Jejak.
- Nurlina, Maharani, S. D., & Barus, J. (2024). Rancangan Pengembangan Media Komik Berbasis Budaya Lahat dengan Menggunakan Aplikasi Canva

- untuk Pembelajaran di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4(4), 1353-1363.
- Nurmaiza, M. (2024). Efektivitas Penerapan Metode Problem Based Learning (PBL) dan Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Hasil Belajar Fikih Siswa Kelas VII di MTs Darussalam Ketandan Dagangan Madiun. *Thesis: IAIN Ponorogo*.
- Okpatrioka. (2023). Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1(1), 86-100.
- Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8(1), 48-56.
- Payanti, D. A. (2022). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. *SANDIBASA I (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia I)* 4, 464-475.
- Prayoga, F. I., Masruroh, N., & Safitri, N. V. (2024). Pentingnya Profesionalisme Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)* 2(3), 613 -622.
- Putri, Rahmi, S., & Fadilah, N. (2024). Nilai-Nilai Gotong Royong Dalam Tradisi Pabalian Suku Bugis Letta di Kota Tarakan. *Jurnal Inspirasi Bimbingan dan Konseling* 1(1), 67-74.
- Rachman, E. A., Humaeroh, D., Sari, D. Y., & Mulyanto, A. (2023). Kepemimpinan Visioner Dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Educatio* 9(2), 1024-1033.
- Rahmasafitri, D., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2024). Perbandingan Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Direct Instruction (DI) Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas Tinggi pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Multidisiplin* 2(4), 2171-2177.
- Ramawangsa, P. A., & Prihatiningrum, A. (2019). *Buku Ajar Pengantar Sejarah Arsitektur Nusantara*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rasyika, A., Sabilah, A. N., Istiana, A. W., & Nisak, F. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas V Sdn Karangduak II. *Jurnal Ilmiah Research Student* 2(1), 138-144.
- Resmi, W. S. (2021). Systematic Literature Review: Media pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Dalam Literasi Membaca Pemahaman. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 9(2), 76-83.
- Rohima, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Seri Publikasi Pembelajaran* 1(1), 1-12.
- Rosadi, F., & Karimah, N. A. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Komik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Dan Menengah* 1, 87 -96.
- Rozali, A., Irianto, D. M., & Yuniarti, Y. (2022). Kajian Problematika Teacher Centered Learning Dalam Pembelajaran Siswa Studi Kasus: SDN Dukuh, Sukabumi. *Journal of Elementary Education* 5(1), 78-80.

- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhaka Utama .
- Sabila, D. Z., & Darmawan, M. D. (2024). Menelusuri Tujuan Pendidikan Di Indonesia : Harapan Dan Tantangan. *Sindoro: Jurnal Cendekia* 4(6), 48-58.
- Saragih, O., & Marpaung, R. (2024). Tantangan dan Peluang: Studi Kasus Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Mandiri Berubah Kabupaten Tapanuli Utara. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4(3), 888-903.
- Sarumaha, M., Telaumbanua, K., & Harefa, D. (2024). Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal Nias Selatan: Membangun Identitas Budaya pada Generasi Muda. *Jurnal Education and Development* 12(3), 663-668.
- Sholehah, A., Syamil, M., & Mas'odi. (2025). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Penggunaan Media Komik Pada Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 2(1), 339-347.
- Siregar, E. F., & Sari, S. P. (2020). Optimalisasi Pendekatan MIKiR Sebagai Solusi Pembelajaran Abad 21 Bagi Guru SD Muhammadiyah Kota Medan. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4(3), 550-556.
- Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar* 2(1), 69-75.
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital Ekalias. *Prodising Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 1(1), 242-248.
- Sugiarti, Andalas, E. F., & Bhakti, A. D. (2023). Motif Durhaka dalam Cerita Rakyat Nusantara. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial* 7(2), 593-605.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunardi, D., Sahputra, E., & Hidayah, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan* 1(1), 29-34.
- Susilasari, Yasnel, & Rasyidi. (2024). Pendidikan Islam dan Indegenous of Malay Culture: Menelisik Pelestarian Kerajinan Melayu dalam Tradisi Masyarakat Nusantara. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 9(2), 208–224.
- Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5(1), 81-90.
- Syahroni, S. A., & Irawan, F. (2024). Suluk dan Transformasi Diri: Pendekatan Spiritual dalam Kehidupan Budaya Melayu Baru. *Jurnal Tapak Melayu* 1(2).

- Talo, Y., Ardana, I., & Kertih, I. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika Batu Kubur dan Rumah Adat Sumba Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 6(1), 84-93.
- Tarigan, R. (2021). Perkembangan Matematika Dalam Filsafat Dan Aliran Formalisme Yang Terkandung Dalam Filsafat Matematika. *Sepren* 2(2), 17-22.
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihah, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH : Journal Education and Technology* 4(2), 111-123.
- Wahab, A. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wahid, F. S., Mutaqin, A., & Yasin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Media Bina Ilmiah* 16(5), 6873-6882.
- Wandiniu, R. R., & Damanik, E. S. (2024). Persepsi Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam Menggunakan Buku Teks Berbentuk Komik. *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 13(3), 3313-3322.
- Wastriami, & Mudinillah, A. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah* 1(1), 30-43.
- Wibowo, S. A., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 5(6), 5100-5111.
- Widiyanto, B., Sidiq, M. A., & Zuhri, E. S. (2022). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ZAHRA: Research And Thought Elementary School Of Islam Journal* 3(1), 61-78.
- Wijaya, S. N., Johari, A., & Wicaksana, E. J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Karakter Hero Indonesia Pada Materi Sistem Peredaran Darah. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 4 (2), 67-78.
- Wirjana, R., & Alim, J. A. (2023). Permasalahan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan* 2(3), 271-277.
- 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.
- Yenzi, I. P., Mujahidawati, & Novferma. (2023). Pengembangan Komik Matematika Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA* 13(4), 1114-1125.

