

SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL
BERBASIS *SLICE OF LIFE* MATERI KONSEP PECAHAN
PADA SISWA KELAS V SD



*Disusun dan diajukan sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan di Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap*

Disusun oleh

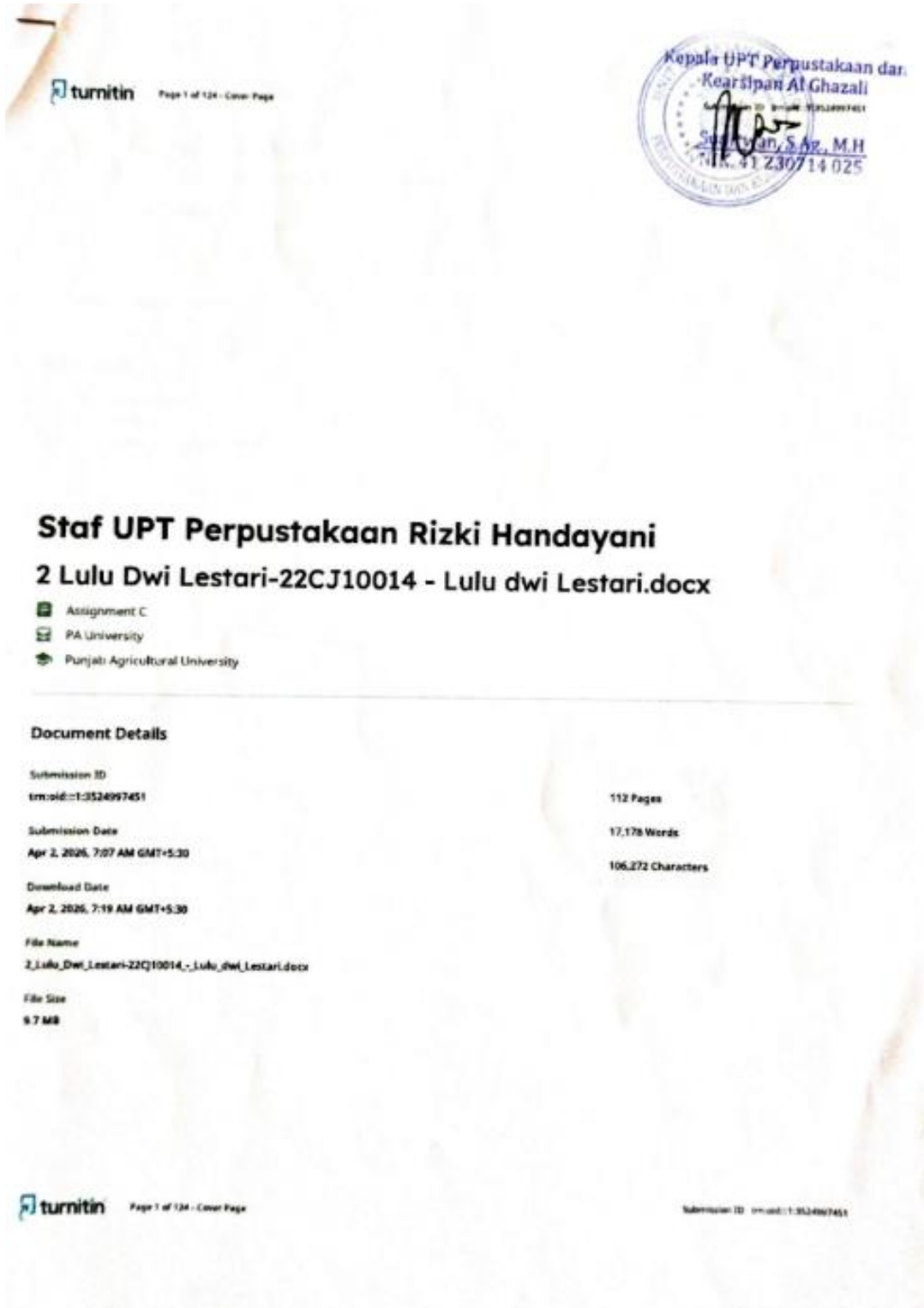
Nama : Lulu Dwi Lestari

NIM : 22CJ10014

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP
TAHUN 2026

PLAGIARISME



turnitin Page 1 of 124 - Cover Page

Kepala UPT Perpustakaan dan
Kearsipan Al Ghazali
Syaiful, S.Ag., M.H
NIP. 41230714025

Staf UPT Perpustakaan Rizki Handayani
2 Lulu Dwi Lestari-22CJ10014 - Lulu dwi Lestari.docx

Assignment C
PA University
Punjab Agricultural University

Document Details

Submission ID	112 Pages
tm:old::1-3524997451	17,178 Words
Submission Date	106,272 Characters
Apr 2, 2025, 7:07 AM GMT+5:30	
Download Date	
Apr 2, 2025, 7:19 AM GMT+5:30	
File Name	
2_Lulu_Dwi_Lestari-22CJ10014_-_Lulu_dwi_Lestari.docx	
File Size	
9.7 MB	

turnitin Page 1 of 124 - Cover Page

Submission ID tm:old::1-3524997451



22% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text
- Small Matches (less than 8 words)

Top Sources

- 21%  Internet sources
- 10%  Publications
- 12%  Submitted works (Student Papers)

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : LULU DWI LESTARI

NIM : 22CJ10014

Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS SLICE OF LIFE MATERI KONSEP PECAHAN PADA SISWA KELAS V SD" ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Cilacap, 5 April 2026

Yang membuat pernyataan



Lulu Dwi Lestari

HALAMAN PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

Nama : LULU DWI LESTARI

NIM : 22CJ10014

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS
SLICE OF LIFE MATERI KONSEP PECAHAN PADA SISWA
KELAS V SD

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali
Cilacap.

Cilacap, 6 Maret 2026

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I,



Inayatul Lathifah, M.Pd.

NIDN. 2113079202

Pembimbing II,



Sandi Aji Wahyu Utomo, M.Pd.I.

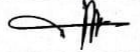
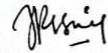
NIDN. 2124049201

HALAMAN PENGESAHAN

PENGESAHAN

Nama : LULU DWI LESTARI
NIM : 22CJ10014
Judul : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Slice of Life*
Materi Konsep Pecahan pada Siswa Kelas V SD

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada sidang skripsi hari Kamis, tanggal 23, bulan April, tahun 2026 dengan hasil LULUS. Skripsi ini telah direvisi dan mendapatkan persetujuan dari Tim Penguji. Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Jabatan	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Sidang & Penguji 1	Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.		11 Mei 2026
Penguji 2	Aris Naeni Dwiyaniti, M.Pd.		8 Mei 2026
Pembimbing 1	Inayatul Lathifah, M.Pd.		8 Mei 2026
Ass. Pembimbing	Sandi Aji Wahyu Utomo, M.Pd.I.		8 Mei 2026
Sekretaris	Urip Umayah, M.Pd.		7 Mei 2026

Skripsi disahkan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada:

Tanggal : 11 MAY 2026

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

NOTA KONSULTAN

NOTA KONSULTAN

Hal : Naskah Skripsi Lulu Dwi Lestari

Lamp : -

Kepada

Yth. Dekan FKIP

Universitas Nahdlatul Ulama

Al Ghazali Cilacap

Di Cilacap

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, mengkoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka konsultan berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : LULU DWI LESTARI
NIM : 22CJ10014
Fakultas/ Prodi : FKIP/ PGSD
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL
BERBASIS *SLICE OF LIFE* MATERI KONSEP
PECAHAN PADA SISWA KELAS V SD

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar Strata Satu (S-1).

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Cilacap, 4 Mei 2026



Aris Naeni Dwiyantri, M.Pd.
NIDN. 06200184902

MOTTO

“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa
sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

“Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”

(Q.S Al-‘Alaq: 5)

Seperti samudra yang tak bertepi, ilmu adalah lautan luas tempat akal berlayar.
Skripsi ini adalah perahu kecil yang kubawa mengarungi gelombang, dengan
layar kesabaran dan dayung keikhlasan.

“There is a tree that is destined not to have beautiful flowers, but they grow with
strong roots so they don’t fall over”

(fbryvn_)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat berupa kesehatan dan kekuatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan dukungan orang-orang tercinta. Atas rasa syukur dan ungkapan terima kasih, skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Ibu tercinta, terimakasih telah menjadi *support system* terbaik, do'a dan dukungan yang tidak pernah putus. Terimakasih telah mengantarkan sampai di titik ini, dengan kesabaran dan ketulusan sepanjang masa.
2. Mas dan mba, terimakasih selalu memberikan dukungan untuk terus melangkah maju, dan si kecil keponakanku yang selalu menggemaskan, menghibur di segala situasi.
3. Sahabat-sahabat yang selalu mendukung dan menemani dalam proses penelitian ini.
4. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, terkhusus dosen pembimbing 1 Ibu Inayatul Lathifah, M.Pd dan dosen pembimbing 2 Bapak Sandi Aji Wahyu Utomo, M.Pd.I yang selalu sabar dalam membimbing dan memberikan semangat kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
5. Teman-teman seperjuangan, terimakasih untuk langkah bersama dalam menjalani masa kuliah yang penuh suka dan duka.
6. Terakhir untuk diri sendiri, Lulu Dwi Lestari. Terimakasih untuk selalu menyelesaikan apa yang dimulai dan tidak menyerah.

ABSTRAK

Lulu Dwi Lestari, 22CJ10014, Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Slice of Life* Materi Konsep Pecahan pada Siswa Kelas V SD. Cilacap. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, Maret 2026.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis *slice of life* pada materi konsep pecahan kelas V dan menganalisis kelayakan serta kepraktisan medianya. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/RnD*). Model penelitian menggunakan ADDIE yang terdiri dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan yang mencakup sekolah, kurikulum, dan siswa. Tahap desain meliputi penyusunan desain konten dan isi pada media, dan penyusunan instrumen. Tahap pengembangan mencakup pembuatan produk serta validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta revisi produk. Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba produk kepada guru dan siswa. Selanjutnya tahap evaluasi merupakan langkah akhir untuk mengukur kualitas kelayakan dan kepraktisan.

Hasil yang diperoleh berdasarkan penilaian dari para ahli, yaitu ahli materi mendapat 82,5% dengan kriteria sangat layak, ahli media mendapat 95% dengan kriteria sangat layak, dan ahli bahasa mendapatkan 90%, dengan kriteria sangat layak sehingga media dapat dilakukan tahap uji selanjutnya. Hasil penilaian pada uji terakhir untuk mengukur kepraktisan yaitu uji lapangan yang dilakukan pada 1 guru dan seluruh siswa kelas V SD Negeri Kebonmanis 01 memperoleh penilaian dari guru sebesar 96,66% dengan kriteria sangat praktis dan respon siswa 93,11% dengan kriteria sangat praktis. Hal tersebut menunjukkan media pembelajaran komik digital berbasis *slice of life* materi konsep pecahan dapat digunakan dengan mudah sebagai media pembelajaran di kelas, baik oleh guru maupun siswa.

Kata kunci: Pengembangan ADDIE, Media Komik Digital, Konsep Pecahan, Matematika, *Slice of Life*

ABSTRACT

Lulu Dwi Lestari, 22CJ10014, Development of Slice of Life Based Digital Comic Media on Fraction Concepts for Fifth Grade Elementary School Students. Cilacap. Faculty of Teacher Training and Education, Nahdlatul Ulama Al Ghazali University, Cilacap, March 2026.

The purpose of this study is to develop a slice of life-based digital comic learning media for fifth-grade fraction concepts and analyze the feasibility and practicality of the media. The research method used is Research and Development (RnD). The research model uses ADDIE which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The analysis stage includes needs analysis that includes schools, curriculum, and students. The design stage includes the preparation of content and content designs on the media, and the preparation of instruments. The development stage includes product creation and validation by material experts, media experts, and linguists, as well as product revisions. The implementation stage is carried out by testing the product to teachers and students. The next stage is the evaluation stage, which is the final step to measure the quality of feasibility and practicality.

The results obtained are based on expert assessments, namely material experts received 82.5% with very feasible criteria, media experts received 95% with very feasible criteria, and linguists received 90%, with very feasible criteria so that the media can be tested in the next stage. The assessment results of the final test to measure practicality, namely a field test conducted on 1 teacher and all fifth grade students of Kebonmanis 01 Public Elementary School, obtained an assessment from the teacher of 96.66% with very practical criteria and a student response of 93.11% with very practical criteria. This shows that the slice of life-based digital comic learning media for fraction concept material can be used easily as a learning medium in the classroom, both by teachers and students.

Keywords: ADDIE Development, Digital Comic Media, Fraction Concept, Mathematics, Slice of Life

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat, hidayah dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Slice of Life* Materi Konsep Pecahan pada Siswa Kelas V SD. Sholawat serta salam tidak lupa tercurahkan kepada junjungan Nabi Agung Muhammad SAW yang kita harapkan syafa'atnya di hari kiamat. Aamiin.

