

DEVELOPMENT OF MATHEMATIC COMIC MEDIA ON TRIANGLE CONCEPT GRADE VII

By:

Mayu Syahwela

Abstract

Junior high school students who still have character like playing make teachers must always be working to make the delivery of material to the students is not monotonous and liked by students. The use of comic media can be an alternative for teachers in the variation in learning. This study aims to determine how the development of instructional media comics and how effective the development of instructional media comics. The method used the Research and Development but more focused on process development using the Borg and Gall. Stages of development in this study begins by analyzing requirements, designing, making learning media comics, after it applied then conducted tests of student learning outcomes. Data analysis was performed with descriptive percentage. Subject of the study were divided into two groups, that is the subject of small scale trials numbering 12 students and large-scale trial subjects are 71 students, each of which consists of two classes from two different schools.

The results showed that the media of comics developed in compliance with the worthy and qualified to be used as a media of learning for the concept of a triangle. It is seen from the results of validation by subject matter expert at 85.23% otherwise excellent, and validation by media experts expressed either by 79.57%. Effectiveness test results seen from the results of student learning, and inquiry learning and motivation questionnaire responses using statistics descriptive. For the study scored an average of 75.9, which means to be in either category, and for the students' questionnaire responses received 82.14% stated very good and for motivation questionnaire students get 81.43% in both categories. Then be implied that media comics are effective in learning.

Key words: media development, comics, triangle

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK MATEMATIKA PADA KONSEP SEGITIGA KELAS VII SMP

Oleh:

Mayu Syahwela

Abstrak

Siswa SMP yang masih memiliki sifat menyukai bermain membuat guru senantiasa harus berupaya agar penyampaian materi kepada siswa tidak monoton dan disukai oleh siswa. Penggunaan media komik dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam melakukan variasi di dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran komik dan seberapa efektif pengembangan media pembelajaran komik. Metode yang dipakai metode *Research and Development* (penelitian dan pengembangan), tapi lebih difokuskan pada proses pengembangan menggunakan metode Borg and Gall. Tahapan pengembangan dalam penelitian ini diawali dengan menganalisis kebutuhan, merancang, membuat media pembelajaran komik, setelah itu di terapkan kemudian dilakukan tes hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan dengan deskriptif presentase. Subjek penelitian di bagi menjadi dua kelompok, yaitu subjek uji coba skala kecil berjumlah 12 orang dan subjek uji coba skala besar berjumlah 71 orang, yang masing-masing terdiri dari dua kelas dari dua sekolah yang berbeda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan telah memenuhi layak dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk konsep segitiga. Hal ini dilihat dari hasil validasi oleh ahli materi sebesar 85,23% dinyatakan sangat baik, dan validasi oleh ahli media sebesar 79,57% dinyatakan baik Hasil uji efektifitas dilihat dari hasil belajar siswa, serta angket respon belajar dan angket motivasi dengan menggunakan statistik deskriptif. Untuk hasil belajar mendapatkan nilai rata-rata sebesar 75,9 yang artinya berada dalam kategori baik, dan untuk angket respon belajar siswa mendapat 82,14% yang dinyatakan sangat baik dan untuk angket motivasi siswa mendapatkan 81,43% dalam kategori baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik ini efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan media, komik, segitiga