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Alur Capaian Pembelajaran (ACP)

### Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Mata Pelajaran : Matematika

Fase/Semester : B/II

Kelas : III

<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	Pada akhir Fase B, peserta didik dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar (segiempat, segitiga, segibanyak). Mereka dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara jika memungkinkan.
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik dapat mengaitkan bangun datar dengan kehidupan sehari-hari melalui Komadayu dengan tepat.</li><li>2. Peserta didik dapat menjelaskan ciri-ciri bentuk bangun datar melalui Komadayu dengan tepat.</li></ol>
<b>Perkiraan Jumlah Jam</b>	24 JP
<b>Kata Kunci, Topik Inti, Penjelasan Singkat</b>	<p><b>Kata Kunci:</b> Persegi, persegi panjang, jajar genjang, belah ketupat, dan trapesium</p> <p><b>Topik Inti:</b> Mengenal Bangun Datar dan Cirinya</p> <p><b>Penjelasan Singkat:</b> Peserta didik akan dikenalkan dengan berbagai bangun datar, kemudian peserta didik diminta menganalisis jumlah sudut, jumlah sisi, besar masing-masing sudut dalam bangun datar tersebut, jumlah pasangan sudut yang besar nya sama, jumlah pasangan sisi yang panjang nya sama, jumlah pasangan sisi</p>

	yang sejajar. Setelah itu peserta didik mengklasifikasikan bangun datar tersebut dengan nama tertentu (persegi, persegi panjang, jajar genjang, belah ketupat, dan trapesium) sesuai ciri-cirinya.
<b>Profi Pelajar Pancasila</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mandiri</li><li>• Bergotong-royong</li><li>• Kreatif</li><li>• Bernalar-kritis</li></ul>
<b>Glosarium</b>	Sisi, sudut, paralel, persegi, persegi panjang, jajar genjang, belah ketupat, dan trapesium

## Lampiran 2. Modul Ajar

### MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA MATEMATIKA SD KELAS III

<b>INFORMASI UMUM</b>	
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>	
Penyusun	: Chairunnisa Ananda
NPM	: 2102090017
Instansi	: SDN 104230
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase/Kelas	: B/3
Bab 4	: Unsur-unsur Bangun Datar
Topik	: Sisi dan Sudut pada Bangun Datar
Alokasi	: 2 JP
<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik dapat mengenali dan menyebutkan beberapa bentuk bangun datar seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran.</li><li>2. Peserta didik mampu menyebutkan ciri-ciri sederhana dari bangun datar (misalnya, sisi pada persegi atau segitiga).</li><li>3. Peserta didik dapat memahami konsep dasar panjang dan sudut melalui pengalaman sehari-hari, seperti mengamati bentuk jendela, pintu, atau atap rumah.</li></ol>	
<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia</li><li>2. Berkebinekaan global</li><li>3. Bergotong-royong</li><li>4. Mandiri</li></ol>	

5. Bernalar kritis
6. Kreatif

#### **D. SARANA DAN PRASARANA**

1. **Sumber Belajar** : Susanto, Arika Indah Kristiana, Arif Fatahillah, Eko Waluyo, Ridho Alfarisi, Hobri (2022). Matematika untuk SD/MI Kelas III. Jakarta: Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
2. Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik: Lampiran untuk masing-masing peserta didik.
3. Pengembangan Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU).

#### **E. TARGET PESERTA DIDIK**

1. Peserta didik regular/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dan memiliki keterampilan memimpin.

#### **F. MODEL PEMBELAJARAN**

Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)

1. Orientasi peserta didik terhadap masalah.
2. Mengorganisir peserta didik untuk belajar.
3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.
4. Pengembangan dan penyajian hasil penyelesaian masalah.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

#### **G. METODE PEMBELAJARAN**

1. Diskusi
2. Kerja kelompok
3. Ceramah
4. Tanya jawab
5. Penugasan

<b>KOMPETENSI INTI</b>	
<b>A. CAPAIAN PEMBELAJARAN</b>	
<p>Pada akhir Fase B, peserta didik dapat mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar (segiempat, segitiga, segibanyak). Mereka dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara jika memungkinkan.</p>	
<b>B. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dapat mengaitkan bangun datar dengan kehidupan sehari-hari melalui Komadayu dengan tepat.</li> <li>2. Peserta didik dapat menjelaskan ciri-ciri bentuk bangun datar melalui Komadayu dengan tepat.</li> </ol>	
<b>C. PEMAHAMAN BERMAKNA</b>	
<p>Melalui membaca Komadayu siswa dapat menemukan ciri-ciri bangun datar dan membandingkannya dengan bangun datar lainnya. Pemahaman tentang bangun datar bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, seperti mengenali bentuk benda di sekitar.</p>	
<b>D. PERTANYAAN PEMANTIK</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa saja bentuk-bentuk yang sering kamu lihat di rumah atau sekolah?</li> <li>2. Coba perhatikan pintu atau jendela rumahmu, bentuknya seperti apa?</li> <li>3. Bagaimana cara membedakan antara lingkaran dan segitiga?</li> <li>4. Bisakah kamu menyebutkan benda di sekitarmu yang berbentuk segitiga atau persegi?</li> </ol>	
<b>E. KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>	
<p><b>Kegiatan Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pelajaran dengan memberi salam dan mengajak peserta didik berdoa sebelum belajar. <b>(Orientasi)</b></li> <li>2. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya: <ul style="list-style-type: none"> <li>"Siapa yang suka membaca komik?"</li> <li>"Pernahkah kalian melihat bangun datar dalam kehidupan sehari-hari?"</li> </ul> <b>(Apersepsi)</b> </li> </ol>	

3. Guru memperkenalkan **komik KOMADAYU** sebagai media pembelajaran hari ini dan menjelaskan bahwa komik ini menghubungkan matematika dengan budaya Melayu.
4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu mengenali dan memahami unsur-unsur bangun datar (sisi dan sudut)
5. Guru memberikan motivasi dengan menjelaskan bahwa memahami bangun datar akan berguna dalam berbagai aspek kehidupan, seperti dalam pembuatan rumah adat melayu. (**Motivasi**)

### **Kegiatan Inti**

#### **Kegiatan 1 (Orientasi masalah)**

1. Guru membagikan **komik KOMADAYU** kepada setiap kelompok.
2. Peserta didik mengamati cerita dalam komik yang menampilkan bangun datar dalam kehidupan sehari-hari.
3. Guru mengajukan pertanyaan pemantik, seperti:  
"Apa saja bentuk yang kalian lihat dalam cerita komik ini?"  
"Bagaimana karakter dalam komik menggunakan bangun datar dalam kehidupan mereka?"
4. Peserta didik menjawab berdasarkan pengamatan mereka.