Pada kesempatan ini, penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. H. Ahmad Lutfi Hamidi, M.Ag., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
2. Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali.
3. Aris Naeni Dwiyantri, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali.
4. Inayatul Lathifah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap dan Pembimbing I.
5. Sandi Aji Wahyu Utomo, M.Pd.I., selaku Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap dan Pembimbing II.

6. Dosen-dosen FKIP-PGSD yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
7. Seluruh pihak Sekolah Dasar yang telah membantu dan bekerjasama dalam melaksanakan penelitian.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Atas semua bantuan yang telah diberikan kepada penulis, mudah-mudahan kebaikan dari semua pihak yang terlibat mendapat balasan yang berlipat dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat di kemudian hari bagi peneliti dan bagi pembaca.

Cilacap, 5 Maret 2026

Penulis Skripsi

Lulu Dwi Lestari

DAFTAR ISI

PLAGIARISME	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
NOTA KONSULTAN	vError! Bookmark not defined.
MOTTO.....	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ix
ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Penelitian	12
G. Spesifikasi Produk.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Kajian Teori.....	15

1) Media Pembelajaran	15
2) Media Pembelajaran Komik Digital	28
3) Pembelajaran Matematika di SD	33
4) Materi Pecahan	34
B. Kerangka Berpikir.....	35
C. Hipotesis Penelitian.....	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
C. Populasi dan Sampel Penelitian	40
D. Desain dan Prosedur Penelitian.....	41
E. Variabel Penelitian	44
F. Teknik Pengumpulan Data	45
G. Instrumen Penelitian Data	46
H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Hasil Penelitian	52
B. Pembahasan.....	97
C. Keterbatasan Penelitian.....	100
BAB V SIMPULAN	101
A. Simpulan	101
B. Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	110

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Time Line Penelitian	39
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Materi	47
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Bahasa	47
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media	48
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	48
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	49
Tabel 3. 7 Pedoman Menetapkan Skor pada Angket Ahli.....	50
Tabel 3. 8 Kriteria Kelayakan Produk Berdasarkan Angket Ahli	50
Tabel 3. 9 Pedoman Menetapkan Skor pada Respon Guru dan Siswa.....	51
Tabel 3. 10 Kriteria Kepraktisan Produk Berdasarkan Respon Guru dan Siswa ..	51
Tabel 4. 1 Isi Desain Media.....	56
Tabel 4. 2 Analisis Data Kuantitatif Ahli Materi.....	74
Tabel 4. 3 Analisis Data Kuantitatif Ahli Media	76
Tabel 4. 4 Analisis Data Kuantitatif Ahli Bahasa.....	79
Tabel 4. 5 Analisis Data Kuantitatif Penilaian Guru Uji Satu-satu.....	84
Tabel 4. 6 Analisis Data Kuantitatif Respon Siswa.....	87
Tabel 4. 7 Analisis Data Kuantitatif Penilaian Guru Uji Kelompok Kecil	88
Tabel 4. 8 Analisis Data Kuantitatif Respon Siswa.....	90
Tabel 4. 9 Analisis Data Kuantitatif Hasil Penilain Guru Uji Lapangan	92
Tabel 4. 10 Analisis Data Kuantitatif Hasil Penilain Siswa Uji Lapangan	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	36
Gambar 3. 1 Bagan langkah-langkah ADDIE.....	39
Gambar 4. 1 Tampilan Cover Awal pada Komik Digital	67
Gambar 4. 2 Tampilan Biodata Pengembang Media.....	68
Gambar 4. 3 Tampilan Petunjuk Penggunaan	68
Gambar 4. 4 Tampilan Pengenalan Tokoh	69
Gambar 4. 5 Tampilan Tujuan Pembelajaran	69
Gambar 4. 6 Tampilan Cover Bab 1	70
Gambar 4. 7 Tampilan Materi Bab 1	70
Gambar 4. 8 Tampilan Materi Bab 1	71
Gambar 4. 9 Tampilan Latihan Soal.....	71
Gambar 4. 10 Tampilan Cover Bab 2.....	72
Gambar 4. 11 Tampilan Materi Bab 2	72
Gambar 4. 12 Tampilan Materi Bab 2.....	73
Gambar 4. 13 Tampilan Latihan Soal.....	73
Gambar 4. 14 Sebelum Revisi Tokoh.....	79
Gambar 4. 15 Revisi Tokoh.....	79
Gambar 4. 16 Sebelum Revisi Cover Awal.....	82
Gambar 4. 17 Revisi Cover Awal.....	82
Gambar 4. 18 Sebelum Revisi.....	83
Gambar 4. 19 Revisi Biodata Pengembang.....	83
Gambar 4. 20 Sebelum Revisi.....	83
Gambar 4. 21 Revisi Pengenalan Tokoh	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Nilai Ulangan Kelas 5A.....	110
Lampiran 2. Nilai Ulangan Kelas 5B.....	111
Lampiran 3. Nilai Ulangan Kelas 5C.....	112
Lampiran 4. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	113
Lampiran 5. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	114
Lampiran 6. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media	115
Lampiran 7. Kisi-kisi Lembar Penilaian Siswa.....	116
Lampiran 8. Kisi-kisi Lembar Penilaian Guru	117
Lampiran 9. Rubrik Penilaian Ahli Materi.....	118
Lampiran 10. Rubrik Penilaian Ahli Bahasa.....	120
Lampiran 11. Rubrik Penilaian Ahli Media	123
Lampiran 12. Rubrik Penilaian Respon Siswa.....	126
Lampiran 13. Rubrik Penilaian Respon Guru	130
Lampiran 14. Lembar Validasi Ahli Materi	134
Lampiran 15. Lembar Validasi Ahli Bahasa	136
Lampiran 16. Lembar Validasi Ahli Media.....	138
Lampiran 17. Lembar Respon Siswa Uji Satu-satu	140
Lampiran 18. Lembar Respon Guru Uji Satu-satu.....	143
Lampiran 19. Lembar Respon Siswa Uji Kelompok Kecil.....	145
Lampiran 20. Lembar Respon Guru Uji Kelompok Kecil.....	147
Lampiran 21. Lembar Respon Siswa Uji Lapangan	149
Lampiran 22. Lembar Respon Guru Uji Lapangan.....	151
Lampiran 23. Instrumen Wawancara	153
Lampiran 24. Surat Menyurat	155
Lampiran 25. Dokumentasi.....	157
Lampiran 26. Daftar Riwayat Hidup.....	160

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses sadar dan terencana untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik, melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pendidikan tidak hanya bertujuan membentuk individu yang cerdas secara intelektual, tetapi juga karakter yang berakhlak, kreatif, dan adaptif dalam menghadapi tantangan kehidupan (Rahman, 2022). Pada era transformasi digital dan perkembangan teknologi abad ke-21, pendidikan dituntut untuk melahirkan generasi yang mampu berpikir kritis, sistematis, dan inovatif. Hal ini hanya dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, aktif, dan kontekstual (Amelia, 2022).

Seiring perkembangan zaman, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran, khususnya di bidang matematika, menjadi kebutuhan yang semakin penting (Marlita, 2024). Teknologi digital tidak hanya memperluas akses belajar tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, tetapi juga mampu menyediakan media pembelajaran yang lebih interaktif, visual dan menarik, sehingga mendukung peningkatan pemahaman konsep serta hasil belajar siswa secara signifikan (Lubis, 2025). Melalui pendekatan berbasis digital, proses pembelajaran dapat dikembangkan menjadi lebih kolaboratif, kontekstual, dan dirancang untuk mendukung pemecahan masalah, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan.

Selain itu, pemanfaatan teknologi digital memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara mandiri di luar lingkungan kelas formal dan mengatasi pendekatan pembelajaran tradisional yang kurang variatif (Inayah & Safari, 2025). Pengembangan dan penerapan media digital merupakan strategi yang strategis dan berkelanjutan untuk meningkatkan efektivitas serta kualitas pendidikan di era digital. Dalam pembelajaran di sekolah dasar, penggunaan media digital membantu siswa memahami konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret, menyenangkan, dan bermakna (Yensy, 2020).

Matematika menjadi salah satu fondasi penting dalam dunia pendidikan karena memiliki peran strategis dalam menumbuhkan kemampuan berfikir logis, analitis, dan memecahkan masalah (Setyaningrum & Riswari, 2023). Pada jenjang sekolah dasar, matematika bukan hanya sekedar pembelajaran angka dan perhitungan, tetapi sebagai sarana membangun kemampuan konseptual dan kognitif dasar siswa. Salah satu materi yang dianggap esensial adalah pecahan, karena menjadi pemahaman materi lanjutan yang berhubungan dengan desimal, perbandingan, pengukuran, skala, dan aljabar sederhana (Pratiwi & Alyani, 2022).

Dalam kurikulum merdeka, materi pecahan digolongkan sebagai salah satu kompetensi yang perlu dikuasai oleh siswa pada jenjang Sekolah Dasar (SD) (Novianto, 2024). Dalam kurikulum ini tidak hanya menekankan penguasaan prosedural, tetapi lebih mengutamakan pemahaman konseptual yang mendalam dan bermakna. Siswa diharapkan mampu mengaitkan konsep pecahan dengan objek nyata di lingkungan sekitar, serta memahami makna yang terkandung dalam simbol dan representasi pecahan (W. F. Putri, 2024). Pembelajaran pecahan diarahkan agar

bersifat lebih kontekstual, aplikatif, dan memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Materi pecahan termasuk ke dalam Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) kelas V SD. Secara spesifik, CP dan TP pada tingkat ini bertujuan agar siswa mampu memahami konsep pecahan, membandingkan pecahan, serta menggunakan pecahan dalam penyelesaian soal dan konteks kehidupan nyata (Distira, 2025). Hal ini sesuai dengan standar kompetensi yang diharapkan agar siswa mampu menguasai konsep dasar pecahan sebagai bagian yang integral dari pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar (Wijaya, 2025). Dengan demikian, penguasaan materi pecahan merupakan bagian dari pencapaian kompetensi yang harus dicapai siswa pada kelas V, yang mendukung perkembangan kemampuan matematika mereka secara holistik.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman siswa sekolah dasar terhadap konsep pecahan masih tergolong rendah. Hasil studi nasional dan internasional seperti TIMSS dan PISA, mengindikasikan bahwa siswa Indonesia mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika yang menuntut kemampuan representasi, termasuk pecahan, terutama jika disajikan dalam konteks nyata (Marlita, 2024). Sebagian siswa masih berfokus pada penghafalan rumus dan prosedur tanpa memahami makna konseptual, sehingga pengetahuan mereka lebih bersifat prosedural daripada konseptual (Wiryana & Alim, 2023).

Selain hasil studi internasional seperti TIMSS dan PISA, data Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) tahun 2023 juga menunjukkan bahwa 56,7% siswa sekolah dasar berada pada kategori “dasar” dalam kompetensi numerasi, khususnya

pada konten pecahan dan representasi (Pusmendik, 2023). Temuan ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan pecahan dalam konteks nyata masih belum optimal. Kondisi ini semakin menegaskan pentingnya media pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep pecahan dengan kehidupan sehari-hari secara lebih konkret dan bermakna.

Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian Sadiah & Afriansyah (2023) yang menemukan bahwa lebih dari 60% siswa kelas V mengalami miskonsepsi pada materi pecahan. 26,67% pada aspek perhitungan, 13,33% pada aspek notasi, dan 20% pada miskonsepsi generalisasi. Temuan ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep pecahan masih belum optimal dan memerlukan intervensi pembelajaran yang tepat.

Hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Desy, S.Pd.SD selaku wali kelas 5C SD Negeri Kebonmanis 01 juga didapatkan fakta bahwa sebanyak 35,4% dari 31 siswa kelas 5C nilai pembelajarannya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KTTP). Hal itu juga diperkuat dengan wawancara kepada guru kelas 5B sebanyak 28,1% dari 32 siswa belum mencapai KTTP dan pada kelas 5A sebanyak 25% dari 32 siswa belum mencapai KTTP. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah, dengan media pembelajaran hanya menggunakan buku teks sebagai sumbernya.

Penelitian yang dilakukan (Febriyandani & Kowiyah, 2021) juga mengalami permasalahan pada penerapan pembelajaran yang masih bersifat tradisional, di mana guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan belum memanfaatkan media visual maupun kontekstual secara optimal. Kondisi ini akan

menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan siswa akan sulit membangun pemahaman yang mendalam terhadap konsep yang dipelajari. Padahal, menurut teori perkembangan kognitif piaget, siswa kelas V berada pada operasional konkret, yaitu tahap ketika mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman nyata dan representasi visual (Nuryati & Darsinah, 2021). Pada tahap ini, siswa sudah mulai berfikir logis namun masih membutuhkan bantuan media konkret dan visual untuk memahami konsep abstrak. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menyajikan ilustrasi nyata dan narasi kontekstual sangat membantu siswa dalam menghubungkan konsep abstrak (Kamila, 2024).

