

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN MATEMATIKA
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V**

***DEVELOPING COMIC MEDIA FOR THE TEACHING OF MATHEMATICS TO ENHANCE
THE MOTIVATION AND MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES GRADE V***

Indaryati, Jailani

SD Negeri Glagah Kota Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta
endar_ndur@yahoo.com, jailani@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk media berupa komik pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika siswa kelas V SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yang terdiri dari: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan *draft* produk, (4) uji coba lapangan awal, (5) revisi hasil uji coba, (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan, (8) uji pelaksanaan lapangan, dan (9) penyempurnaan produk akhir. Subjek uji coba adalah siswa kelas V SDN Glagah Yogyakarta. Subjek uji coba satu-satu terdiri atas tiga orang siswa. Subjek uji coba kelompok kecil terdiri atas sembilan orang siswa yang belum terlibat dalam uji coba satu-satu, dan subjek uji lapangan terdiri atas 54 orang siswa dari kelas VB dan kelas VC yang tidak ikut dalam uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan ini mendapatkan penilaian dari para ahli dengan kategori “baik”, penilaian guru dan siswa yang menggunakan media komik menyatakan praktis, sehingga media pembelajaran ini layak digunakan. Hasil uji lapangan menunjukkan media komik pembelajaran matematika yang digunakan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 0,65 tergolong dalam kategori sedang menurut skala gain, sedangkan prestasi belajar siswa sebesar 0,73 tergolong dalam kategori tinggi menurut skala gain.

Kata Kunci: pengembangan media, komik, motivasi, prestasi belajar

Abstract

This research aims to produce a product in the form of mathematics teaching comics which can improve motivation and learning achievement of students of grade V of SD. This research is research and development study consisting of nine stages, namely: (1) research and data collection, (2) planning, (3) developing the draft product, (4) the initial field trial, (5) revising the test results (6) field trials, (7) refinement of the results of field trials of the products, (8) implementation of the field test, and (9) improvement of the final product. The subjects were students of SDN Glagah Yogyakarta. The subjects of the trial consisted of three students. The trial subjects test consisted of nine students did not involve in the one-on-one trial, and the field test subjects consisted of 54 students from classes VB and VC which were not participate one on one trial test and small group trial. The developed media gained result from the experts who considered it good, the assesment of students and teachers showed that the comic media was practice and feasible. Based on the field test the comic media of mathematics learning could improve learning motivation of 0.65 as moderate category, the learning performances was 0.73 as high category according to gain scale.

Key words: comics media development, motivation and learning achievement