#### **Kegiatan 2 (Mengorganisasikan siswa untuk belajar)**

1. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok.
2. Setiap kelompok diminta membaca bagian tertentu dari komik dan mendiskusikan jenis bangun datar yang ada dalam cerita.
3. Peserta didik mengamati bagaimana bangun datar digunakan dalam budaya Melayu, seperti dalam bentuk rumah adat.
4. Setiap kelompok menuliskan hasil diskusi mereka dalam lembar kerja (LKPD).

#### **Kegiatan 3 (membimbing penyelidikan individual maupun kelompok)**

1. Peserta didik menganalisis unsur-unsur bangun datar dalam komik (jumlah sisi dan sudut).
2. Guru membimbing peserta didik dalam memahami ciri khas masing-masing bangun datar.

3. Setiap kelompok membuat presentasi sederhana tentang bangun datar yang ditemukan dalam cerita komik.

#### **Kegiatan 4 (Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah)**

1. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka.
2. Guru memberikan umpan balik dan meluruskan jika ada konsep yang kurang tepat.
3. Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan bahwa bangun datar memiliki ciri khas dan banyak ditemukan dalam budaya Melayu.

#### **Kegiatan Penutup**

1. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami.
2. Guru dan peserta didik bersama-sama menyusun kesimpulan dari pembelajaran hari ini.
3. Guru memberikan tugas rumah sederhana, seperti mencari benda di rumah yang berbentuk bangun datar.
4. Guru memberikan motivasi agar peserta didik semakin semangat belajar matematika melalui komik.
5. Salah satu peserta didik diminta memimpin doa penutup sebelum guru mengakhiri pelajaran dengan salam.

#### **F. REFLEKSI**

1. Apa pendapatmu pada kegiatan hari ini?
2. Bagaimana perasaan kamu setelah kamu bias menyelesaikan tugas menyebutkan bangun datar dan ciri-cirinya?
3. Bangun apa yang menurut kamu paling penting untuk menyusun bangun lain? Mengapa?
4. Jika kalian diminta memberikan bintang 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?



**G. ASESMEN PENILAIAN****INTRUMEN PENILAIAN SIKAP, PENGETAHUAN, DAN  
KETERAMPILAN**

No	Ranah Kompetensi	Nilai	Nilai Akhir
1	Sikap		
2	Pengetahuan		

## 1. Penilaian Aspek Sikap

## Instrumen dan Rubrik Penilaian Sikap (Sosial)

Disiplin	Jujur	Tanggung Jawab	Santun

Keterangan :

4 = jika empat indikator terlihat

3 = jika tiga indikator terlihat

2 = jika dua indikator terlihat

1 = jika satu indikator terlihat

Indikator penilaian sikap :

Disiplin :

- a. Tertib mengikuti instruksi
- b. Mengerjakan tugas tepat waktu
- c. Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta
- d. Tidak membuat kondisi menjadi tidak kondusif

Jujur :

- a. Menyampaikan sesuatu berdasarkan keadaan yang sebenarnya
- b. Tidak menutupi kesalahan yang terjadi
- c. Tidak mencontek pekerjaan orang lain
- d. Mencantumkan sumber belajar dari yang dipelajari

Tanggung jawab :

- a. Melaksanakan tugas piket secara teratur
- b. Berperan aktif dalam kegiatan diskusi kelompok
- c. Mengerjakan tugas sesuai dengan yang ditugaskan
- d. Merapikan kembali ruang, dan peralatan belajar yang telah digunakan

Santun :

- a. Tertib mengikuti instruksi
- b. Mengerjakan tugas tepat waktu
- c. Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat
- d. Berperilaku sopan

Nilai akhir sikap diperoleh dari modus (skor yang sering muncul) dari keempat aspek sikap diatas.

Kategori nilai sikap

Sangat baik = apabila memperoleh nilai akhir 4

Baik = apabila memperoleh nilai akhir 3

Cukup = apabila memperoleh nilai akhir 2

Kurang = apabila memperoleh nilai akhir 1

## 2. Penilaian Aspek Pengetahuan

Aspek/dimensi yang dinilai	Sangat kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat baik
	< 60	(60-70)	(71-80)	(81-90)	(91-100)
Kemampuan komunikasi					
Penguasaan materi					
Kemampuan menghadapi pertanyaan					
Penggunaan alat peraga presentasi					

Ketepatan menyelesaikan masalah					
Pedoman penilaian					
Nilai = Benar/jumlah soal x 100					
Ket predikat					
100 – 91 : Sangat Baik (A)					
90 – 81 : Baik (B)					
80 – 71 : Cukup (C)					
70 – 61 : Kurang (D)					
<60 : Perlu Bimbingan (E)					

### Lampiran 3. Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan di kelas III SDN 104230 Batang Kuis pada 9 Januari 2024.