Salah satu media yang dapat mendukung perkembangan pada tahap operasional konkret adalah media digital interaktif. Media digital interaktif yang dapat diterapkan adalah komik digital. Komik digital dianggap efektif dalam menghubungkan konsep matematika yang bersifat abstrak dengan pengalaman nyata yang lebih mudah dipahami oleh siswa (Wulandari, 2021). Komik digital memiliki visual, alur cerita, dan unsur emosional yang mampu menarik minat siswa, mempermudah mereka dalam memahami materi dan meningkatkan motivasi belajarnya (Aprilla, 2020). Tidak hanya menyajikan materi pembelajaran, komik juga menghadirkan suasana belajar yang kontekstual melalui ilustrasi dan cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Sesuai dengan prinsip kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual, pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, komik digital menjadi media yang relevan dan inovatif untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar (Natsir, 2025).

Pendekatan yang dapat memperkuat pembelajaran kontekstual adalah *slice of life*, yaitu mengangkat aktivitas sehari-hari secara realistis, seperti di rumah, sekolah, dan lingkungan sosial siswa. Dalam pendidikan, pendekatan ini berfungsi sebagai sarana pedagogis untuk menjembatani konsep abstrak dengan pengalaman nyata, sehingga membantu siswa mengaitkan pengetahuan baru dengan skema yang telah dimiliki (Faizah & Wiryanto, 2024).

Dalam pembelajaran matematika khususnya materi pecahan, *slice of life* menjadi relevan karena konsep pecahan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, seperti membagi makanan atau mengukur bahan (Kusumadewi, 2022). Tanpa konteks yang nyata, konsep tersebut cenderung dipahami secara prosedural. Oleh karena itu, integrasi *slice of life* dalam komik digital memungkinkan penyajian masalah matematika melalui cerita yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih konkret dan bermakna (Habiddin, 2022).

Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky. Proses belajar tidak terjadi secara individual, melainkan melalui interaksi sosial yang bermakna dengan lingkungan sekitar. Pengetahuan dibangun secara bertahap melalui pengalaman, komunikasi, serta keterlibatan aktif siswa dalam situasi yang kontekstual. Salah satu konsep kunci dalam teori ini adalah *Zone of Proximal Development* (ZPD), yaitu rentang kemampuan yang dapat dicapai siswa dengan bantuan dari pihak lain, seperti guru, teman sebaya, maupun media pembelajaran yang diberikan secara bertahap (*scaffolding*) hingga siswa mampu memahami konsep secara mandiri (Ardania, 2024; Wijayavania, 2025).

Keterkaitan antara pendekatan Vygotsky dan *slice of life* terletak pada penggunaan konteks kehidupan sehari-hari sebagai sarana belajar yang bermakna. Pendekatan *slice of life* menghadirkan gambaran aktivitas yang dekat dengan realitas siswa, seperti kegiatan di rumah, di sekolah, maupun dalam lingkungan sosialnya (Indrapangastuti, 2025). Melalui konteks tersebut, siswa dapat mengaitkan konsep pecahan dengan pengalaman yang telah mereka miliki, sehingga proses pemahaman menjadi lebih mudah dan tidak bersifat abstrak.

Penyajian materi pecahan melalui komik digital berbasis *slice of life* memungkinkan terjadinya proses *scaffolding* secara implisit. Alur cerita, dialog antar tokoh, serta ilustrasi visual dapat berperan sebagai bentuk bimbingan yang membantu siswa memahami konsep secara bertahap (Aprilla, 2020). Selain itu, fitur kuis atau latihan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menguji pemahamannya sekaligus memperkuat proses konstruksi pengetahuan, siswa tidak hanya memahami konsep secara simbolik, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada hasil, tetapi juga pada proses pembentukan pemahaman yang mendalam dan berkelanjutan (Mailania, 2025).

Secara khusus, komik digital berbasis *slice of life* menyajikan alur cerita yang dekat dengan pengalaman nyata siswa, seperti kegiatan di rumah, sekolah, maupun lingkungan bermain. Melalui pendekatan ini, siswa dapat memahami konsep matematika dengan lebih mudah karena materi disajikan dalam konteks kehidupan sehari-hari yang relevan dan familiar, sehingga proses belajar menjadi lebih aplikatif, kontekstual, dan bermakna (Kusumadewi, 2022; Siregar, 2023).

Penelitian Wahyunisari (2023) juga menunjukkan bahwa komik jenis ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konseptual, serta membangun motivasi belajar melalui penyajian cerita yang kontekstual, visual yang menarik, dan narasi yang komunikatif.

Media komik yang dikembangkan oleh Kusumadewi (2022) dilakukan di kelas V SD gugus II Untung Surapati Kecamatan Mendoyo, pada materi pecahan dengan menggunakan metode pengembangan *ADDIE*. Komik digital tersebut telah memiliki karakter dan tampilan visual yang menarik serta mudah dikenal karena menampilkan tokoh kartun sebagai pemeran utama dalam komik digital. Meskipun demikian, komik tersebut belum mengaitkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari dan belum dilengkapi fitur interaktif seperti kuis yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Sementara itu, komik digital yang dikembangkan Aprilla (2020) dilakukan di kelas IV SD Negeri Sidorejo Kidul 03, menampilkan visual yang menarik, memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan keseharian siswa, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Secara implisit, gaya penceritaannya sudah mendekati pendekatan yang relevan dengan pengalaman sehari-hari. Namun, komik tersebut masih belum menghadirkan fitur interaktif yang lebih variatif dan belum menyesuaikan alur cerita maupun ilustrasinya agar benar-benar mencerminkan konsep *slice of life* yang dekat dengan pengalaman autentik siswa.

Berdasarkan telaah literatur, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada pengembangan komik edukatif secara umum tanpa

mengintegrasikan dengan pendekatan *slice of life* yang mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa, khususnya pada materi pecahan untuk kelas V SD. Selain itu penelitian hanya menitikberatkan pada aspek kelayakan media tanpa melakukan evaluasi mendalam terhadap kepraktisan penggunaan media tersebut dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu diisi, yaitu pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya layak tetapi juga praktis dalam konteks pembelajaran pecahan dengan pendekatan *slice of life*.

Berdasarkan analisis tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan komik digital berbasis *slice of life* pada materi pecahan yang tidak hanya menghadirkan visual yang menarik dan fitur tambahan, tetapi juga secara langsung menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman sehari-hari siswa untuk memperkuat pemahaman konseptual mereka. Media ini dirancang agar cerita dan ilustrasinya mencerminkan situasi nyata yang dekat dengan dunia siswa, sehingga materi pecahan dapat dipahami melalui konteks yang lebih konkret dan relevan. Selain itu, penelitian ini menambahkan fitur kuis, latihan singkat, yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif selama proses pembelajaran.

Pengembangan media ini diharapkan dapat menyediakan sarana belajar yang lebih kontekstual sehingga siswa tidak hanya memahami konsep secara abstrak, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi yang mereka temui. Selain itu, komik digital ini diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar pada era digital. Dengan demikian, penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Komik**

Digital Berbasis *Slice of Life* Materi Pecahan pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar” bertujuan untuk merancang, menguji kelayakan, serta mengevaluasi kepraktisan media pembelajaran inovatif tersebut dalam membantu siswa memahami konsep pecahan secara bermakna, menyenangkan, dan kontekstual.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Pemahaman konsep pecahan siswa sekolah dasar masih rendah, sebanyak 35,4% dari 31 siswa kelas V di SD Negeri Kebonmanis 01 nilai pembelajarannya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KTTP).
2. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan media konvensional sederhana seperti buku cetak dan LKS.
3. Guru kurang memanfaatkan fasilitas sekolah dan inovasi media digital.
4. Karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka membutuhkan media pembelajaran yang mampu menghadirkan representasi visual dan pengalaman nyata agar dapat memahami konsep abstrak seperti pecahan secara lebih mudah dan bermakna.
5. Pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif, khususnya komik edukatif, belum digunakan dalam pembelajaran matematika.

6. Pendekatan pembelajaran berbasis *slice of life* dengan pengalaman siswa yang diaplikasikan dalam komik digital materi pecahan masih jarang diterapkan.
7. Sebagian besar penelitian terdahulu hanya berfokus pada pengembangan komik edukatif secara umum.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan fokus, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan media komik digital berbasis *slice of life* sebagai media pembelajaran matematika.
2. Materi yang dikembangkan terbatas pada materi pecahan sesuai dengan capaian pembelajaran kelas V Sekolah Dasar.
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri Kebonmanis 01, tanpa melibatkan siswa dari kelas atau sekolah lain.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran komik digital *slice of life* pada materi pecahan untuk siswa kelas V sekolah dasar para ahli?
2. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran komik digital berbasis *slice of life* pada materi pecahan untuk siswa kelas V sekolah dasar menurut penilaian guru dan respon siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan media komik digital berbasis *slice of life* pada materi pecahan untuk siswa kelas V sekolah dasar berdasarkan penilaian para ahli.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media komik digital berbasis *slice of life* pada materi pecahan untuk siswa kelas V sekolah dasar berdasarkan respon guru dan siswa.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis bagi pengembangan pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembang teori dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian ini memperkuat pandangan bahwa komik digital dapat menjadi sumber belajar yang alternatif yang menarik, mampu membantu kelancaran proses pembelajaran untuk memahami konsep matematika yang bersifat abstrak ke dalam contoh kehidupan sehari-hari (Wahyunisari, 2023; Wulandari, 2021).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Menyediakan alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk menjelaskan konsep pecahan secara lebih konkret, serta mengurangi pola pembelajaran yang berpusat pada guru dengan mendorong interaksi dan partisipasi siswa secara lebih aktif (Aprilla, 2020; Kusumadewi, 2022).

b. Bagi siswa

Memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna melalui media pembelajaran digital yang mengaitkan materi matematika dengan kehidupan sehari-hari. Dengan penyajian materi dalam bentuk cerita dan ilustrasi mampu meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar siswa (Aprilla, 2020; Kusumadewi, 2022).

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dibuat peneliti yaitu komik digital. Spesifikasi produknya yakni:

1. Komik digital disajikan dalam bentuk file interaktif yang dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik seperti telepon pintar, komputer, maupun tablet. Pembuatan media ini menggunakan aplikasi Canva yang dikonversi melalui platform *heyzine*, yang memungkinkan pengembangan desain visual yang kreatif, komunikatif, serta mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa.

2. Materi yang dimuat dalam komik digital berfokus pada konsep pecahan, yang disusun berdasarkan CP dan TP kelas V sekolah dasar. Isi komik dikembangkan secara sistematis dengan menampilkan konteks kehidupan sehari-hari yang relevan dengan pengalaman siswa.
3. Bahasa yang digunakan dalam komik bersifat komunikatif, sederhana, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.
4. Penyajian materi dalam komik dikemas melalui alur cerita yang menarik dan bermakna, dengan menampilkan karakter dan situasi yang dekat dengan kehidupan siswa. Komik ini terdiri dari beberapa BAB atau episode.
5. Setiap halaman komik dilengkapi dengan ilustrasi berwarna yang menarik. Pemilihan warna, bentuk karakter, dan tata letak disesuaikan agar mendukung fokus belajar siswa dan memperkuat pemahaman terhadap konsep pecahan.
6. Pada akhir BAB atau episode dilengkapi bagian evaluasi berupa latihan singkat, kuis atau refleksi sederhana untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.
7. Komik digital ini dapat diakses tanpa mengunduh suatu aplikasi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1) Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media pembelajaran terdiri dari dua kata, “media” dan “pembelajaran”. Secara etimologis, istilah media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti perantara. Dalam bahasa Inggris media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang mengarah pada pengantar atau saluran (Batubara, 2020). Dari sudut pandang komunikasi “medium” berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi. “Medium” dapat juga berarti sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan dan informasi dari sumber pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan) (Pagarra, 2022).

Media pembelajaran didefinisikan sebagai segala bentuk yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna (Hasan, 2021). Daniyati dkk (2023) mengungkapkan media pembelajaran mencakup semua sarana yang mampu menyampaikan pesan melalui berbagai saluran yang dapat merangsang aspek kognitif, psikomotor dan afektif siswa sehingga dapat menciptakan proses belajar yang efektif dan menambah wawasan bagi siswa. Sementara itu, Sitepu (2022) berpendapat

media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses penyampaian pesan dalam pembelajaran, yang berperan penting dalam pengalaman dan hasil belajar sesuai dengan prinsip komunikasi yaitu “*who says what in which channels to whom in what effect*”.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan media pembelajaran adalah sarana yang dapat menghubungkan sumber informasi yaitu guru, dengan penerima informasi, yaitu siswa. Media menjadi bagian integral dalam pembelajaran yang menentukan bagaimana pesan disampaikan, melalui saluran apa, kepada siapa, dan dengan efek apa terhadap hasil belajar siswa. Tidak hanya sebagai alat penyampaian pesan, tetapi media juga sebagai stimulan yang merangsang berbagai aspek yang harus dimiliki oleh siswa agar proses pembelajaran menjadi bermakna dan dapat memberikan pengalaman belajar secara optimal.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu bentuk alat untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Media juga mampu menyalurkan pesan serta merangsang perasaan dan kemauan siswa sehingga ada mendorong terjadinya proses belajar pada setiap siswa. Dalam pembelajaran, alat atau media pembelajaran jelas diperlukan, sebab alat/media pembelajaran ini memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diharapkan (Fadilah & Kanya, 2023).

