

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital  
Menggunakan *Software I Spring Suite* pada Materi Pola Bilangan”

Oleh

**RENATA HULOPI**  
**NIM. 411 420 033**

Telah diperiksa dan disetujui

Hari/Tanggal : Kamis, 12 September 2024

Waktu : 13.00 – 14.30 WITA

Tempat : Ruang Sidang Matematika

### A. Dewan Penguji

1. **Drs. Franky Alfrits Oroh, M.Si**

NIP. 196304201990031002

1. 

2. **Dewi Rahmawaty Isa, S.Si., M.Pd**

NIP. 198201072008122002

2. 

3. **Putri Ekawaty Kobandaha, S.Pd, M.Pd**

NIP. 199503072022032010

3. 

### B. Dewan Pembimbing

1. **Dr. Tedy Machmud, M.Pd**

NIP. 196908251994031002

1. 

2. **Taulia Damayanti, M.Pd**

NIP. 199106112022032008

2. 

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**  
**Universitas Negeri Gorontalo**



**Dr. Fitriyane Lihawa, M.Si**  
**NIP. 196912091993032001**

## ABSTRAK

**Renata Hulopi, 411420033. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Menggunakan Software I Spring Suite Pada Materi Pola Bilangan. Skripsi.** Gorontalo. Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Negeri Gorontalo. 2024.

Pembimbing : (1) **Dr. Tedy Machmud, M.Pd.** (2) **Taulia Damayanti, M.Pd.**

Pada era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi, berbagai inovasi terus bermunculan, termasuk di sektor pendidikan. Penerapan transformasi digital pada pendidikan melibatkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi agar meningkatnya mutu pembelajaran, memperluas jangkauan akses terhadap sumber belajar, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif. Sehingga, sektor pendidikan menjadi salah satu bidang yang paling responsif terhadap kemajuan teknologi. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik, yang diberi nama "Komlabil," menggunakan perangkat lunak *i Spring Suite* untuk materi tentang pola bilangan. Media ini dirancang untuk menjadi valid dan praktis, mengikuti model pengembangan PLOMP mencakup lima tahap utama: Preliminary Investigation, Design, Realization/Construction, Test, Evaluation and Revision, serta Implementation. Subjek penelitian adalah 27 siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Bulawa. Studi ini mengungkapkan bahwa media komik digital telah dinyatakan valid melalui evaluasi oleh para validator, yang meliputi ahli media dan ahli materi. Skor rerata dari evaluasi ahli media yaitu 3,27 dan ahli materi yaitu 3,34, yang keduanya termasuk dalam kategori valid. Ini menunjukkan bahwa komik digital yang telah dikembangkan memenuhi standar kualitas yang diharapkan, baik dalam desain maupun konten materi, menjadikannya cocok untuk dijadikan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran. Persentase yang di peroleh dari respon peserta didik dan respon guru memperoleh 92,37% dengan kategori sangat positif dan 89% dengan kategori praktis. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran yang telah dikembangkan dinilai layak untuk dimanfaatkan pada kegiatan belajar mengajar karena memenuhi kriteria validitas dan praktikalitas yang telah ditentukan. Validitas media ini dibuktikan dengan skor tinggi dari para ahli media dan materi, sedangkan praktikalitasnya terlihat dari kemudahan penggunaan dan efektivitas dalam mendukung pencapaian sasaran pembelajaran. Sehingga, media pembelajaran ini tidak hanya memenuhi standar akademik yang ketat, tetapi juga berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran.

Kata Kunci : Komik Digital, *I Spring Suite*, Model Plomp