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana kondisi siswa kelas III-B di SDN 104230 dalam pembelajaran matematika ?	Dalam pembelajaran matematika, setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda, sehingga tidak dapat disamaratakan. Beberapa siswa dapat memahami materi dengan cepat, sementara yang lain membutuhkan waktu lebih lama. Namun, untuk materi bangun datar, anak-anak cenderung lebih mudah memahaminya karena contoh-contohnya dapat ditemukan di sekitar mereka.
2	Apakah ada kendala yang sering dihadapi siswa dalam memahami materi matematika pada materi bangun datar?	Ada, salah satu kesulitan yang dialami siswa saat ini adalah memahami bagian sudut, sisi, dan ciri-ciri bangun datar. Karena mereka masih berada di kelas III, pemahaman tentang karakteristik bangun datar masih terbatas. Oleh

		karena itu, saya lebih sering memberikan contoh dari kehidupan nyata, seperti sudut di dalam ruang kelas, karena cara ini membantu mereka memahami konsep dengan lebih mudah.
3	Kurikulum apa yang digunakan kelas IIB?	Yang saya gunakan saat ini yaitu kurikulum merdeka.
4	Media apa saja yang selama ini digunakan untuk mengajarkan matematika pada materi bangun datar?	Saya lebih sering menggunakan visual dengan menayangkannya di power point.
5	Bagaimana efektivitas media tersebut terhadap pemahaman siswa?	Menurut saya, penggunaan PowerPoint kurang efektif karena tampilan visualnya cenderung monoton. Siswa hanya dapat melihat dari satu perspektif, sehingga keterlibatan mereka terbatas. Faktor pendukung yang mungkin membantu hanyalah penggunaan warna dan animasi dalam presentasi.
6	Seberapa penting menurut ibu,	Penggunaan media pembelajaran

	<p>guru yang menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung?</p>	<p>sangat penting bagi anak-anak dalam memahami suatu materi. Jika hanya mengandalkan metode ceramah tanpa dukungan media, mereka berisiko mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan. Terutama bagi siswa kelas III SD, yang masih kesulitan membayangkan suatu objek secara abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi akan membantu menyamakan pemahaman mereka dan mempermudah proses belajar.</p>
7	<p>Apakah ibu pernah menggunakan media berbasis cerita atau komik dalam pembelajaran?</p>	<p>Kami belum pernah menggunakan komik dalam pembelajaran, karena menurut saya ini hal yang baru.</p>

## Lampiran 4. Lembar Angket Hasil Validasi Ahli Media

### Angket Validasi Ahli Media

Judul : Pengembangan Media Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU)  
Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 104230 Batang Kuis

Peneliti : Chairunnisa Ananda

Pembimbing : Suci Perwitas Sari, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

#### Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh

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

Penilaian, kritik, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan pengembangan media KOMADAYU ini, saya ucapkan terima kasih.

#### A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang bapak anggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1= sangat tidak baik

2= tidak baik

3= cukup baik

4= baik

5= sangat baik

**B. Identitas**

Ahli media : Dr. Muhammad Arifin, M.Pd.

Jabatan : Dosen

Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

**C. Aspek Penilaian**

Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Desain Produk Komik	Cover media menarik					✓
	Desain menarik perhatian siswa					✓
	Teks tulisan mudah dibaca				✓	
	Gambar pendukung yang cocok					✓
	Warna yang bervariasi					
	Ukuran tulisan dan gambar sesuai dengan karakteristik siswa				✓	
	Petunjuk penggunaan jelas					✓
Pemograman media pembelajaran	Kelengkapan dan kejelasan materi					✓
	Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran					✓
	Tampilan soal evaluasi					✓

#### D. Kritik dan Saran

Komentar umum / saran perbaikan:

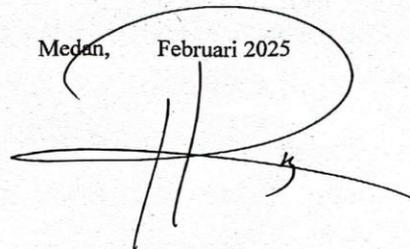
- \* Penulisan bahasa di cover perlu diperbaiki
- \* Halaman buku perlu diperbaiki
- \* TGLs utk motto diperbaiki.

#### 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 satunya sesuai kesimpulan Bapak

Medan, Februari 2025



Dr. Muhammad Arifin, M.Pd.

## Lampiran 5. Lembar Angket Hasil Validasi Ahli Bahasa

### Angket Validasi Ahli Bahasa

Judul : Pengembangan Media Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU)  
Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 104230 Batang Kuis

Peneliti : Chairunnisa Ananda

Pembimbing : Suci Perwitas Sari, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

#### Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh

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

Penilaian, kritik, dan saran yang Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan pengembangan media KOMADAYU ini, saya ucapkan terima kasih.

#### A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang Ibu anggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1= sangat tidak baik

2= tidak baik

3= cukup baik

4= baik

5= sangat baik

**B. Identitas**

Ahli media : Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Jabatan : Dosen

Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

**C. Aspek Penilaian**

Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Lugas	Ketepatan struktur kalimat				√	
	Keefektifan kalimat					√
	Kebakuan istilah					√
Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan dan informasi					√
Dialogis dan Interaktif	Kemampuan memotivasi siswa				√	
	Kemampuan kreativitas peserta didik				√	
Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	Ketepatan Bahasa					√
Kesesuaian dan perkembangan siswa	Kesesuaian dan perkembangan intelek siswa				√	
Penggunaan istilah, simbol, dan ikon	Ketepatan ejaan dan penggunaan istilah				√	
	Konsistensi penggunaan simbol					√

**D. Kritik dan Saran**

Komentar umum / saran perbaikan:

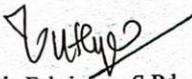
Media Komite "Komstas" layak diuji cobakan &  
boleh revisi.

**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 satunya sesuai kesimpulan Ibu

Medan, 21 Februari 2025

  
Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

## Lampiran 6. Lembar Angket Hasil Validasi Ahli Materi

### Angket Validasi Ahli Materi

Judul : Pengembangan Media Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU)  
Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 104230 Batang Kuis

Peneliti : Chairunnisa Ananda

Pembimbing : Suci Perwitas Sari, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

#### Assalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh

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

Penilaian, kritik, dan saran yang Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan pengembangan media KOMADAYU ini, saya ucapkan terima kasih.

#### A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang Ibu anggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1= sangat tidak baik

2= tidak baik

3= cukup baik

4= baik

5= sangat baik

**B. Identitas**

Ahli media : Decy Anggriani, S.Pd., M.Hum.