Media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pelajaran kepada siswa, proses tersebut dilakukan agar semua materi pelajaran yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah oleh siswa, dan menjadikan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Daniyati (2023) menyatakan tujuan media dalam proses mengajar sebagai berikut :

- 1) Menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik perhatian peserta didik.
- 2) Menjadikan bahan pelajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi dan menarik.
- 4) Peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Muryaningsih (2021) menjelaskan tujuan media pembelajaran dalam proses belajar yaitu:

- 1) Memperbaiki dan memaksimalkan proses belajar mengajar agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan aktif dalam kegiatan belajar.
- 2) Membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.
- 3) Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.
- 4) Membuat proses belajar menjadi lebih bermakna dan menarik.

Selain itu, Putri (2022) menyatakan tujuan media pembelajaran adalah:

- 1) Memperjelas pesan pembelajaran, sehingga materi mudah dipahami oleh siswa.
- 2) Memperjelas pesan pembelajaran, sehingga materi mudah dipahami oleh siswa.
- 3) Menjadi alat bantu dalam proses komunikasi, sehingga dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi.
- 4) Merangsang perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.
- 5) Meningkatkan motivasi, eksplorasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
- 6) Meningkatkan hasil belajar siswa melalui stimulus yang diberikan serta mempermudah proses belajar.

Berdasarkan ketiga sumber di atas, tujuan media pembelajaran adalah untuk mendukung terciptanya proses belajar yang efektif, menarik, dan bermakna melalui penyampaian pesan pembelajaran yang lebih jelas, konkret, dan mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam mentransmisikan informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk merangsang minat, motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Dengan penggunaan media yang tepat, konsep-konsep abstrak dapat divisualisasikan menjadi lebih konkret, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi dan mengembangkan kemampuan kognitif, psikomotor, dan afektif mereka.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memberikan fungsi penting dalam pendidikan. Peranan media dalam kegiatan belajar mengajar merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran (Daniyati, 2023). Terdapat beberapa pendapat yang menjelaskan tentang fungsi media dalam pembelajaran.

Sihombing (2023) mengungkapkan fungsi media pembelajaran, sebagai berikut :

- 1) Sebagai sarana penyampaian pesan dan informasi edukatif yang membantu siswa dalam memahami, mengolah, dan menyerap materi pelajaran secara lebih optimal.
- 2) Sebagai instrumen pendukung yang digunakan secara selaras dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi pendidik, sehingga mampu memperkuat kualitas proses belajar mengajar.
- 3) Sebagai sumber belajar yang memfasilitasi keaktifan siswa dan membantu memahami materi, terutama ketika digunakan dengan tepat sesuai tujuan dan kebutuhannya.
- 4) Sebagai alat bantu dalam proses komunikasi pendidikan, yang memastikan pesan pembelajaran dapat disampaikan secara jelas, efektif, dan mudah dipahami oleh siswa.

Fungsi dari media pembelajaran juga diungkapkan oleh Levie dan Lentz (Ghoni, 2020), khususnya media visual memiliki empat fungsi, sebagai berikut:

1) Fungsi atensi

Fungsi utama pada media visual yang menarik serta mengarahkan perhatian siswa agar fokus pada materi pembelajaran.

2) Fungsi afektif

Media memberikan pengaruh pada aspek afektif, yaitu emosi, minat, dan sikap siswa terhadap pembelajaran. Media yang berupa gambar atau simbol dapat memunculkan respon emosional, meningkatkan motivasi, dan menumbuhkan kepekaan terhadap pesan yang disampaikan.

3) Fungsi kognitif

Media membantu mempermudah proses pemahaman dan memperkuat daya ingat siswa terhadap informasi yang disajikan. Menyederhanakan konsep abstrak, memperjelas pesan, serta mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran melalui pemrosesan informasi yang lebih efektif dan bermakna.

4) Fungsi kompensatoris

Media menjadi alat bantu kompensatoris bagi siswa yang memiliki kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan baik secara verbal maupun tertulis.

Munadi (2010:37-48) (Hasan, 2021) mengungkapkan fungsi media pembelajaran secara lebih kompleks yang meliputi lima aspek utama:

1) Sebagai sumber belajar

Media digunakan sebagai alat bantu guru untuk menyampaikan materi, sehingga dapat mempercepat dan mempermudah proses belajar dan meningkatkan pemahaman siswa.

2) Fungsi semantik

Menambah perbendaharaan arti dan makna dalam pembelajaran, membantu siswa memahami simbol, tanda, dan makna dari gambar atau materi yang disampaikan.

3) Fungsi manipulatif

Memiliki kemampuan merekam, menyimpan, merekonstruksi, dan mentransportasi peristiwa atau objek.

4) Fungsi psikologis

Berpengaruh terhadap kondisi mental, pikiran, dan perilaku siswa. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan minat, fokus, motivasi, serta mempengaruhi emosi siswa dalam proses pembelajaran.

5) Fungsi sosio-kultural

Menghubungkan dengan aspek sosial dan budaya, memperkenalkan hasil karya seni budaya, serta memperluas interaksi dan pemahaman terhadap masyarakat juga lingkungan sekitar.

Secara keseluruhan, fungsi media pembelajaran mencakup peran strategis sebagai sarana penyampaian pesan dan informasi edukatif yang mampu

memperjelas, mempermudah, dan memperkaya proses belajar siswa. Media berfungsi sebagai sumber belajar yang membantu siswa mengonstruksi pengetahuan secara mandiri, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu melalui fungsi manipulatif. Selain itu media juga memberikan fungsi terhadap perkembangan psikologis siswa, dan juga memperkuat efektivitas komunikasi pendidikan, memperkaya makna dan simbol dalam pembelajaran, serta memperkenalkan nilai-nilai sosial budaya, sehingga mampu menghubungkan pembelajaran dengan konteks kehidupan yang nyata.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran bermanfaat untuk mempermudah, memperjelas, dan memperkaya proses pembelajaran sehingga hasil belajar dapat optimal dan menyenangkan (Hasan, 2021). Sitepu (2022) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran secara lebih khusus, yaitu:

1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.

Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.

2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin.

5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh.

Manfaat media pembelajaran menurut Agustira & Rahmi (2022) yaitu:

1) Untuk siswa, media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan dan menyeluruh sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Media membantu siswa untuk fokus dan tidak mudah bosan saat belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih lengkap.

2) Untuk guru, media pembelajaran memudahkan dalam menyampaikan materi, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, dan membuat metode mengajar lebih variatif. Dengan media yang tepat, guru dapat lebih menarik perhatian siswa, mengarahkan serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, sehingga hasil belajar siswa bisa lebih optimal.

Dalam sumber lain, Yusfita Yusuf (2020) menyatakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah:

- 1) Menarik perhatian serta menambah motivasi dalam belajar.
- 2) Adanya interaksi yang terjadi antara siswa dengan lingkungannya.
- 3) Membantu siswa belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan minatnya.
- 4) Pemberian pengalaman siswa agar memiliki kesamaan pengalaman dalam peristiwa yang terjadi di sekitar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Bagi siswa, media membantu meningkatkan minat, motivasi, dan fokus belajar, serta mempermudah dalam memahami materi melalui pengalaman belajar yang lebih lengkap dan menyenangkan. Sementara itu, bagi guru, media mempermudah penyampaian materi, meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga, serta mendukung penggunaan metode pembelajaran yang lebih inovatif. Media pembelajaran tidak hanya mempercepat tercapainya tujuan belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, memperkuat pemahaman, dan menghasilkan proses pembelajaran yang lebih efektif, optimal, dan humanis.

e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Guru harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mengajar sesuai dengan

kebutuhan belajar siswa. Menurut Nana Sudana dan Ahmad Rivai (2011) (Shoffa. 2023), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa, yaitu:

- 1) Menurut sifatnya, media dapat dibedakan menjadi:
 - a) Media auditif adalah bentuk atau media non cetak yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Digunakan dengan cara mendengarkan langsung kepada siswa.
 - b) Media visual adalah alat bantu yang hanya mengandalkan sensasi visual. Media pembelajaran visual jenis ini menampilkan materi dengan menggunakan proyektor.
 - c) Media audiovisual adalah jenis media yang dapat menghasilkan suara serta dapat dilihat.
- 2) Dilihat dari jangkauan, media dapat dibedakan menjadi:
 - a) Liputan media luas dan serentak
Penggunaan alat bantu ini tidak dibatasi oleh lokasi dan ruang, serta dapat menjangkau sejumlah besar siswa dalam waktu yang bersamaan. Contohnya adalah radio dan televisi.
 - b) Liputan media terbatas
Alat bantu pembelajaran ini memiliki kapasitas penyebaran informasi yang lebih terbatas, baik dari sisi jumlah audiensnya maupun lokasi. Contohnya adalah film, video, dan slide presentasi.

3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibedakan menjadi:

a) Media yang diproyeksikan

Memerlukan alat bantu untuk menampilkannya, seperti proyektor, layar atau pemutaran film. Contoh dari media ini adalah slide, film, film strip, dan transparansi.

b) Media yang tidak diproyeksikan

Dapat digunakan secara langsung tanpa memerlukan alat bantu proyeksi. Contoh medianya adalah gambar, foto, poster, serta radio.

Asra (2007:5.8-5.9) (Pagarra, 2022) juga mengelompokan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu:

- 1) Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja. Seperti foto, gambar dan poster.
- 2) Media audio yaitu media yang hanya dapat didengar saja. Seperti radio, MP3, dan kaset audio.
- 3) Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus didengar. Seperti video, televisi, dan film suara.
- 4) Multimedia yaitu media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis dan film.
- 5) Media realia yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam. Seperti tumbuhan, air, batuan, dan lain-lain.

Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan siswanya, materi dan tujuan pembelajaran. Sehingga pembelajaran akan semakin optimal dan berkesinambungan. Gabungan beberapa jenis media pembelajaran juga dapat dilakukan untuk menambah variasi dalam pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

f. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Seorang guru harus tepat memilih media dalam pembelajaran, apabila salah dalam memilih media pembelajaran maka akan berakibat fatal, terutama pada kemajuan pemahaman siswa, serta tujuan pembelajaran pun akan sulit dicapai. Menurut Setyosari (2009:15) (Zahwa & Syafi'i, 2022) terdapat beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran yang tepat, yaitu:

- 1) Kesesuaian, pendidik harus menyesuaikan antara media dan materi yang dibahas.
- 2) Tingkat kesulitan, media yang digunakan sebaiknya tidak menyulitkan siswanya.
- 3) Biaya, pemilihan media harus mempertimbangkan aspek ekonomi.
- 4) Ketersediaan, dalam kondisi sekolah yang terbatas, pendidik harus kreatif dalam menyampaikan materi, gunakan media alternatif untuk membantu pemahaman siswanya.
- 5) Kualitas teknis, media yang baik tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga memiliki kualitas teknis yang mendukung pembelajaran.

Dina dkk (2025) menyatakan kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan, media dipilih berdasarkan tujuan intruksional, akan lebih baik jika mengacu dua dari tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- 2) Praktis, luwes, dan bertahan.
- 3) Mampu dan terampil menggunakan.
- 4) Keadaan peserta didik, kriteria pemilihan media yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan peserta didiknya.
- 5) Ketersediaan, sesuaikan dengan kondisi sekolah.

Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang tepat harus mempertimbangkan berbagai aspek seperti tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, ketersediaan waktu dan media, serta keterampilan guru dalam menggunakannya. Hal ini penting agar media yang kita gunakan saat pembelajaran bisa meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif.

2) Media Pembelajaran Komik Digital

a. Pengertian Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital dapat dipahami sebagai media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam bentuk elektronik audio visual yang berbasis digital, seperti *ebook*, *web*, *e-modul*, *flash*, komik digital, dan multimedia interaktif (Sitepu, 2022). Asari dkk (2023) menyatakan media pembelajaran digital adalah alat atau sarana komunikasi yang digunakan untuk

menyampaikan data dan informasi dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital, meliputi berbagai perangkat elektronik seperti komputer, tablet, ponsel, proyektor, dan sistem audiovisual lainnya. Pendapat lain menyatakan, media pembelajaran digital adalah media yang membawa informasi bersifat intruksional dan mengandung makna pembelajaran yang melibatkan penggunaan teknologi, sehingga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif (Yeni, 2023).

