

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK SANAKA PADA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI SDN HAKIM SUNGAI PINANG**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Teknologi Pendidikan**



TRIA NURWITTA BELA APRASTIN

NIM. 2210130220020

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT BANJARMASIN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK SANAKA PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS V DI SDN HAKIM SUNGAI PINANG

Disusun oleh :

Tria Nurwitta Bela Aprastin

2210130220020

Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Sidang

Skripsi bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I

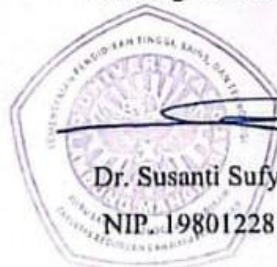
Dosen Pembimbing II


Agus Hadi Utama, M.Pd
NIP. 199008042023211016


Qomario, S.Pd., M.Pd
NIP. 198903262023211022

Mengetahui
Ketua Jurusan

Teknologi Pendidikan FKIP ULM




Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA
NIP. 19801228 200501 2 003

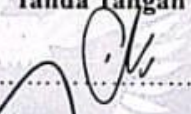
HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK SANAKA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI SDN HAKIM SUNGAI PINANG

Disusun oleh:
Tria Nurwitta Bela Aprastin
2210130220020

Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi
Jurusan Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Tanggal 16 Juli 2026

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji / Pembimbing 1 Agus Hadi Utama, S.Pd M.Pd		12/07/2026
Penguji Utama Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd		22/07/2026
Anggota Penguji / Pembimbing 2 Qomario, S.Pd M.Pd		23/07/2026

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Teknologi Pendidikan FKIP ULM


Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A
NIP. 19800702 200501 2 004

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tria Nurwitta Bela Aprastin
NIM : 2210130220020
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik SANAKA Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN Hakim Sungai Pinang

Menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau ditertibkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Banjarmasin, 10 Juni 2025

Yang Membuat Pernyataan



Tria Nurwitta Bela Aprastin

2210130220020

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK SANAKA PADA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI SDN HAKIM SUNGAI PINANG**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh sulitnya siswa memahami materi Matematika yang bersifat abstrak. Media pembelajaran komik dipilih karena mampu menyajikan materi bilangan cacah melalui perpaduan teks, gambar, dan narasi berbasis kearifan lokal budaya Banjar sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan bermakna. Pengembangan media ini diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik serta mengetahui kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Hakim. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Sampel penelitian terdiri atas 13 siswa kelas V SDN Hakim. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes, kemudian dianalisis menggunakan validasi ahli, angket respon siswa, dan uji *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran komik memperoleh persentase kelayakan sebesar 84,35% dari ahli materi dan 94,62% dari ahli media dengan kategori sangat layak, serta respon siswa sebesar 88% dengan kategori sangat positif. Nilai rata-rata *pretest* meningkat dari 51,5 menjadi 83,8 pada *posttest* dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,678 berkategori sedang. Dengan demikian, media pembelajaran komik yang dikembangkan terbukti layak dan cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V di SDN Hakim. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan dan menguji media pembelajaran komik pada cakupan subjek, materi, dan sekolah yang lebih luas serta menyempurnakan desain komik agar efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar semakin optimal.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Komik, Hasil Belajar, Matematika.

**DEVELOPMENT OF COMIC LEARNING MEDIA IN MATHEMATICS TO
IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF GRADE V STUDENTS
IN SDN HAKIM SUNGAI PINANG**

ABSTRACT

This study was motivated by the difficulty students face in understanding abstract mathematics concepts. Comics were chosen as a learning medium because they can present number concepts through a combination of text, images, and narratives rooted in the local wisdom of Banjar culture, thereby helping students understand the material in a more concrete and meaningful way. The development of this medium is expected to serve as an innovative and contextual alternative learning tool. This study aims to develop a comic-based learning medium and to determine its feasibility and effectiveness in improving the learning outcomes of fifth-grade students at SDN Hakim. This study employed the Research and Development (R&D) method using the 4D model (Define, Design, Develop, and Disseminate). The study sample consisted of 13 fifth-grade students at SDN Hakim. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and tests, then analyzed using expert validation, student response questionnaires, and the N-Gain test. The results showed that the comic-based learning media received a feasibility rating of 84.35% from subject matter experts and 94.62% from media experts, both categorized as “highly feasible,” as well as a student response rate of 88%, categorized as “very positive.” The average pretest score increased from 51.5 to 83.8 on the posttest, with an N-Gain value of 0.678, categorized as moderate). Thus, the comic-based learning medium developed has proven to be viable and sufficiently effective in improving the mathematics learning outcomes of fifth-grade students at SDN Hakim. Further research is recommended to develop and test the comic-based learning medium across a broader range of subjects, content, and schools, as well as to refine the comic design so that its effectiveness in improving learning outcomes can be further optimized.

Keywords: Media development, comics, learning outcomes, mathematics.

MOTTO

"Kesuksesan bukanlah milik mereka yang pintar, tetapi milik mereka yang tidak pernah menyerah."

"Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan."