Jabatan : Guru Wali Kelas III-B

Instansi : SDN 104230 Batang Kuis

**C. Aspek Penilaian**

Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir				
		1	2	3	4	5
Kurikulum	Media relevan dengan materi					✓
	Media sesuai dengan kurikulum					✓
	Konten media sesuai dengan jenjang siswa					✓
	Kesesuaian kompetensi dasar dengan tema					✓
	Kesesuaian TP dengan KD					✓
	Kesesuaian materi dengan TP					✓
Materi	Kelengkapan materi				✓	
	Kejelasan materi				✓	
	Penyajian materi jelas					✓
	Soal evaluasi					✓

**D. Kritik dan Saran**

Komentar umum / saran perbaikan:

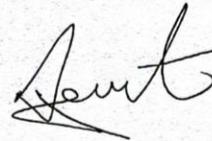
Media yang menarik buat siswa yang jarang  
diketahui. Semoga melalui media ini dapat membuat  
anak-anak tidak takut untuk belajar matematika.

**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 satunya sesuai kesimpulan Ibu

Medan, Februari 2025



Decy Anggriani, S.Pd., M.Hum.

## Lampiran 7. Lembar Angket Hasil Kepraktisan Respon Guru

### Angket Kepraktisan Respon Guru

Judul : Pengembangan Media Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU)  
Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 104230 Batang Kuis

Peneliti : Chairunnisa Ananda

Pembimbing : Suci Perwitas Sari, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

#### A. Identitas

Nama : Decy Anggriani, S.Pd., M.Hum.

NIP : 19890825 202421 2 001

Instansi : SDN 104230 Batang Kuis

#### B. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang Ibu anggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

- 1= sangat tidak baik
- 2= tidak baik
- 3= cukup baik
- 4= baik
- 5= sangat baik

## C. Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Materi	Kesesuaian materi					✓
	Penyajian materi					✓
	Kelengkapan materi					✓
Tata Bahasa	Kualitas penggunaan Bahasa					✓
	Kualitas susunan kalimat				✓	
Desain Media	Tampilan media					✓
	Kualitas gambar yang digunakan					✓
	Kualitas teks yang digunakan pada media					✓
	Tata letak					✓
Penggunaan Media	Kemudahan penggunaa media					✓

**D. Kritik dan Saran**

Komentar umum / saran perbaikan:

Desain media pembelajaran sangat menarik bagi peserta didik. Mereka jadi mudah memahami tentang Materi Bangun Datar.

Medan, Februari 2025



Decy Anggriani, S.Pd., M.Hum.

## Lampiran 8. Lembar Angket Hasil Kepraktisan Respon Siswa

### Angket Kepraktisan Respon Siswa

#### A. 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 :

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang Ibu anggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

- 1= sangat tidak baik
- 2= tidak baik
- 3= cukup baik
- 4= baik
- 5= sangat baik

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

#### B. Identitas

Nama : *Muhamad Adiya 5472*  
 Kelas : *III B*

#### C. Daftar Pertanyaan

ASPEK MEDIA PEMBELAJARAN						
Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Pemahaman isi materi	materi yang disajikan didalam komik mudah dipahami saya					✓
Kemudahan mengerjakan soal	Saya dapat mengerjakan soal dengan mudah					✓
Kemudahan dalam menggunakan komik	Penggunaan media komik yang dikembangkan pada materi bangun datar 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 bangun datar membosankan						✓
Alat bantu proses pembelajaran	Saya lebih memahami materi bangun datar setelah belajar menggunakan media komik yang dikembangkan pada materi bangun datar.						✓
Kemampuan belajar mandiri	Saya lebih semangat belajar materi bangun datar ketika menggunakan media komik yang dikembangkan						✓
Meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa	Penyampaian materi menggunakan media komik membuat saya menjadi paham akan bangun datar						✓
Menciptakan rasa senang untuk siswa	Saya merasa senang belajar materi bangun datar menggunakan media komik yang dikembangkan						✓

### Angket Kepraktisan Respon Siswa

#### A. 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 :

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang Ibu anggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1= sangat tidak baik

2= tidak baik

3= cukup baik

4= baik

5= sangat baik

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

#### B. Identitas

Nama : Rafid Pradhita Ghoz

Kelas : III B

#### C. Daftar Pertanyaan

ASPEK MEDIA PEMBELAJARAN						
Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Pemahaman isi materi	materi yang disajikan didalam komik mudah dipahami saya					✓
Kemudahan mengerjakan soal	Saya dapat mengerjakan soal dengan mudah					✓
Kemudahan dalam menggunakan komik	Penggunaan media komik yang dikembangkan pada materi bangun datar 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 bangun datar membosankan						✓
Alat bantu proses pembelajaran	Saya lebih memahami materi bangun datar setelah belajar menggunakan media komik yang dikembangkan pada materi bangun datar.						✓
Kemampuan belajar mandiri	Saya lebih semangat belajar materi bangun datar ketika menggunakan media komik yang dikembangkan						✓
Meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa	Penyampaian materi menggunakan media komik membuat saya menjadi paham akan bangun datar						✓
Menciptakan rasa senang untuk siswa	Saya merasa senang belajar materi bangun datar menggunakan media komik yang dikembangkan						✓

### Angket Kepraktisan Respon Siswa

#### A. 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 :

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang Ibu anggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1= sangat tidak baik

2= tidak baik

3= cukup baik

4= baik

5= sangat baik

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

#### B. Identitas

Nama : *Jihan Nadya Maula*

Kelas : *III B*

#### C. Daftar Pertanyaan

ASPEK MEDIA PEMBELAJARAN						
Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Pemahaman isi materi	materi yang disajikan didalam komik mudah dipahami saya					√
Kemudahan mengerjakan soal	Saya dapat mengerjakan soal dengan mudah					√
Kemudahan dalam menggunakan komik	Penggunaan media komik yang dikembangkan pada materi bangun datar 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 bangun datar membosankan						✓
Alat bantu proses pembelajaran	Saya lebih memahami materi bangun datar setelah belajar menggunakan media komik yang dikembangkan pada materi bangun datar.						✓
Kemampuan belajar mandiri	Saya lebih semangat belajar materi bangun datar ketika menggunakan media komik yang dikembangkan						✓
Meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa	Penyampaian materi menggunakan media komik membuat saya menjadi paham akan bangun datar						✓
Menciptakan rasa senang untuk siswa	Saya merasa senang belajar materi bangun datar menggunakan media komik yang dikembangkan						✓