Dengan demikian, media pembelajaran digital adalah sarana yang memanfaatkan teknologi berbasis elektronik untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk audio, visual, maupun audio visual. Media ini mencakup berbagai format digital yang mendukung penyampaian materi secara efektif. Dengan memanfaatkan teknologi, media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman mereka menjadi lebih bermakna.

b. Pengertian Media Komik Digital

Salah satu contoh media pembelajaran digital adalah komik digital. Media pembelajaran komik digital merupakan representasi visual dan interaktif dari materi pelajaran yang disajikan dalam format komik berbasis elektronik, dengan menggabungkan gambar, teks, dan animasi yang dirancang secara digital (Siregar, 2023). Aprilla (2020) menyatakan media komik digital adalah media edukatif berbentuk komik yang disajikan dalam format digital/ daring, untuk memudahkan pembelajaran dengan visualisasi cerita dan ilustrasi animasi yang interaktif dan dapat diakses melalui perangkat teknologi. Pendapat lain menyatakan, media yang

berbasis visual dengan kumpulan gambar berurutan yang disajikan secara digital (Wulandari, 2021).

Dengan demikian, komik digital sebagai media pembelajaran merupakan penyajian materi yang disampaikan dengan visualisasi cerita dalam format elektronik. Komik digital menggabungkan teks, gambar, dan ilustrasi. Dengan karakteristik visual, naratif, dan digitalnya, komik digital mampu meningkatkan pemahaman, dan motivasi.

c. Komik Digital Berbasis *Slice of Life*

Komik digital berbasis *slice of life* merupakan komik yang menampilkan cerita kehidupan sehari-hari dengan suasana yang realistis dari tokoh-tokohnya (Sentosa, 2021). Komik dengan *slice of life* menampilkan berbagai aspek kehidupan individu maupun masyarakat, seperti peristiwa biasa, aktivitas ringan, interaksi sosial, dan pengalaman pribadi yang penuh dengan nuansa humor atau drama (Made, 2022). Dengan fokus pada penggambaran pengalaman, situasi, dan masalah yang dialami oleh karakter secara alami.

Komik digital berbasis *slice of life* memiliki peran yang signifikan dalam pembelajaran karena keunikannya dalam menyampaikan materi secara visual dan naratif dengan kehidupan sehari-hari (Christiani, 2022). Dalam konteks pendidikan, komik ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif karena memadukan unsur visual dan teks yang membantu memahami konsep kompleks melalui ilustrasi dan alur cerita yang sederhana dan familiar.

d. Karakteristik Komik Digital Berbasis *Slice of Life*

Komik digital berbasis *slice of life* memiliki beberapa karakteristik penting dalam pembelajaran (Yuswantara & Wibawa, 2021). Pertama, isi cerita menggambarkan situasi kehidupan sehari-hari yang dekat dengan realita siswa. Kedua, tokoh dan konteks yang digunakan bersifat familiar bagi siswa. Ketiga, komik digital ini dirancang dengan tampilan yang menarik dan interaktif, dengan memanfaatkan teknologi digital untuk menghadirkan visual berwarna, animasi, dan unsur audio yang mendukung pengalaman belajar siswa.

Sejalan dengan pendapat Mursalin (2025), karakteristik utama dari komik digital berbasis *slice of life* dalam pembelajaran adalah keunikannya dalam menghadirkan cerita kehidupan nyata yang relevan, dapat memuat nilai-nilai budaya lokal, serta disajikan secara visual menarik dan ringan sehingga mudah diterima oleh siswa. Media ini tidak hanya membantu meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan sosial siswa. Dengan konteks cerita yang natural dan mudah diidentifikasi, akan mendorong keterlibatan emosional yang positif.

e. Kelebihan dan Kekurangan Komik Digital Berbasis *Slice of Life*

Media pembelajaran komik digital berbasis *slice of life* memiliki beberapa kelebihan yang mendukung efektivitas proses belajar. Seperti yang diungkapkan oleh (Kusumadewi, 2022; Siregar, 2023) kelebihan pada media pembelajaran komik digital berbasis *slice of life* ini, diantaranya:

1) *Relatable* dan kontekstual

Komik jenis ini menghadirkan cerita dari kehidupan sehari-hari yang dekat dengan pengalaman siswa, sehingga mudah dipahami dan relevan dengan situasi nyata.

2) Visual menarik dan informatif

Didukung oleh ilustrasi, warna, dan alur cerita yang sistematis, komik digital mampu memperkuat daya ingat serta membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan menyenangkan.

3) Meningkatkan motivasi dan minat belajar

Tampilan yang menarik dan gaya cerita yang ringan dapat mengurangi kejenuhan belajar, sekaligus meningkatkan motivasi siswa.

4) Aksesibilitas dan fleksibilitas tinggi

Komik digital dapat diakses di mana saja dan kapan saja melalui perangkat elektronik.

5) Interaktif dan inovatif

Dengan teknologi digital, komik ini dapat dilengkapi fitur interaktif seperti animasi, audio, atau elemen multimedia lainnya.

6) Mudah menyampaikan nilai dan pesan moral

Alur cerita yang sederhana dan realitis membantu menyampaikan pesan moral, nilai karakter, dan pelajaran hidup secara halus dan natural.

7) Mendukung literasi visual dan digital

Membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami informasi visual, serta membiasakan menggunakan teknologi secara produktif.

Komik digital ini juga memiliki kekurangan menurut (Habiddin, 2022; Utami, 2021) kekurangan dari media komik digital berbasis *slice of life* ini adalah:

1) Ketergantungan pada teknologi

Penggunaan komik digital membutuhkan perangkat dan akses internet yang memadai, sehingga berpotensi menjadi kendala bagi sekolah atau siswa dengan keterbatasan fasilitas.

2) Potensi distraksi dan penyimpangan fokus belajar

Fitur visual, animasi dapat mengalihkan perhatian siswa dari inti materi atau pesan utama yang ingin disampaikan. Ketidakseimbangan antara unsur hiburan dan konten ilmiah dapat menyebabkan siswa lebih fokus pada tampilan visual dibanding dengan pemahaman materi.

3) Kualitas konten bergantung pada desain

Jika tidak dirancang dengan baik, komik digital dapat menjadi terlalu sederhana, kurang menantang, atau gagal menyampaikan materi secara mendalam dan menyuruh.

3) Pembelajaran Matematika di SD

Pembelajaran matematika di SD memiliki peran penting dalam membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, dan keterampilan berhitung dasar yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Undang-undang sistem pendidikan nasional menegaskan bahwa pembelajaran matematika harus mampu mengembangkan potensi siswa secara aktif (Anggraini, 2021). Selain itu, juga menanamkan nilai-nilai kepribadian dan sosial melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran matematika sering dianggap sulit, abstrak, dan membosankan oleh siswa. Kondisi ini dapat menurunkan minat belajar dan motivasi siswa, serta menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Tantangan ini umumnya muncul karena penggunaan metode konvensional yang monoton dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual (Intan, 2022). Oleh karena itu, guru diharapkan mampu merencanakan pembelajaran dengan matang, termasuk dalam pendekatan, model, media, dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar materi yang abstrak lebih mudah dipahami.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran matematika yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan (Fitri, 2023). Penggunaan media seperti komik digital dapat membantu siswa menghubungkan konsep matematika dengan situasi nyata di lingkungan mereka. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar sangat bergantung pada kreativitas guru dalam menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna, menarik, dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa saat ini.

4) Materi Pecahan

Materi pecahan merupakan salah satu materi penting dalam pembelajaran Matematika kelas V SD. Pecahan merupakan bagian dari keseluruhan (*part of a whole*), pecahan juga bisa diartikan sebagai bagian dari satuan (*part of a unit*).

Contoh bagian dari satuan:



Gelas tersebut berisi 1 bagian dari 2 bagian gelas. 1 bagian dari 2 bagian dinyatakan dalam bentuk pecahan menjadi $\frac{1}{2}$

Contoh bagian dari keseluruhan:



Yohana mengambil 2 gelas air putih. Yohana mengambil 1 gelas dan meminumnya. Nah, 1 gelas dari keseluruhan jumlah gelas, yaitu 2.

Jika dinyatakan dalam bentuk pecahan, dituliskan $\frac{1}{2}$.

Dalam istilah matematika, pecahan terdiri atas pembilang dan penyebut.

$\frac{1 \text{ (Pembilang)}}{2 \text{ (Penyebut)}}$
--

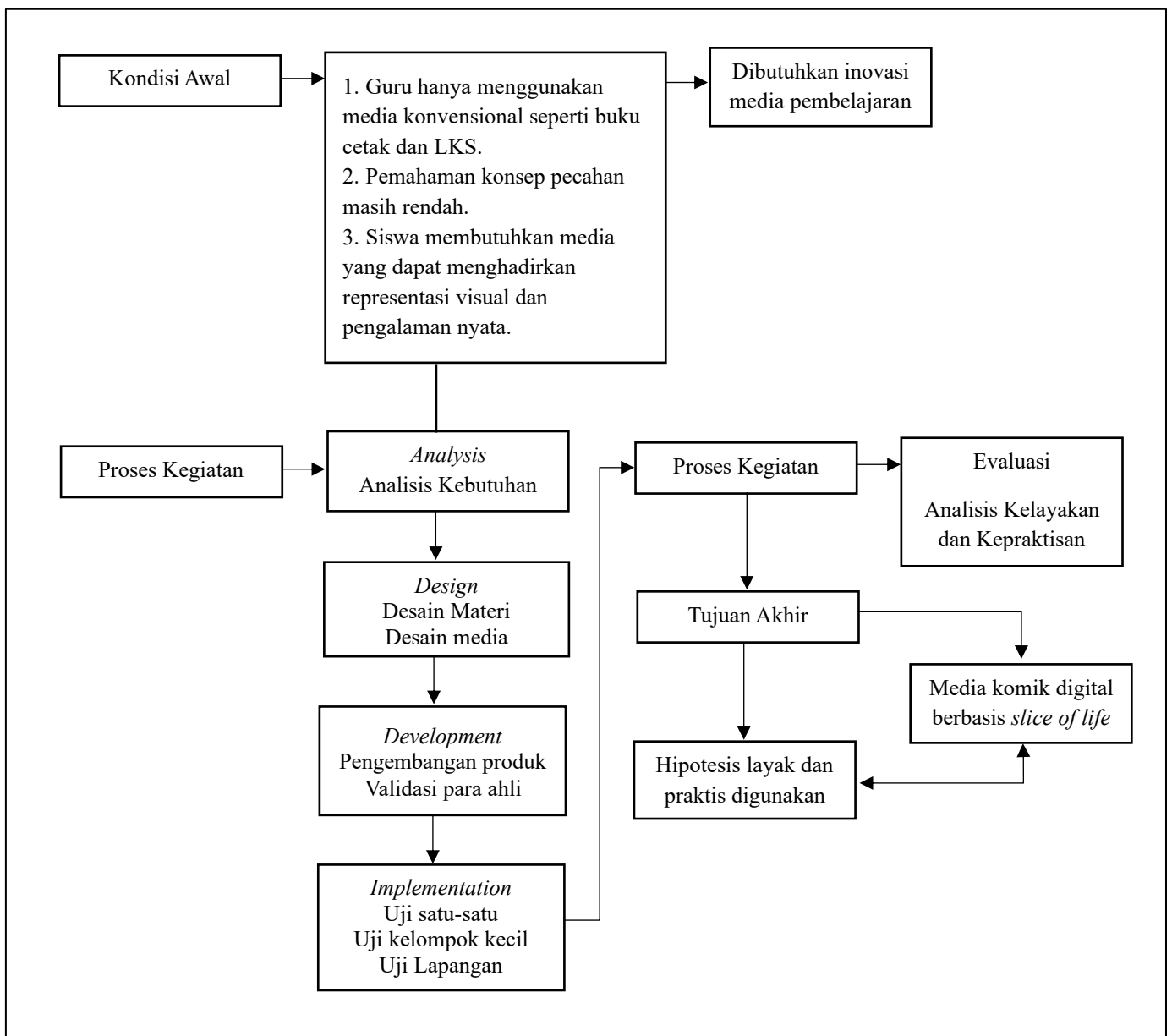
Bentuk-bentuk pecahan:

Pecahan Biasa	Pecahan campuran
Pecahan biasa atau murni terdiri atas pembilang dan penyebut.	Pecahan campuran terdiri atas bilangan bulat dan pecahan murni.
Contoh: $\frac{1}{2}, \frac{3}{4}$	Contoh: $1\frac{1}{2}, 2\frac{1}{4}$

B. Kerangka Berpikir

Kerangka pikir dalam penelitian ini berawal dari rendahnya pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas V SD, yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat abstrak dan minim penggunaan media visual dan kontekstual. Pada tahap perkembangan operasional konkret, siswa membutuhkan media yang mampu

menghadirkan representasi visualisasi dan contoh yang dekat dengan pengalaman nyata. Oleh karena itu, dikembangkan media komik digital berbasis *slice of life* yang memadukan gambar, teks, cerita nyata, dan ilustrasi kontekstual untuk membantu siswa memahami konsep pecahan. Adapun alur kerangka berpikir penelitian ini dapat disajikan dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Konsep Penelitian

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah analisis permasalahan sementara disebuah penelitian yang harus dikaji menyeluruh untuk membuktikan kebenarannya. Hipotesis digunakan untuk menunjukan hubungan yang kurang dipahami. Sebagai alat penjelasan, hipotesis berfungsi sebagai penghubung antara dua atau lebih variabel yang kemudian diuji melalui penelitian untuk menunjukan kebenarannya. Oleh karena itu, mengevaluasi hipotesis memiliki perhatian untuk diperlukan dalam penelitian.

