

ABSTRAK

FATMA CERIA: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Digital Menggunakan Dashtoon Studio Dan Canva Pada Materi Transformasi Geometri. Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Malikussaleh, 2025.

Siswa mengalami kesulitan memahami konsep refleksi dalam transformasi geometri dan memiliki motivasi belajar yang rendah akibat penggunaan media pembelajaran konvensional yang kurang menarik. Solusi yang ditawarkan adalah mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis dashtoon studio dan canva yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui kevalidan media pembelajaran komik berbasis digital menggunakan dashtoon studio dan canva pada materi refleksi; (2) mengetahui kepraktisan media pembelajaran komik berbasis digital menggunakan dashtoon studio dan canva pada materi refleksi; (3) mengetahui keefektifan media pembelajaran komik berbasis digital menggunakan dashtoon studio dan canva pada materi refleksi. Metode yang dipakai pada penelitian ini ialah R&D dengan model pengembangan 4-D. Produk awal divalidasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan 5 respon siswa terhadap media pembelajaran, kemudian dilakukan revisi. Tahap berikutnya yaitu uji kepraktisan dengan memberikan lembar angket siswa kepada 25 siswa SMAN 5 Lhokseumawe. Selanjutnya uji keefektifan dilakukan dengan memberikan uji coba tes kepada 25 siswa SMAN 5 Lhokseumawe. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) produk media pembelajaran komik berbasis digital pada materi refleksi berlandaskan hasil penilaian yang diperoleh dari ahli media dengan skor rata-rata sebesar 98,05%, ahli materi sebesar 93,25%, ahli bahasa sebesar 93,7%, dan respon siswa terhadap keterbacaan media komik berbasis digital sebesar 92,04 % dengan kategori "sangat valid". (2) produk media pembelajaran komik berbasis digital pada materi refleksi dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari hasil angket siswa dengan persentase rata-rata sebesar 95,4% dengan kategori "sangat praktis". (3) produk media pembelajaran komik berbasis digital pada materi refleksi berdasarkan hasil tes penguasaan materi siswa dengan rata-rata 87,5% dengan kategori "sangat efektif". Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik berbasis digital menggunakan dashtoon studio dan canva pada materi refleksi dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif.

Kata kunci: Komik berbasis digital, Dashtoon studio, Canva, Media pembelajaran

ABSTRACT

FATMA CERIA: Development Of Digital-Based Comic Learning Media Using Dashtoon Studio And Canva On Geometric Transformation Material. Mathematics Education Study Program, FKIP, Malikussaleh University, 2025.

Students have difficulty understanding the concept of reflection in geometric transformations and have low learning motivation due to the use of conventional learning media that is less interesting. The solution offered is to develop interactive and interesting digital comic learning media based on dashtoon studio and canva to improve students' understanding and learning motivation. This study aims to: (1) determine the validity of digital-based comic learning media using Dashtoon Studio and Canva on reflection material; (2) determine the practicality of digital-based comic learning media using Dashtoon Studio and Canva on reflection material; (3) determine the effectiveness of digital-based comic learning media using Dashtoon Studio and Canva on reflection material. The method used in this study is R&D with a 4-D development model. The initial product was validated by media experts, material experts, language experts, and 5 student responses to the learning media, then revised. The next stage is practicality test by giving student questionnaire sheets to 25 students of SMAN 5 Lhokseumawe. Furthermore, effectiveness test is carried out by giving a trial test in the form of a pre-test and post-test to 25 students of SMAN 5 Lhokseumawe. The results of the study indicate that: (1) digital-based comic learning media products on reflection material based on the assessment results obtained from media experts with an average score of 98.05%, material experts of 93.25%, language experts of 93.7%, and student responses to the readability of digital-based comic media of 92.04% with the category "very valid". (2) digital-based comic learning media products on reflection material are stated to be very practical based on the assessment results obtained from student questionnaires with an average percentage of 95.4% with the category "very practical". (3) digital-based comic learning media products on reflection material based on the results of student mastery tests with an average of 87.5% in the "very effective" category. Based on this description, it can be concluded that digital-based comic learning media using dashtoon studio and canva on reflection material are stated to be very valid, very practical, and very effective.

Keywords: Digital-based comics, Dashtoon studio, Canva, Learning media