

ABSTRAK

Fitriyah, Siti. 2024. Pengembangan Media Komik Interaktif Materi Konsep Waktu Untuk Kelas V. Skripsi, Prodi Pendidikan Matematika, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo. Pembimbing: (1) Olief Imandira Ratu Farisi, S.Pd., M.Si.

Kata Kunci: Materi Konsep Waktu, Media komik interaktif, Siswa Kelas V

Materi konsep waktu merupakan materi pembelajaran matematika kelas V, yang memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif dan keterampilan manajemen waktu anak-anak SD. Pemahaman konsep waktu meliputi urutan peristiwa, pengukuran durasi waktu, dan pengenalan terhadap berbagai satuan waktu seperti jam, hari, minggu, dan rentang waktu lainnya. Salah satu tantangan dalam pembelajaran konsep waktu siswa kelas V SD adalah rendahnya kemampuan abstraksi siswa SD, yang membuat mereka kesulitan memahami materi waktu. Untuk mengatasi masalah ini, penting menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SD.

Pada penelitian ini, pengembangan media difokuskan pada pengembangan komik interaktif sebagai materi pembelajaran konsep waktu untuk siswa kelas V. Metode penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik interaktif untuk konsep waktu pada siswa kelas V dinilai valid dan efektif. Validitas produk berdasarkan penilaian ahli menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori "Valid", dengan persentase validasi aspek media mencapai 80% dan aspek materi mencapai 92%. Uji coba produk dilakukan terhadap 10 siswa di MI Miftahul Ulum, yang menunjukkan respons positif dengan mencapai persentase 95,42%. Dengan demikian, media komik interaktif ini terbukti sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran konsep waktu, tetapi juga memberikan pendekatan yang menyenangkan dan efektif bagi siswa dalam memahami materi tersebut.

ABSTRACT

Fitriyah, Siti. 2024. *Development of Interactive Comic Media for Time Concept Material for Grade V*. Thesis, Mathematics Education Study Program, Faculty of Social and Humanities, Nurul Jadid Paiton University, Probolinggo. Supervisors: (1) Olief Ilmandra Ratu Farisi, S.Pd., M.Si.

Keywords: Concept of Time, Interactive Comic Media, Grade V Students

The concept of time is a critical component of the Grade V mathematics curriculum. It is playing a significant role in the cognitive development and time management skills of elementary school children. Understanding time involves grasping the sequence of events, measuring durations, and familiarizing oneself with various units of time such as hours, days, weeks, and other intervals. One of the challenges in teaching the concept of time to fifth-grade elementary students is their low abstraction ability, which makes it difficult for them to understand time-related material. To address this issue, it is important to employ instructional media that align with the characteristics of elementary school students.

In this study, the focus was on developing interactive comic media to teach time concepts to fifth-grade students. The research methodology employed the ADDIE development model, consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research's results indicate that the interactive comic media for time concepts in fifth grade was assessed as valid and effective. Expert evaluations classified the media under the "Valid" category, with a validation percentage of 80% for media aspects and 92% for mathematics aspects. The experiment were conducted to 10 students at MI Miftahul Ulum and got a positive response rate of 95.42%. Therefore, the interactive comic media has proven highly effective in supporting mathematics learning process at the elementary school level. The use if this media not only enhances the quality of time concept learning but also provides an enjoyable and effective approach for students to grasp the subject matter.