Berdasarkan data yang ada, penulis memiliki 2 hipotesis yaitu:

1. Pengembangan media komik digital layak untuk pembelajaran konsep pecahan kelas V SD.
2. Pengembangan media komik digital praktis untuk pembelajaran konsep pecahan kelas V SD.

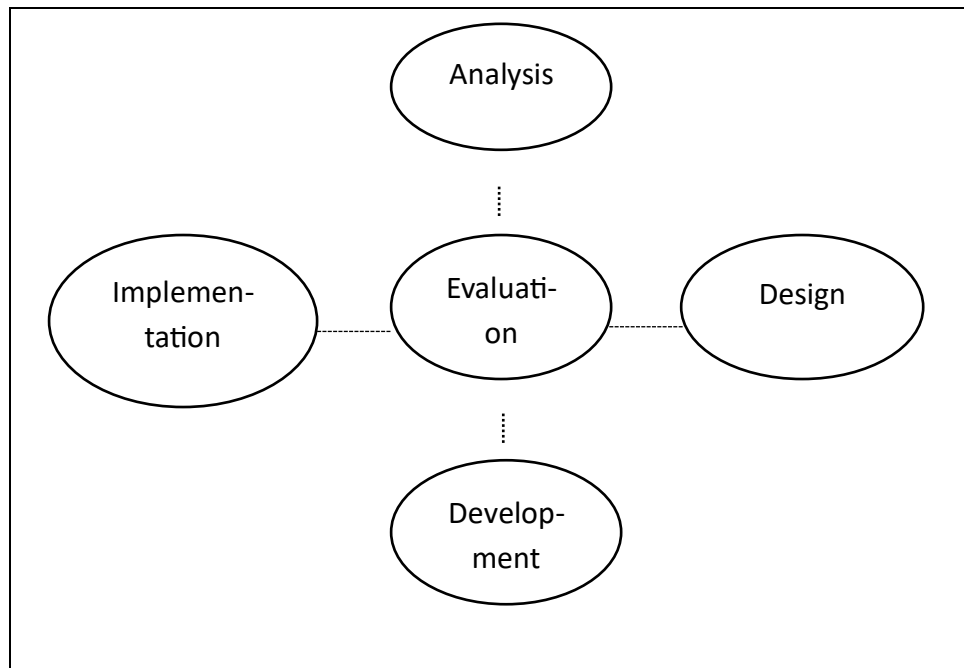
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* merupakan suatu metode yang berfokus untuk menghasilkan dan menguji efektivitas suatu produk, baik berupa perangkat lunak, perangkat keras, kurikulum, media pembelajaran, maupun model pembelajaran (Rahayu, 2025). Pendekatan ini menekankan pada pengembangan produk yang dilakukan secara sistematis terhadap perancangan, pembuatan, penilaian program, proses, maupun produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas (Okpatrioka, 2023).

Penelitian ini mengadopsi model ADDIE sebagai pendekatan dalam proses pengembangan yang meliputi *analysis, design, development or production, implementation or delivery and evaluation*. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar (Winarni, 2021). Gambar berikut menunjukkan proses pengembangan produk menggunakan model ADDIE:



Gambar 3. 1 Bagan langkah-langkah ADDIE (Sugiyono, 2019)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di SD Negeri Kebonmanis 01 yang berlokasi di Jl. Setiabudi No. 19, Kebonmanis, Kec. Cilacap Utara, Kab. Cilacap, Jawa tengah. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025/ 2026. Waktu pengumpulan data dapat diamati berdasarkan timeline di bawah:

Tabel 3. 1 *Time Line* Penelitian

No.	Jenis Kegiatan	Bulan					
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr
1.	Penyusunan proposal						
2.	Pembuatan media						

3.	Validasi para ahli						
4.	Uji coba satu-satu, kelompok kecil, dan uji coba lapangan.						
5.	Analisis data penelitian						
6.	Pembuatan hasil penelitian						
7.	Pelaksanaan ujian skripsi dan revisi						

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1) Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Jadi, populasi terdiri dari semua orang, hewan, atau identitas lain yang hidup berdampingan di suatu wilayah. Populasi penelitian yang akan digunakan pada penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Kebonmanis 01, guru, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

2) Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi untuk memperoleh data yang akurat untuk penelitian. Sampel didefinisikan juga sebagai bagian integral yang tidak dapat dipisahkan dengan populasi dan menjadi cermin dari populasi (Winarni, 2021). Sampel dalam penelitian ini yaitu 3 siswa kelas 5A, 5 siswa kelas 5B dan 30 siswa kelas 5C SD Negeri Kebonmanis 01.

D. Desain dan Prosedur Penelitian

1) Desain Penelitian

Desain penelitian yang diterapkan adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Model pengembangan ini dipilih karena setiap langkah atau tahapan dalam model ini dikembangkan secara sistematis, fleksibel, adaptif, dan berbasis kebutuhan (Ismara, 2025). Terdapat lima tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

- a. *Analysis* adalah proses menganalisis kebutuhan dengan mengidentifikasi masalah. Hasil dari tahap ini biasanya berupa pernyataan masalah, dan rumusan tujuan.
- b. *Design* adalah proses perancangan konsep produk yang dibuat. Tujuan dari tahap ini adalah memastikan produk yang kita buat menjadi terstruktur, dan mampu mendorong tercapaiannya kompetensi yang diterapkan.
- c. *Development* adalah proses produk dikembangkan sesuai rancangan.
- d. *Implement* adalah penerapan produk atau media dalam lingkungan belajar nyata.

- e. *Evaluation* adalah proses penilaian apakah media yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan.

2) Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan merupakan serangkaian tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk (Aliyanti, 2021). Dalam penelitian ini, proses pengembangan mengacu pada model ADDIE yang meliputi lima tahap. Penjelasan menyeluruh mengenai model penelitian yang digunakan disajikan di bawah ini.

a. Analysis

Yang menjadi fokus pada tahap ini adalah mengidentifikasi masalah dan kebutuhan yang dihadapi dalam pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan media dan media yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Analisis mencakup kegiatan mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, menentukan jenis produk yang sesuai dengan karakteristik siswa. Analisis di fokuskan pada kondisi pembelajaran kelas V di SD Negeri Kebonmanis 01.

b. Design

Tahap ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Kegiatan pada tahap ini meliputi pembuatan alur cerita komik, dan mempersiapkan instrumen penelitian yang meliputi lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, angket siswa dan angket guru.

c. *Development*

Tahap pengembangan merupakan proses pembuatan komik digital berbasis *slice of life* yang sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Tahap ini meliputi pembuatan komik digital, pengintegrasian materi pecahan ke dalam cerita, serta validasi oleh berbagai ahli yang hasilnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi agar media layak digunakan.

d. *Implementation*

Setelah komik digital dibuat, divalidasi, serta direvisi tahap selanjutnya adalah tahap implementasi. Melalui tahap ini, akan melakukan demonstrasi secara menyeluruh mengenai komik digital yang telah dibuat. Diharapkan guru bisa untuk menerapkan pada pembelajaran matematika dengan materi pecahan. Selanjutnya akan dilakukan uji coba produk terhadap guru dan siswa kelas V SD Negeri Kebonmanis 01.

1) Uji satu-satu (*one to one evaluation*)

Dilakukan kepada 1 guru dan 3 siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Tujuannya adalah untuk mengetahui kemudahan penggunaan, kejelasan tampilan, serta pemahaman siswa terhadap isi medianya.

2) Uji kelompok kecil (*small group evaluation*)

Pada tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kekurangan pada produk awal yang telah dirancang dan diuji oleh para ahli dengan

jumlah subjeknya lebih banyak dibandingkan dengan uji sebelumnya.

Subjeknya terdiri dari 1 guru dan 5 siswa.

3) Uji lapangan (*field trial*)

Pada tahap ini dilakukan oleh 1 guru kelas dan semua siswa kelas V yang akan memberikan penilaian terhadap media komik digital berbasis *slice of life* dengan mengisi angket.

e. *Evaluation*

Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah evaluasi, yaitu penilaian keberhasilan dari media yang telah dirancang, yang dapat dilihat dari kekurangan atau kelemahan dalam implementasi media komik digital. Hasil evaluasi digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan media komik digital berbasis *slice of life*.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini ada dua jenis variabel yang diteliti yaitu:

- 1) Variabel independen (bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media komik digital berbasis *slice of life* (y).

- 2) Variabel *dependent* (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu materi pecahan kelas 5 (x).

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan inti dari setiap kegiatan penelitian. Dalam hal pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan Richey dan Klein (2009) dalam (Sugiyono, 2019) menyatakan “*the data researchers collected depend on the nature of their research question and hypotheses*”, artinya data yang dikumpulkan oleh peneliti akan tergantung pada rumusan masalah dan hipotesis. Penelitian ini akan menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data:

1) Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran (Dahlia, 2025). Peneliti melakukan observasi *non-partisipatif*, yang artinya peneliti mengamati kegiatan belajar-mengajar, interaksi guru dan siswa tanpa memberikan perlakuan atau campur tangan terhadap subjek yang diamati. Peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai perilaku siswa, strategi pembelajaran yang diterapkan, serta kondisi lingkungan belajar di SD Negeri Kebonmanis 01.

2) Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan partisipan penelitian, di mana peneliti

bertindak sebagai pewawancara dan pihak lain sebagai narasumber (Daruhadi & Sopiati, 2024). Teknik wawancara yang diterapkan dalam penelitian ini adalah semi-terstruktur, peneliti memiliki panduan pertanyaan, tetapi peneliti memiliki fleksibilitas untuk menyesuaikan pertanyaan yang lebih mendalam. Teknik ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang relevan dan mendalam dengan kebutuhan peneliti.

3) Angket/ kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang cukup efektif (Romdona, 2025). Angket digunakan sebagai instrumen untuk memperoleh data terkait kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menerapkan kuesioner tertutup, yaitu pilihan jawaban sudah ditentukan dengan menggunakan skala *likert*.

