

ABSTRAK

Hakim, Luqmanul. 2019. Pengembangan Edu Komik Pembelajaran Berbasis Pendidikan Berkarakter Pada Mata Pelajaran pola bilangan pada kelas 8 di MTs Negeri Mranggen. *Skripsi*, Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Semarang. Pembimbing: I. Martyana Prihaswati, S.Si., M.Pd. II. Abdul Aziz, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Edu Komik, Materi Pola Bilangan

Permasalahan dalam penelitian ini adalah (1) rendahnya minat belajar siswa pada pelajaran matematika (2) rendahnya nilai karakter siswa MTs (3) siswa tidak dapat memecahkan masalah secara tepat dalam pembelajaran matematika. Jenis penelitian ini merupakan R&D yang bertujuan untuk mengembangkan media komik. Edu komik ini dibuat menggunakan *software clip studio paint*, di dalam komik ini terdapat materi pola bilangan dalam bentuk cerita fantasi. Basis yang digunakan adalah berbasis pendidikan berkarakter dengan model pengembangan Borg & Gall. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Mranggen. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *purposive sampling* dan diperoleh kelas VIII B, kelas VIII C dan kelas VIII D. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan tes. Hasil dari pengumpulan data dianalisis melalui beberapa uji. Analisis validasi media melalui beberapa ahli dan pengguna media, diperoleh tingkat kevalidan media melalui beberapa ahli dan pengguna media, diperoleh tingkat kevalidan materi yaitu 83,47% dalam kategori cukup valid dan layak digunakan. Analisis keefektifan menunjukkan rata-rata ketuntasan individual kemampuan pemahaman konsep mencapai 86,6667 lebih tinggi dari rata-rata KKM yang ditentukan yaitu 81 dan ketuntasan klasikal dengan proporsi 91,67% lebih tinggi dari yang ditentukan yaitu 80%. Minat juga mempengaruhi kemampuan berfikir logis siswa dengan persentase pengaruh 84,3% dan sikap mempengaruhi kemampuan berfikir logis siswa sebesar 77,3%. Sedangkan minat dan sikap mempengaruhi kemampuan berfikir logis siswa sebesar 86,9%. Penerapan media pembelajaran edu komik ini memiliki perbedaan rata-rata kemampuan berfikir logis antara kelas eksperimen yaitu 86,6667 lebih baik dari kelas kontrol yaitu 80,11. Berdasarkan hasil tersebut maka pengembangan media edu komik pembelajaran berbasis pendidikan berkarakter pada materi pola bilangan valid dan efektif, sehingga dapat digunakan sebagai variasi dan inovasi baru dalam pembelajaran.

ABSTRACT

Hakim, Luqmanul. 2019. Development of Edu Learning Comics Based on Character Education in the Number Pattern Lessons in Grade 8 at Mranggen State MTs. *Undergraduate Thesis*, Mathematics Education Study Program, University of Muhammadiyah Semarang. Lecturer: I. Martyana Prihaswati, S.Si., M.Pd. II. Abdul Aziz, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Learning Media, Edu Comics, Number Pattern Material

The problems in this study are (1) the low interest in student learning in mathematics (2) the low character values of MTs students (3) students cannot solve problems correctly in mathematics learning. This type of research is R & D which aims to develop comic media. This Edu comic is made using software clip studio paint, in this comic there are material patterns of numbers in the form of fantasy stories. The base used is based on character education with the development model of Borg & Gall. The population in this study were class VIII students of MTs Negeri 1 Mranggen. Sampling was done using purposive sampling and obtained class VIII B, class VIII C and class VIII D. Techniques for collecting data using observation, interviews, questionnaires and tests. The results of data collection were analyzed through several tests. Media validation analysis through several experts and media users, obtained the validity level of the media through several experts and media users, obtained the validity level of the material that is 83.47% in the category is quite valid and feasible to use. Effectiveness analysis showed that the average individual completeness of the concept comprehension ability reached 86.66667 higher than the determined KKM average of 81 and classical completeness with the proportion of 91.67% higher than the determined, namely 80%. Interest also affects students' logical thinking abilities with a percentage of influence of 84.3% and attitudes affecting students' logical thinking abilities by 77.3%. While interests and attitudes influence students' logical thinking abilities by 86.9%. The application of this edu comic learning media has a difference in the average logical thinking ability between the experimental classes which is 86.6667 better than the control class namely 80.11. Based on these results, the development of character education-based edu comic media in the material of valid and effective number patterns can be used as variations and new innovations in learning.