



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
JURUSAN MATEMATIKA

Jalan Prof. Dr. Ing. B.J. Habibie, Kabupaten Bone Bolango

Nomor : 256/UN47.B4.MAT/PD/2023

30 Mei 2023

Lampiran : 1 (satu)

Hal : Pemberitahuan

Yth.

Kepala BAKP UNG

di

Tempat

Dengan ini disampaikan bahwa artikel (jurnal) dari skripsi mahasiswa Jurusan Matematika akan dipublikasikan di Jurnal Nasional Terakreditasi (Daftar Terlampir).

Untuk mencegah autoplagiat, maka mahasiswa tersebut dibebaskan dari penginputan artikel (jurnal) di <http://siat.ung.ac.id/?mod=wisudapendaftar&cmd=pendaftar#>.

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,

Dr. Tedy Machmud, M.Pd

NIP. 19690825 199403 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
JURUSAN MATEMATIKA

Jalan Prof. Dr. Ing. B.J. Habibie, Kabupaten Bone Bolango

Lampiran Surat Nomor : 256/UN47.B4.MAT/PD/2023

Daftar Mahasiswa Jurusan Matematika

No	Nama	NIM	Jurnal Yang Dituju	Tempat Jurnal	Status Artikel
1	Felix Adeputra Una	411417053	ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika	Universitas Muria Kudus (UMK)	Submit
2	Rein Ismail	411418057	Jurnal Pendidikan Matematika UNILA	Universitas Negeri Lampung	Submit
3	Elisa Kristiani	411418030	Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)	Universitas Pahlawan	Submit
4	Jufrin	411418061	Jurnal ilmiah pendidikan matematika (JIPM)	Universitas PGRI Madiun	Submit
5	Nitrawati Bukoting	411418096	Jurnal Edukasi Matematika dan Sains (JEMS)	Universitas PGRI Madiun	Submit
6	Idris Abdullah	411417054	Jurnal Edukasi Matematika dan Sains (JEMS)	Universitas PGRI Madiun	Submit

Ketua Jurusan

Dr. Tedy Machmud, M.Pd

NIP. 19690823 199403 1 002

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Bilangan Bulat

Felix Adeputra Una¹, Syamsu Qamar Badu², Yamin Ismail³

Afiliasi

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima
Direvisi
Disetujui

Keywords: 4D
development

Paper type:
Research paper/

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis komik yang memenuhi kriteria sesuai untuk dipergunakan dalam pembelajaran matematika. Kriteria kevalidan, kelayakan dan kepraktisan dapat dilihat berdasarkan hasil penilaian media pembelajaran tersebut dari 1 ahli dalam media dan 2 ahli materi pembelajaran, respon 1 orang guru dan 13 orang siswa kelas VI terhadap media komik tersebut. Jenis penelitian ini ialah penelitian pengembangan atau sering disebut *Research and Development (R&D)*. Tahap-tahap model pengembangan 4D antara lain: (1) Pendefinisian (*define*). Tahap pendefinisian ini dilaksanakan guna menentukan dan mendefinisikan persyaratan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis komik dengan menganalisis 4 tahapan kegiatan yang dilakukan berdasarkan wawancara oleh salah satu guru di kelas VI SDN 09 Kota Barat. (2) Tahap perancangan (*Design*). Tujuan dari tahap perancangan yakni mempersiapkan prototype media pembelajaran berbasis komik berlandaskan data-data yang didapatkan dari tahap pendefinisian. (3) Tahap Pengembangan (*Develop*). Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu validasi ahli (penilaian ahli) yang disertai revisi dan uji coba pengembangan. Didalam penelitian ini tahap *disseminate* atau tahap penyebaran hanya dilaksanakan secara terbatas, dimana media pembelajaran berbasis komik ini hanya disebarakan disekolah yang akan dilakukan penelitian.

Abstrak

This study aimed to produce comic-based learning media that meet the appropriate criteria for use in learning mathematics. The validity and practicality criteria are based on assessments of the learning media conducted by 1 media expert, 2 learning materia experts, and feedback from 1 teacher and 13 students from class VI regarding the comic media. This type of research is known as development research or *Research and Development (R&D)*. The stage of the 4D development model comprised the following stages: (1) *Defining stage*. This stage was carried out to determine and define the requirements for the development of comic-based learning media by analyzing the 4 stage of activities carried out based on interviews with one of the teachers of class VI SDN No 9 Kota Barat. (2) *Designing stage*. The purpose of this stage was to create a comic-based learning media prototype based on the data obtained in the defining stage. (3) *Development stage*. The objective of this stage was to produce a development product. It consisted of two steps; expert validation (expert judgment) and revisions. In this study, the dissemination stage was conducted in a limited manner, where the comic-based learning media was only distributed in schools where the research was carried out.

© 2018 Universitas Muria Kudus

✉Alamat korespondensi:
Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus
Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. It I PO. BOX 53
Kudus
Tlp (0291) 438229 ex.147 Fax. (0291) 437198
E-mail: debiari951@gmail.com

p-ISSN 2615-4196
e-ISSN 2615-4072