G. Instrumen Penelitian Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data secara sistematis untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitiannya (Nashrullah, 2023). Instrumen penelitian disusun dengan mempertimbangkan karakteristik subjek penelitian, konteks penelitian, serta jenis data yang dibutuhkan, sehingga data yang diperoleh menggambarkan kondisi yang sebenarnya. Berikut ini adalah instrumen penelitian yang digunakan peneliti untuk memperoleh data:

1) Kisi-kisi instrumen angket ahli materi

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Materi (Hikmah, N., Kuswidyanarko, A. & Lubis, 2020; Syafitri, 2025)

No.	Aspek	Indikator	Butir Penilaian
1.	Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian dan kelengkapan konsep pecahan	1,2,3
		Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	4,5
		Keterkaitan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari (<i>slice of life</i>)	6,7
		Mendorong keingintahuan	8
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	Kejelasan alur penyampaian	9,10
Jumlah			10

2) Kisi-kisi instrumen angket ahli bahasa

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Bahasa (Hikmah, N., Kuswidyanarko, A. & Lubis, 2020; Syafitri, 2025)

No.	Aspek	Indikator	Butir Penilaian
1.	Kelayakan Bahasa	Ketepatan saat pemakaian bahasa	1,2,3,4,5
		Kesesuaian dengan perkembangan siswa	6,7
		Kesesuaian dengan kaidah bahasa	8,9,10
Jumlah			10

3) Kisi-kisi instrumen angket ahli media

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media (Hikmah, N., Kuswidyanarko, A. & Lubis, 2020; Syafitri, 2025)

No.	Aspek	Indikator	Butir Penilaian
1.	Kelayakan media	Kemudahan media	1,2
		Kelengkapan media	3,4
		Kesesuaian media dengan konsep <i>slice of life</i>	5,6
2.	Kualitas dan tampilan	Bentuk media	7,8
		Tampilan media	9,10
Jumlah			10

4) Kisi-kisi angket respon siswa

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa (Syafitri, 2025)

No.	Aspek	Indikator	Butir Penilaian
1.	Materi	Penyajian materi	1,2
2.	Media	Tampilan media	3,4,5
		Penggunaan media	6,7
3.	Pembelajaran	Suasana pembelajaran	8,9
		Respon siswa	10,11,12,13,14,15
Jumlah			15

5) Kisi- kisi angket respon guru

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Respon Guru (Syafitri, 2025)

No.	Aspek	Indikator	Butir Penilaian
1.	Materi	Penyajian materi	1,2
		Kesesuaian materi	3,4
2.	Media	Tampilan media	5,6,7
		Penggunaan media	8
3.	Kemudahan penggunaan media	Akses media	9,10,11
4.	Manfaat	Kemudahan belajar	12,13
		Ketertarikan penggunaan media	14
		Peningkatan motivasi belajar	15
Jumlah			15

H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen penelitian perlu melalui pengujian validitas dan reliabilitas untuk memastikan kualitasnya. Pengujian validitas dilakukan untuk menilai kelayakan media komik digital yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala *likert* sebagai alat pengukuran. Data yang diperoleh melalui skala *likert* dari responden selanjutnya dapat dianalisis sebagai berikut :

Tabel 3. 7 Pedoman Menetapkan Skor pada Angket Ahli (Ulfa, 2021)

Skor	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang Baik

Tahap selanjutnya adalah mengklasifikasikan pada skala *likert* dengan rumus sebagai berikut (Zakiyah, 2022):

$$X = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

X : skor rata-rata

$\sum x$: jumlah skor yang diperoleh

n : skor maksimal

Hasil skor *presentase* kelayakan yang diperoleh akan disesuaikan dengan kriteria kelayakan media seperti berikut:

Tabel 3. 8 Kriteria Kelayakan Produk Berdasarkan Angket Ahli (Aulia, 2022)

Persentase	Kriteria
76% -100%	Sangat layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Kurang layak
0 – 25%	Tidak layak

Angket digunakan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media komik digital yang dibuat. Respon siswa dan guru akan dievaluasi dengan skala *likert*.

Tabel 3. 9 Pedoman Menetapkan Skor pada Angket Respon Guru dan Siswa
(Ulfa, 2021)

Skor	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang Baik

Selanjutnya menghitung *presentase* dari hasil angket respon guru dan siswa terhadap media komik digital yang telah dibuat dengan menggunakan rumus (Zakiyah, 2022):

$$X = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

X : skor rata-rata

$\sum x$: jumlah skor yang diperoleh

n : skor maksimal

Kemudian hasil *presentase* yang diperoleh akan disesuaikan dengan kriteria kepraktisan media seperti berikut:

Tabel 3. 10 Kriteria Kepraktisan Produk Berdasarkan Respon Guru dan Siswa
(Rachmasari & Sukartiningsih, 2024):

Persentase	Kriteria
76% -100%	Sangat praktis
51% - 75%	Praktis
26% - 50%	Kurang praktis
0 – 25%	Tidak praktis

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Pengembangan Produk

Pengembangan media komik digital pada penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang terbagi dalam 5 tahap yakni *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* sebagai berikut:

a. *Analysis* (analisis)

Pada tahap analisis dilakukan dengan menganalisis kebutuhan untuk mengidentifikasi terjadinya suatu masalah yang ada, berikut beberapa analisis yang dilakukan, yaitu:

1) Sekolah

Peneliti melakukan observasi di SD Negeri Kebonmanis 01 yang beralamat di Jl. Setiabudi No. 19, Kebonmanis, Kec. Cilacap Utara, Kab. Cilacap, Jawa tengah. SD Negeri Kebonmanis memiliki 13 ruang kelas, 1 ruang UKS, 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang perpustakaan, 1 mushola, 1 gudang, 1 dapur, 10 kamar mandi, 1 kantin, dan 2 tempat parkir. SD Negeri Kebonmanis 01 memiliki kebiasaan setiap Selasa untuk membaca asmaul husna, dan setiap Jumat rutin mengaji dan senam bersama. Fasilitas yang dimiliki di SD adalah 14 LCD proyektor untuk mendukung pembelajaran seperti menayangkan materi, media ataupun video.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara beberapa permasalahan yang terjadi adalah siswa kurang antusias dan kurangnya interaktif antara guru dan siswa. Proses pembelajaran masih banyak menggunakan media pembelajaran konvensional sederhana seperti papan tulis, LKS, buku cetak atau buku ajar untuk siswa dan guru. Padahal fasilitas di sekolah bisa dikatakan cukup terutama yang mendukung media digital, namun guru belum memanfaatkan secara optimal. Oleh karena itu, menjadi alasan dalam pembuatan media pembelajaran komik digital berbasis *slice of life* yang memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

2) Kurikulum

Tahap analisis dimulai dengan menganalisis kurikulum yang digunakan di SD Negeri Kebonmanis 01, khususnya pada kelas V. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka, yang telah diterapkan secara menyeluruh dan menekankan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan dan kebutuhan belajar siswa. Dalam kurikulum merdeka, siswa kelas V berada pada fase C, yaitu fase pendalaman kompetensi sebagai persiapan menuju jenjang pendidikan menengah pertama.

Tahap selanjutnya adalah menganalisis mata pelajaran dan materi, hal ini digunakan untuk menentukan materi apa yang mengalami permasalahan siswa dalam pembelajaran. Materi konsep pecahan pada mata pelajaran Matematika kelas V masih menjadi

salah satu materi yang sulit dipahami siswa, kesulitan tersebut terlihat pada pemahaman konsep bagian dari keseluruhan, perbandingan pecahan, serta penerapan pecahan dalam konteks kehidupan sehari-hari. Materi konsep pecahan memerlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan situasi nyata dan dekat dengan kehidupan siswa, agar konsep abstrak dapat dipahami dengan lebih mudah.

Hal tersebut menjadi dasar peneliti untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan media komik digital berbasis *slice of life*, karena pada materi matematika membutuhkan media yang dapat merepresentasikan materi dengan konkret atau kehidupan sehari-hari dengan ilustrasi yang nyata dan menarik, sehingga siswa akan lebih mudah memahami.

3) Siswa

Siswa kelas V SD Negeri Kebonmanis 01 terbagi menjadi 3 kelas, yaitu kelas 5A, 5B, dan 5C. Kelas A dan B berjumlah 32 siswa, dan kelas C berjumlah 31 siswa. Pada saat pembelajaran siswa memiliki karakteristik dan gaya belajar yang berbeda-beda.

Pada saat peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas 5A Ibu Imania Yulinda Wijayanti, S.Pd, ada anak yang masih belum paham mengenai pecahan biasa dan campuran, sebagian besar anak merasa senang dengan matematika namun sebagian yang lain merasa kesulitan bahkan pada operasi penjumlahan, pengurangan,

pembagian dan perkalian. Selanjutnya wawancara dengan kelas 5B Ibu Ajeng Ayuning Tyas, S.Pd, siswa kelas 5B dominan susah terhadap matematika khususnya pecahan, jika diajarkan pelan-pelan mereka bisa, namun pada minggu berikutnya jika diulang sebagian besar banyak yang lupa akan materi tersebut. Terakhir wawancara dengan kelas 5C Ibu Desy Wahyuningsih, S.Pd.SD, siswa di kelas saat pembelajaran masih banyak yang ngobrol sendiri saat diajarkan dan pada materi pecahan banyak yang masih kesulitan untuk memahami pecahan campuran.

Hal tersebut menjadi dasar untuk melakukan penelitian mengenai komik digital berbasis *slice of life* pada materi konsep pecahan, karena pada materi tersebut siswa membutuhkan media yang dapat merepresentasikan materi dengan konkret yang bisa dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa agar siswa bisa memahami dengan mudah mengenai konsep pecahan sebelum ke materi materi selanjutnya yang berkaitan dengan pecahan. Selain itu, media tersebut juga bisa menarik perhatian siswa untuk lebih fokus terhadap pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

b. *Design* (desain)

Tahap kedua dari model ADDIE adalah desain. Komik digital ini dikembangkan menggunakan aplikasi Canva sebagai tempat perancangan visual dan penyusunan konten. Selanjutnya, hasil desain tersebut dikonversi melalui *platform Heyzine* sehingga dapat diakses

secara daring dan mudah oleh pengguna. Berikut tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan media komik digital:

1) Desain konten dan isi media

Tahap desain konten dan isi media diawali dengan penyusunan materi yang akan dimuat dalam media komik digital. Materi yang disajikan berfokus pada konsep pecahan dalam pembelajaran matematika, melalui cerita berbasis *slice of life*. Pendekatan ini dipilih agar konsep pecahan dapat dipahami secara kontekstual dan bermakna. Cerita disusun secara runtut dan komunikatif, dilengkapi dengan soal latihan pada akhir bagian. Desain visual komik digital, meliputi pemilihan warna, jenis huruf, ilustrasi, dan tata letak, disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V. Desain konten dan media dapat diamati pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 1 Isi Desain Media

No.	Halaman/ Tampilan	Isi Desain
1.	Cover utama	a. Terdapat gambar tiga tokoh utama (Yohan, Bima, dan Salsa) dengan <i>background</i> dapur dan ruang kelas yang dibagi menjadi dua, dengan elemen pendukung seperti angka pecahan dan awan-awan. b. Terdapat judul “komik digital” pada bagian tengah atas berwarna kuning dan putih, dan di pojok kiri terdapat tulisan “Petualangan Seru <i>Slice of Life</i> Pecahan” dengan warna kuning, putih, dan hijau.

		c. Pada pojok kiri bawah terdapat tulisan “Untuk siswa kelas V SD”.
2.	Biodata pengembang	a. Berisi foto pengembang media di tengah kiri dan disampingnya terdapat penjelasan nama, nim, prodi, fakultas, dan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, dengan <i>background</i> hamparan hijau yang terdapat pohon di sebelah kanan. b. Dan terdapat tulisan “Biodata Pengembang” di bagian tengah atas, dengan warna kuning dan putih.
3.	Petunjuk penggunaan	a. Berisi 3 petunjuk penggunaan dengan elemen kotak untuk dasarnya yang berwarna pink dan cream dengan tulisan berwarna putih. b. Terdapat tulisan “Petunjuk Penggunaan” dengan warna kuning dan putih terletak di bagian tengah atas. c. <i>Background</i> pada halaman ini adalah langit dan hamparan tanaman hijau.
4.	Perkenalan tokoh	a. Terdapat tulisan perkenalan tokoh pada bagian tengah atas, dengan tulisan berwarna kuning dan putih. b. Terdapat visual dari 5 tokoh. Yohan, Bima, Salsa sebagai tokoh utama terletak di tengah berjejeran. Yohan menggunakan baju berwarna kuning dan celana biru, Salsa dan Bima menggunakan baju sekolah. Kemudian di bawahnya terdapat tokoh Pak arif sebagai guru dengan baju PDH keki, dan ibu yohan

		sebagai tokoh tambahan menggunakan baju berwarna pink dan kerudung ungu. c. <i>Background</i> pada halaman ini adalah lapangan bermain, di belakang tokoh terdapat elemen foto yang diisi tempat berbeda-beda.
5.	Tujuan Pembelajaran	a. Terdapat tulisan “Tujuan Pembelajaran” di bagian tengah atas, dengan <i>background</i> ruang kelas. b. Terdapat tulisan Bab 1 Konsep dasar Pecahan, siswa mampu menjelaskan makna pecahan sebagai bagian dari keseluruhan dan satuan serta menentukan pembilang dan penyebut. Di bawahnya terdapat tulisan Bab 2 Bentuk pecahan, siswa mampu membedakan pecahan biasa dan pecahan campuran melalui konteks kehidupan sehari-hari. Disertai dengan elemen kotak sebagai dasar.
6.	Cover Bab 1	a. Visual: Yohana, Bima, dan Salsa berada di dapur rumah, terlihat dua gelas air di meja. b. Terdapat tulisan “Pecahan di Sekitar Kita” di bagian tengah atas, dengan warna huruf hijau, putih, dan kuning. c. Terdapat tulisan “1” dan dibawahnya terdapat tulisan “Pernahkah kamu membagi sesuatu? Yuk, kita belajar pecahan!” di bagian tengah bawah dengan tulisan warna <i>orange</i>.
7.	Tampilan 7	a. Visual : Ibu Yohana menuangkan air ke dua gelas yang sama besar. Dengan <i>background</i> dapur rumah.