(QS. Al-Insyirah: 6)

“Langkah kecil hari ini adalah awal dari perubahan besar di masa depan”

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, atas izin Allah SWT, serta dorongan Bapak dan Ibu yang mendamba putri nya menyandang gelar sarjana, skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik SANAKA Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN Hakim Sungai Pinang” tepat pada waktunya. Adapun tujuan dari penulisan laporan skripsi ini adalah untuk menempuh ujian sarjana pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak terkait yang telah memberi dukungan moril maupun material sehingga laporan skripsi ini dapat selesai. Ucapan terima kasih ini penulis tujuikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, SE., M.Si., selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Dr. Sunarno Basuki, Drs. M.Kes., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
3. Ibu Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat
4. Bapak Agus Hadi Utama S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran dalam penyusunan laporan skripsi ini.
5. Bapak Qomario, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang juga telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran dalam penyusunan laporan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan ilmu dan pengajaran kepada mahasiswanya.
7. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada kedua orang tua tercinta senantiasa memberikan kasih sayang, doa,

dukungan, motivasi, serta pengorbanan yang tiada henti kepada penulis. Terima kasih atas segala perhatian, kesabaran, dan kepercayaan yang telah diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Semoga segala kebaikan, pengorbanan, dan doa yang telah diberikan mendapat balasan yang berlimpah dari Tuhan Yang Maha Esa.

8. Angkatan “SANCAKA”. Terima kasih untuk setiap insan seperjuangan yang telah berjalan bersama penulis selama empat tahun menapaki perjalanan di jurusan ini. Begitu banyak cerita, tawa, air mata, serta kenangan yang mungkin tak akan mampu terucap satu per satu. Semoga setelah ini langkah kita tetap saling menguatkan dari kejauhan, dan semoga Tuhan selalu memudahkan jalan kita dalam meraih segala impian yang disemogakan di masa depan.

Penulis menyadari jika masih terdapat banyak kekurangan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sangatlah berarti bagi penulis. Akhir kata, penulis berharap laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik kepada penulis sendiri, kepada Program Studi Teknologi Pendidikan, maupun kepada para pembaca.

Banjarmasin, 01 Juli 2026

Penulis

Tria Nurwitta Bela Aprastin

2210130220020

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	7
BAB II.....	9
KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1 Tinjauan Teori	9
2.1.1 Definisi Teknologi Pendidikan	9
2.1.2 Media Pembelajaran	12
2.1.3 Komik	15
2.1.4 Hasil Belajar	16
2.1.5 Matematika	19
2.2 Penelitian Terdahulu.....	21

2.3 Kerangka Berpikir	23
BAB III	26
METODE PENELITIAN	26
3.1 Jenis Penelitian dan Model Pengembangan	26
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	26
3.2.1 Tempat Penelitian	26
3.2.2 Waktu Penelitian.....	27
3.3 Populasi dan Sampel	27
3.3.1 Populasi.....	27
3.3.2 Sampel	27
3.4 Prosedur Pengembangan	28
3.4.1 <i>Define</i> (Pendefinisian)	28
3.4.2 <i>Design</i> (Perancangan)	29
3.4.3 <i>Develop</i> (Pengembangan)	30
3.4.4 <i>Disseminate</i> (Penyebaran)	30
3.5 Instrumen Penelitian.....	31
3.5.1 Observasi	31
3.5.2 Wawancara.....	32
3.5.3 Angket.....	33
3.5.4 Tes.....	37
3.5.5 Dokumentasi	40
3.6 Teknik Analisis Data	41
3.6.1 Analisis Data Validasi Ahli	41
3.6.2 Analisis Data Respon Siswa	42
3.6.3 Analisis Efektivitas Media.....	44
BAB IV	45
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1 Hasil Penelitian dan Pengembangan	45
4.1.1 <i>Define</i> (Pendefinisian)	45
4.1.2 <i>Design</i> (Perancangan)	49
4.1.3 <i>Develop</i> (Pengembangan)	53

4.1.4 <i>Disseminate</i> (Penyebaran)	59
4.2 Pembahasan	61
BAB V	64
KESIMPULAN DAN SARAN	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian	27
Tabel 3.2 Kisi-kisi Observasi	31
Tabel 3.3 Kisi-kisi Wawancara	32
Tabel 3.4 Kisi-kisi Validasi Instrumen	34
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	35
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media	36
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	37
Tabel 3.8 Kisi-kisi Tes	38
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Skala Likert.....	41
Tabel 3.10 Kriteria Presentase Kelayakan	42
Tabel 3.11 Kriteria Penilaian Angket.....	43
Tabel 3.12 Kriteria Persentase Respon Siswa.....	43
Tabel 3.13 Klasifikasi Skor <i>N-Gain</i>	44
Tabel 3.14 Kategori Tafsiran Efektifitas <i>N-Gain</i>	44
Tabel 4.1 Spesifikasi Media Komik.....	52
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	54
Tabel 4.3 Hasil Revisi Validasi Ahli Materi.....	55
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	56
Tabel 4.5 Hasil Revisi Validasi Ahli Media	57
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Siswa.....	58
Tabel 4.7 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Kerangka Berpikir.....	25
Gambar 4.1 Sketsa Komik	51
Gambar 4.2 Komik.....	52