### Angket Kepraktisan Respon Siswa

#### A. 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 :

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang Ibu anggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

- 1= sangat tidak baik
- 2= tidak baik
- 3= cukup baik
- 4= baik
- 5= sangat baik

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

#### B. Identitas

Nama : Abid Zakya Dzahar

Kelas : III B

#### C. Daftar Pertanyaan

ASPEK MEDIA PEMBELAJARAN						
Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Pemahaman isi materi	materi yang disajikan didalam komik mudah dipahami saya					✓
Kemudahan mengerjakan soal	Saya dapat mengerjakan soal dengan mudah					✓
Kemudahan dalam menggunakan komik	Penggunaan media komik yang dikembangkan pada materi bangun datar sangat bermanfaat untuk saya					✓

Ketepatan dalam memilih background dan teks	Desain background dan teks komik sangat menarik					✓
Kemenaarikan media komik dalam pembelajaran	Tampilan media komik yang dikembangkan pada materi bangun datar membosankan					✓
Alat bantu proses pembelajaran	Saya lebih memahami materi bangun datar setelah belajar menggunakan media komik yang dikembangkan pada materi bangun datar.					✓
Kemampuan belajar mandiri	Saya lebih semangat belajar materi bangun datar ketika menggunakan media komik yang dikembangkan					✓
Meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa	Penyampaian materi menggunakan media komik membuat saya menjadi paham akan bangun datar					✓
Menciptakan rasa senang untuk siswa	Saya merasa senang belajar materi bangun datar menggunakan media komik yang dikembangkan					✓

### Angket Kepraktisan Respon Siswa

#### A. 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 :

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang Ibu anggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1= sangat tidak baik

2= tidak baik

3= cukup baik

4= baik

5= sangat baik

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

#### B. Identitas

Nama : A2 Kia nda Diva

Kelas : 3 B

#### C. Daftar Pertanyaan

ASPEK MEDIA PEMBELAJARAN						
Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Pemahaman isi materi	materi yang disajikan didalam komik mudah dipahami saya					✓
Kemudahan mengerjakan soal	Saya dapat mengerjakan soal dengan mudah					✓
Kemudahan dalam menggunakan komik	Penggunaan media komik yang dikembangkan pada materi bangun datar sangat bermanfaat untuk saya					✓

Ketepatan dalam memilih background dan teks	Desain background dan teks komik sangat menarik					✓
Kemenaarikan media komik dalam pembelajaran	Tampilan media komik yang dikembangkan pada materi bangun datar membosankan				✓	
Alat bantu proses pembelajaran	Saya lebih memahami materi bangun datar setelah belajar menggunakan media komik yang dikembangkan pada materi bangun datar.					✓
Kemampuan belajar mandiri	Saya lebih semangat belajar materi bangun datar ketika menggunakan media komik yang dikembangkan					✓
Meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa	Penyampaian materi menggunakan media komik membuat saya menjadi paham akan bangun datar					✓
Menciptakan rasa senang untuk siswa	Saya merasa senang belajar materi bangun datar menggunakan media komik yang dikembangkan					✓

### Angket Kepraktisan Respon Siswa

#### A. 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 :

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang Ibu anggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1= sangat tidak baik

2= tidak baik

3= cukup baik

4= baik

5= sangat baik

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

#### B. Identitas

Nama : Clarisa Anindya

Kelas : 3 B

#### C. Daftar Pertanyaan

ASPEK MEDIA PEMBELAJARAN						
Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Pemahaman isi materi	materi yang disajikan didalam komik mudah dipahami saya					√
Kemudahan mengerjakan soal	Saya dapat mengerjakan soal dengan mudah				√	
Kemudahan dalam menggunakan komik	Penggunaan media komik yang dikembangkan pada materi bangun datar 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 bangun datar membosankan				✓	
Alat bantu proses pembelajaran	Saya lebih memahami materi bangun datar setelah belajar menggunakan media komik yang dikembangkan pada materi bangun datar.					✓
Kemampuan belajar mandiri	Saya lebih semangat belajar materi bangun datar ketika menggunakan media komik yang dikembangkan				✓	
Meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa	Penyampaian materi menggunakan media komik membuat saya menjadi paham akan bangun datar					✓
Menciptakan rasa senang untuk siswa	Saya merasa senang belajar materi bangun datar menggunakan media komik yang dikembangkan				✓	

## Lampiran 9. Lembar Rekapitulasi Hasil Kepraktisan Respon Siswa

### Rekapitulasi Hasil Kepraktisan Respon Siswa

No	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Data Mentah	Nilai	Presentase	Kriteria
1.	AZA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	1	100%	Praktis
2.	APP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	1	100%	Praktis
3.	AS	4	5	5	4	5	5	5	5	4	42	1	100%	Praktis
4.	AGL	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	1	100%	Praktis
5.	AAA	5	5	5	5	5	5	5	5	4	44	0,98	98%	Praktis
6.	AA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	1	100%	Praktis
7.	AND	5	5	5	5	4	5	5	5	5	44	0,98	98%	Praktis
8.	CA	5	4	5	5	4	5	4	5	4	41	0,91	91%	Praktis
9.	DIH	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	1	100%	Praktis
10.	FFA	5	5	5	5	5	5	4	5	5	44	0,98	98%	Praktis
11.	GAS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	1	100%	Praktis
12.	GMTW	4	4	5	4	5	5	5	4	5	41	0,91	91%	Praktis
13.	IRS	5	5	4	5	5	4	5	5	4	42	0,93	93%	Praktis
14.	JNM	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	1	100%	Praktis
15.	KFD	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	1	100%	Praktis
16.	MA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	1	100%	Praktis
17.	MGAHN	5	5	5	5	5	4	5	5	5	44	0,98	98%	Praktis
18.	MAS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	1	100%	Praktis
19.	MA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	1	100%	Praktis
20.	MAK	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	1	100%	Praktis
21.	MF	5	5	5	5	4	5	5	4	4	42	0,93	93%	Praktis
22.	NAN	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	1	100%	Praktis
23.	NR	5	4	5	5	5	5	5	5	5	44	0,98	98%	Praktis
24.	RZ	4	5	5	4	5	5	4	5	5	42	0,93	93%	Praktis
25.	RH	5	5	5	5	5	5	5	5	4	44	0,98	98%	Praktis
26.	RPG	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	1	100%	Praktis
27.	SF	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	1	100%	Praktis
28.	WGAH	5	4	5	5	4	5	4	4	5	41	0,91	91%	Praktis
29.	YK	5	5	5	4	5	5	5	5	5	44	0,98	98%	Praktis

## Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian



**Wawancara Bersama Wali Kelas**



**Suasana Kelas Pada Tahap Implementasi Komik (1)**



Suasana Kelas Pada Tahap Implementasi Komik (2)

No. Urut	Nomor Induk	NAMA																		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9									
1	4019	ABIG ZAKY AZHAR	✓																	
2	4020	AISYAH PRIMA PUTRI	✓																	
3	4021	ANINDITA SHAKILA	✓																	
4	4022	ARSYTA GHANYA LESMANA	✓																	
5		ARYA ADHA ALFIANDRA	✓																	
6	4023	AZIZAH AZKA	✓																	
7	4024	AZKIA NALA DIVA	✓																	
8	4025	CLARISA ANINDYA	✓																	
9	4026	DAFFA IBNU HAFIDZ	✓																	
10	4027	FEBRIANI FARID ABIYU	✓																	
11	3937	GARDA AHMAD SAKHA	✓																	
12	4028	GHEO MONDI TRI WIDAMA	✓																	
13	4029	IBNU RAKA SINA	✓																	
14	4030	JIHAN NADYA MOUTYA	✓																	
15	4031	KALISA TIRA DITA	✓																	
16		MAY AZZAHRA	✓																	
17	4032	M.GIBRAN AL HAVIS NST	✓																	
18	4034	M. ADYA SURYA	✓																	
19	4035	M. AFFANDI	✓																	
20	4036	M. AZZAM KHALIF	✓																	
21	4037	M. FADLAN	✓																	
22	4038	NAFIZ AZMI NASUTION	✓																	
23	4039	NAILA RAMADHUMA	✓																	
24	4040	RAISYA ZIVANA	✓																	
25	4041	RAKA HEROISMA	✓																	
26	4042	RASYID PRADIPTA GHOSAMA	✓																	
27	4044	SALDASYA FAYURI	✓																	
28	4045	WAFI GANI AL-HAFIZ	✓																	
29	4046	YUNDA KHALIFAH	✓																	
30																				
31																				
32																				
33																				

Daftar Nama Siswa Kelas III-B

Lampiran 11. Form K1

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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

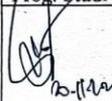
Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Chairunnisa Ananda  
 NPM : 2102090017  
 Program Studi : PGSD  
 Kredit Kumulatif : 120

IPK = 3,93

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 104230 Batang Kuis	
	Pengembangan Media Miniatur Rumah Adat Melayu Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 104230 Batang Kuis	
	Pengembangan Media Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SDN 104230 Batang Kuis	

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

Medan, 20 November 2024

Hormat Pemohon,



Chairunnisa Ananda

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

## Lampiran 12. Form K2



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](mailto:fkip@umsu.ac.id)

FORM K 2

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 : Chairunnisa Ananda  
NPM : 2102090017  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

"Pengembangan Media Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 104230 Batang Kuis"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Suci Perwita Sari, 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 Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 20 November 2024  
Hormat Pemohon,

Chairunnisa Ananda

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

## Lampiran 13. Form K3



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

Nomor : 3970/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2024  
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 : **Chairunnisa Ananda**  
N P M : 2102090017  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul : **Pengembangan Media Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU)  
Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 104230 Batang Kuis**

Pembimbing : **Suci Perwita Sari, 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 : **14 Desember 2025**

Medan, 13 Jumadil Akhir 1446 H  
14 Desember 2024 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :

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



## Lampiran 14. Berita Acara Seminar Proposal



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari Rabu, Tanggal 19 Februari 2025 di selenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Chairunnisa Ananda  
NPM : 2102090017  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Judul Proposal : Pengembangan Media Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 104230 Batang Kuis

Dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

**Hasil Seminar Proposal Skripsi**

- Disetujui  
 Disetujui Dengan Adanya Perbaikan  
 Ditolak

Disetujui Oleh

Dosen Pembahas

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

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

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi

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



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari Rabu, Tanggal 19 Februari 2025 di selenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Chairunnisa Ananda  
 NPM : 2102090017  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
 Judul Proposal : Pengembangan Media Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 104230 Batang Kuis

Revisi/Perbaikan

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Revisi Daftar Pustaka
2.	Revisi Hipotesis
3.	Memperbaiki Margins Bab II

Medan, 20 Februari 2025

Proposal dinyatakan Layak/Tidak Layak\* di lanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui  
 Ketua Program Studi

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

Dosen Pembahas

Indah Ratiwi, S.Pd., M.Pd.



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari Rabu, Tanggal 19 Februari 2025 di selenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Chairunnisa Ananda  
 NPM : 2102090017  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
 Judul Proposal : Pengembangan Media Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 104230 Batang Kuis

**Revisi/Perbaikan**

No	Uraian/Saran Perbaikan
1:	Mengikuti arahan dan saran dari dosen Pembahas

Medan, 20 Februari 2025

Proposal dinyatakan Layak/Tidak Layak\* di lanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

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

Pembimbing

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

## Lampiran 15. Surat Keterangan Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JL. Kapten Muehtar Hashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkjp@umsu.ac.id](mailto:fkjp@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 Lengkap : Chairunnisa Ananda  
NPM : 2102090017  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Judul Proposal : Pengembangan Media Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 104230 Batang Kuis

Benar telah melakukan seminar Proposal Skripsi pada hari Rabu, Tanggal 19 Bulan Februari Tahun 2025.

