

ABSTRAK

Hamidah Nur Padilah, 1212050069, “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic Strip* Dengan Berbantuan *Storyboard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik”

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *E-Comic Strip* yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik pada materi peluang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian melibatkan beberapa validator (ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa) yang terdiri dari dosen pendidikan matematika, tenaga pendidik mata pelajaran matematika dan bahasa indonesia, serta peserta didik kelas VIII. Data yang dikumpulkan terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif, dengan instrumen berupa nontes (lembar wawancara, lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran, angket) dan tes. Hasil penelitian yaitu : (1) untuk uji validasi secara media menunjukkan kategori sangat layak, pada materi menunjukkan kategori layak dan sangat layak, dan untuk bahasa menunjukkan kategori sangat layak; (2) berdasarkan uji kepraktisan, pada uji coba skala kecil menunjukkan kategori sangat praktis dan uji coba skala besar dengan kategori praktis; (3) pada uji keefektifan melalui perhitungan nilai *Effect Size*, menunjukkan bahwa persentase tingkat keefektifan mendapatkan kategori sangat efektif. Dengan demikian, Media Pembelajaran *E-Comic Strip* ini dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *E-Comic Strip*, Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis.

ABSTRACT

Hamidah Nur Padilah, 1212050069, "Development of E-Comic Strip Learning Media with the Assistance of Storyboards to Improve Students' Mathematical Concept Understanding"

This study aims to develop a valid, practical, and effective E-Comic Strip learning media in improving students' mathematical concept understanding ability in probability material. This research is a development research (Research and Development) using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The research subjects involved several validators (media experts, material experts, and language experts) consisting of mathematics education lecturers, mathematics and Indonesian language subject educators, and grade VIII students. The data collected consisted of quantitative and qualitative data, with instruments in the form of non-tests (interview sheets, observation sheets for the implementation of learning media, questionnaires) and tests. The results of the study are: (1) for the media validation test, it shows a very feasible category, for the material it shows a feasible and very feasible category, and for the language it shows a very feasible category; (2) based on the practicality test, in the small-scale trial it shows a very practical category and the large-scale trial with a practical category; (3) in the effectiveness test through the calculation of the Effect Size value, it shows that the percentage of the effectiveness level gets a very effective category. Thus, this E-Comic Strip Learning Media can be an alternative learning tool that can be used to improve students' conceptual understanding.

Keywords: Learning Media, E-Comic Strip, Mathematical Concept Understanding.