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat untuk memperoleh Surat Izin Riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, 20 Februari 2025  
Ketua Program Studi

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

## Lampiran 16. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh Mahasiswa/i di bawah ini :

Nama Lengkap : Chairunnisa Ananda  
NPM : 2102090017  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Judul Proposal : Pengembangan Media Komik Matematika Budaya Melayu  
(KOMADAYU) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN  
104230 Batang Kuis

Pada hari Rabu, 19 Februari 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

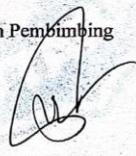
Medan, 20 Februari 2025

Disetujui Oleh

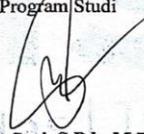
Dosen Pembahas

Dosen Pembimbing

  
Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

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

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi

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

## Lampiran 17. 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](mailto:fkip@umsu.ac.id)



### BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Nama : Chairunnisa Ananda  
NPM : 2102090017  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Matematika Budaya Melayu (Komadayu) pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 104230 Batang Kuis.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
10/12-2024	Pengajuan judul	
16/12-2024	Acc Judul	
13/1.2025	Bimbingan Daftar isi	
21/1.2025	Perbaiki Tulisan	
30/1.2025	Perbaiki Lampiran	
6/2.2025	Acc Seminar Proposal	

Medan, Februari 2025

Diketahui oleh:  
Ketua Prodi

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

Dosen Pembimbing

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

## Lampiran 18. Surat Pernyataan Proposal



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

### SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Chairunnisa Ananda  
NPM : 2102090017  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Judul Proposal : Pengembangan Media Komik Matematika Budaya Melayu  
(KOMADAYU) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN  
104230 Batang Kuis

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 diatas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang seminar kembali.

Demikian Surat Pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 20 Februari 2025

Hormat

Yang membuat pernyataan

Chairunnisa Ananda

## Lampiran 19. Surat Izin Riset Penelitian



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/PT/XII/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](mailto:fkip@umsu.ac.id) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Unggul | Cerdas | Terpercaya  
Bila mengabdikan rural ini agar disebutkan nomor dan kualitasnya

Nomor : 540/IL3-AU/UMSU-02/F/2025  
Lamp : ---  
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 21 Sya'ban 1446 H  
20 Februari 2025 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
**Kepala Sekolah SD Negeri 104230 Batang Kuis**  
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 : **Chairunnisa Ananda**  
N P M : 2102090017  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 104230 Batang Kuis**

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 20. Surat Izin Telah Melaksanakan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG  
DINAS PENDIDIKAN  
UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL  
SD NEGERI 104230 TANJUNG SARI  
KECAMATAN BATANG KUIS**

Alamat : Gang Baru Dusun IV Tanjung Sari Kec. Batang Kuis Kode Pos : 20372 Email: sdn104230@yahoo.com

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 421.2/32.11/PD/2025

Sehubungan dengan surat dari UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA "FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN", maka Kepala UPT SPF SD Negeri 104230 Tanjung Sari Kecamatan Batang Kuis, dengan ini menerangkan nama mahasiswa dibawah ini :

Nama : CHAIRUNNISA ANANDA  
NIM/NIRM : 2102090017  
Program Studi : Pendidikan Sekolah Dasar

Benar telah melakukan Penelitian di UPT SPF SD Negeri 104230 Tanjung Sari Kecamatan Batang Kuis, guna melengkapi data pada pembuatan skripsi yang berjudul : " Pengembangan Media Komik Matematika Budaya Melayu (KOMADAYU) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 104230 Batang Kuis". .

Demikian Surat Keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.



26 Februari 2025  
Kepala Sekolah  
**JONSEN EFENDI RAMBE, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 19720405 200502 1 006

## Lampiran 21. Hasil Turnitin

CHAIRUNNISA ANANDA\_SKRIPSI\_PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN KOMADAYU

### ORIGINALITY REPORT

<b>20%</b> SIMILARITY INDEX	<b>18%</b> INTERNET SOURCES	<b>7%</b> PUBLICATIONS	<b>7%</b> STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<a href="https://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>2</b>	<a href="https://repository.umsu.ac.id">repository.umsu.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>3</b>	<a href="https://publication.petra.ac.id">publication.petra.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>4</b>	<a href="https://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	<a href="https://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<b>1%</b>
<b>7</b>	<a href="https://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>8</b>	<a href="https://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>9</b>	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<b>&lt;1%</b>
<b>10</b>	<a href="https://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>11</b>	<a href="https://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet Source	<b>&lt;1%</b>

## Lampiran 22. Daftar Riwayat Hidup

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Chairunnisa Ananda  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat, Tanggal Lahir : Medan, 26 September 2002  
Alamat : Jl. Kebun Sayur, Desa Tanjung Sari, Kecamatan Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera utara  
Email : [nissa.ananda26@gmail.com](mailto:nissa.ananda26@gmail.com)  
Nomor HP : 0813-7461-1340

#### *Pendidikan*

- (2009-2015) SD NEGERI 104230 Batang Kuis
- (2015-2018) SMP NEGERI 4 Tanjung Morawa
- (2018-2021) SMA NEGERI 1 Batang Kuis
- (2021-2025) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

#### *Pengalaman Organisasi*

- 2021-2023, Anggota Pengabdian Masyarakat di HMJ PGSD FKIP UMSU
- 2023-2024, Sekretaris Bidang Kaderisasi di HMJ PGSD FKIP UMSU
- 2024-2025, Ketua Bidang Kaderisasi di HMJ PGSD FKIP UMSU

#### *Pengalaman Penelitian*

- Artikel: “Pendampingan Pemasaran UMKM Kerajinan Tangan Bunga Plastik HD Dengan Platform Media Sosial di Era Digital Marketing”
- Artikel: “Pengaruh Penerapan Metode SQ3R Terhadap Keterampilan Memahami Teks Bacaan di Kelas 4 SD Muhammadiyah 13 Medan”

Medan, 14 April 2025

Chairunnisa Ananda