		b. Terdapat dua panel percakapan antara Yohan dan Ibu. Ibu: “Yohana, ada dua gelas air. Ibu minum satu gelas saja.” Yohana: “Berarti Ibu tidak minum semuanya ya, Bu?”
8.	Tampilan 8	<i>Background</i> di bagi dua berbentuk segitiga, satu <i>background</i> putih polos berisi Yohan terlihat kebingungan dengan elemen tanda tanya di sebelah kiri. Dan terdapat satu panel percakapan dari yohan “<i>Satu gelas dari dua gelas... itu artinya bagaimana ya?</i>”. <i>Background</i> satunya lagi adalah dapur rumah dengan tambahan elemen dua gelas berisi air penuh.
9.	Tampilan 9	a. Berisi dua elemen gelas kosong, satu gelas diarsir, dengan <i>background</i> dapur yang diberi tambahan transparansi. b. Terdapat tulisan “Jika satu bagian diambil dari dua bagian yang sama besar, itulah yang disebut pecahan.” Di dalam kotak yang berwarna putih dan tulisan berwarna hitam.
10.	Tampilan 10	<i>Background</i> ruang kelas yang dibuat transparansi, dan terdapat tokoh yohan dengan 1 panel percakapan “<i>Oh... satu dari dua ditulis satu per dua!</i>” dengan tambahan elemen pecahan $\frac{1}{2}$ yang dibuat besar, dengan kotak berwarna pink sebagai dasar.
11.	Tampilan 11	Terdapat elemen 1 gelas yang setengahnya diarsir dengan <i>background</i> dapur yang dibuat transparansi, dengan tambahan tulisan “Pecahan

		juga bisa berarti bagian dari satu satuan.” Yang terletak di bawah gelas.
12.	Tampilan 12	<i>Background</i> ruang kelas yang dibuat transparansi, dan terdapat tulisan “Tiba di sekolah...” yang terletak di tengah dengan tambahan elemen kotak sebagai dasarnya.
13.	Tampilan 13	a. Dibagi menjadi dua bagian, satu bagian berisi <i>background</i> ruang kelas. b. Bagian lain dibuat <i>background</i> ruang kelas yang dibuat transparansi dengan terdapat tokoh bima dan salsa yang melakukan percakapan. Bima: “<i>Hai, Salsa.</i>” Salsa: “<i>Halo bima. Bim, gigi mu ada coklatnya</i>”
14.	Halaman 14	a. Dibuat menjadi dua bagian, bagian atas berisi bima dan salsa yang melakukan percakapan dengan <i>background</i> ruang kelas. Bima: “<i>Aduh, tadi aku makan setengah coklat di rumah.</i>” Salsa: “<i>Setengah itu pecahan juga, kan?</i>” b. Bagian satunya berisi Pak arif yang menjawab pertanyaan dari salsa dengan <i>background</i> papan tulis. Di papan tulis terdapat tulisan pecahan “$\frac{1}{2}$ dan $\frac{3}{4}$”. Pak Arif: “<i>Benar. Pecahan menunjukkan bagian dari keseluruhan.</i>” Pak Arif: “<i>Kita tulis pecahan dengan dua angka.</i>”

15.	Tampilan 15	Tokoh pak arif dengan dua panel percakapan, dan <i>background</i> papan tulis yang terdapat tulisan pecahan $\frac{1}{2}$ yang dibuat besar. Pak Arif: “<i>Angka di atas disebut pembilang.</i>” Pak Arif: “<i>Angka di bawah disebut penyebut.</i>”
16.	Tampilan 16	a. <i>Background</i> ruang kelas, yang di atas pojok kiri terdapat elemen trapesium yang cukup besar berwarna putih dengan tambahan elemen donat yang dipotong menjadi 4 bagian dan 1 bagian di buat lebih transparan, dan terdapat tulisan “contoh lain”. b. Terdapat tokoh pak arif yang sedang menjelaskan. Pak Arif: “<i>Satu potong dari empat bagian ditulis satu per empat.</i>”
17.	Tampilan 17	a. Terdapat tiga tokoh utama di dalam ruang kelas, dengan ekspresi tersenyum. b. Dan terdapat dua panel tulisan. Yohan: “<i>Sekarang aku tahu arti pecahan.</i>” “Pembilang dan penyebut itu penting!” yang terletak di bagian tengah bawah.
18.	Tampilan 18	Tokoh pak arif yang sedang berada di ruang kelas, dan di papan tulis terdapat tulisan “Ayo Berlatih!”
19.	Tampilan 19	a. Terdapat 3 soal, soal pertama berlatar belakang tembok dengan tambahan elemen meja yang di atasnya terdapat potongan buah semangka. Soal kedua dengan <i>background</i> dapur dan salsa yang sedang memegang piza. Dan soal yang terakhir yohan, bima, dan salsa berada di runag kelas.

		b. Soal: 1) Berapa bagian semangka yang ada di piring? Tuliskan dalam pecahan. 2) Aku memakan 1 potong piza yang ibu beli. Berapa piza yang tersisa? 3) Mengapa pecahan penting untuk kehidupan sehari-hari?
20.	Cover bab 2	a. <i>Background</i> kantin sekolah yang menjual produk roti-rotian. Terdapat visual tambahan ibu kantin. Dan tiga tokoh utama dengan yohan yang melambaikan tangan, bima memegang segelas susu, dan salsa memegang satu bungkus roti. b. Terdapat tulisan “Bentuk-Bentuk Pecahan” berwarna kuning, hijau, dan putih. Di bagian tengah atas. Dan terdapat tulisan “2” berwarna kuning dan putih, dibawahnya terdapat tulisan “ Ayo belajar pecahan di kantin sekolah” dengan warna hijau.
21.	Tampilan 21	a. Visual: Salsa membawa nampan berisi satu donat strawberry dan satu donat coklat. Dengan <i>background</i> kantin sekolah. b. Terdapat satu panel percakapan dari salsa “<i>Aku beli dua donat, nanti yang setengahnya buat kamu ya bim.</i>”
22.	Tampilan 22	a. <i>Background</i> kantin sekolah, dengan tokoh Bima dan Yohan yang melakukan percakapan. Bima: “<i>Kalau ditulis dalam pecahan, bagaimana ya?</i>”

		Yohan: <i>“Apakah sama dengan satu per dua?”</i> b. Pada pojok kiri atas terdapat gambar salsa membawa nampan yang berisi dua donat tadi.
23.	Tampilan 23	a. <i>Background</i> kantin, dengan elemen dua donat yang cukup besar, satu donat strawberry utuh, dan satu donat coklat yang dibagi dua. b. Terdapat tulisan “Satu roti utuh dan setengah roti dapat ditulis sebagai pecahan.” Tulisan berwarna hitam yang terdapat di dalam kotak berwarna putih, dan terletak di tengah bawah.
24.	Tampilan 24	a. <i>Background</i> halaman sekolah yang ditutup dengan elemen papan tulis besar yang di dalam papan tulis terdapat tulisan $1 \frac{1}{2}$, penjelasan 1 bilangan bulat, dan $\frac{1}{2}$ adalah pecahan. b. Terdapat tokoh pak arif yang menjelaskan pecahan campuran. Pak Arif: <i>“Ini disebut pecahan campuran.”</i> Pak Arif: <i>“Terdiri dari bilangan bulat dan pecahan.”</i>
25.	Tampilan 25	a. <i>Background</i> kantin sekolah yang dibuat lebih gelap, dengan tambahan 2 gelas susu utuh dan satu gelas tidak penuh yang terletak di tengah atas. b. Terdapat tokoh pak arif dan satu panel percakapan. Pak Arif: <i>“Dua gelas dan setengah gelas ditulis dua satu per dua.”</i> Dan tulisan $2 \frac{1}{2}$ yang cukup besar.

26.	Tampilan 26	a. <i>Background</i> halaman sekolah yang dibuat menjadi lebih gelap, dengan tambahan tokoh pak arif dan elemen tambahan donat yang dibagi menjadi 4 bagian, dan 2 bagian dibuat berwarna abu-abu. b. Terdapat dua panel percakapan dari pak arif. Pak Arif: <i>“Kalau hanya pembilang dan penyebut, itu pecahan biasa.”</i> Pak Arif: <i>“Contohnya satu per empat.”</i>
27.	Tampilan 27	a. Dibagi menjadi dua bagian, bagian atas berisi <i>background</i> kantin yang terdapat nampan berisi sosis yang dipotong menjadi 3 bagian, dan 2 bagian diarsir. b. Bagian bawah <i>background</i> kantin, dan terdapat yohan yang melakukan 1 percakapan. Yohan: <i>“Dua dari tiga bagian berarti dua per tiga.”</i> Dan terdapat tulisan $\frac{2}{3}$ dengan ukuran cukup besar.
28.	Tampilan 28	a. <i>Background</i> kantin sekolah yang dibuat menjadi lebih gelap, dengan 1 panel percakapan dan 2 kotak yang berisi informasi mengenai contoh pecahan biasa yaitu $\frac{1}{4}$, $\frac{2}{3}$ dan pecahan campuran $1\frac{1}{2}$. b. 1 panel percakapan dari Bima yang mengatakan <i>“Sekarang aku tahu perbedaannya!”</i>
29.	Tampilan 29	Dibagi menjadi dua bagian. Bagian atas Salsa dengan <i>background</i> dapur rumahnya dan terdapat

		2 panel percakapan. Dengan tokoh salsa yang memegang sendok berisi tepung. Salsa: <i>“Aku sering melihat pecahan campuran di rumah.”</i> Salsa: <i>“Contohnya $1\frac{1}{2}$ sendok tepung.”</i> Bagian bawah tokoh Yohan dengan <i>background</i> di dapur rumah, dan terdapat elemen $\frac{1}{2}$ gelas susu dan $\frac{1}{4}$ piza. Juga terdapat 1 panel percakapan dari yohan <i>“Pecahan biasa juga sering aku lihat, misalnya saat kita makan atau minum sesuatu.”</i>
30.	Tampilan 30	Tokoh pak arif yang sedang berada di ruang kelas, dan di papan tulis terdapat tulisan “Ayo Berlatih!”
31.	Tampilan 31	a. Terdapat 3 soal, soal pertama berlatar belakang tembok dengan tambahan elemen meja yang di atasnya terdapat tokoh ibu yohan, buah semangka, blender, dan gelas. Soal kedua dengan <i>background</i> perpustakaan dan bima yang sedang membaca buku dengan satu panel percakapan <i>“Aku sudah menyelesaikan membaca buku yang di meja dan $\frac{1}{5}$ buku ini”</i>. Dan soal yang terakhir <i>background</i> ruang kelas yang terdapat tulisan pecahan campuran $3\frac{2}{5}$ dan $7\frac{1}{6}$. b. Soal: 1) Ibu akan membuat jus dari buah semangka yang ada di meja. Berapa jumlah semangka jika ditulis dalam pecahan? 2) Tuliskan pecahan campuran dari buku yang dibaca Bima!

		3) Manakah bagian bilangan bulat dan manakah bagian bilangan pecahan?
32.	Cover Penutup	a. <i>Background</i> halaman depan sekolah, dengan tiga tokoh utama Yohan dan Bima melambaikan tangan, dan Salsa seperti berlari semangat, semua tokoh menggunakan baju seragam merah putih dan menggendong tas. b. Terdapat tulisan “<i>Sampai jumpa di petualangan lainnya</i>” yang dibuat dengan huruf kapital semua dengan warna hijau, kuning, dan putih yang terletak di atas. Pada bagian tengah bawah terdapat tulisan “<i>Terimakasih sudah ikut dalam petualangan ini</i>” dengan tulisan warna dibuat hijau dan dasar nya warna putih.

2) Penyusunan instrumen penilaian

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data diperoleh melalui uji validasi yang dilakukan oleh para ahli, yang meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta melalui uji lapangan. Data kuantitatif diperoleh dari angket dengan skala *likert*, sedangkan data kualitatif diperoleh dari masukan, saran dan tanggapan yang diberikan oleh para ahli, guru, dan siswa.

c. *Development* (pengembangan)

Setelah tahap perancangan desain selesai, langkah selanjutnya adalah mengembangkan media menjadi produk yang siap digunakan

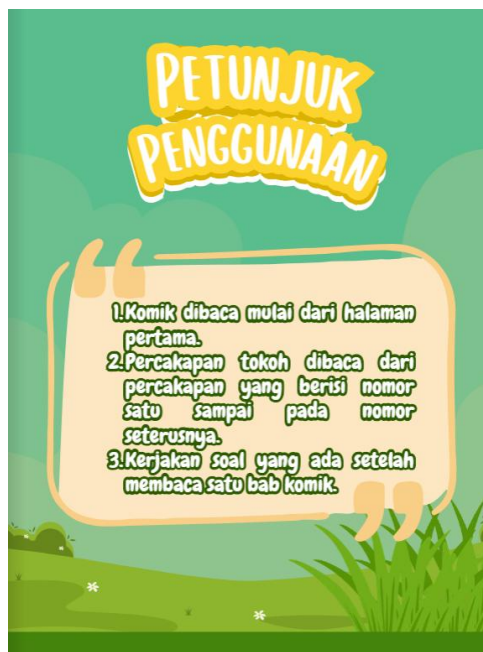
dalam proses pembelajaran. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh para ahli untuk menilai kelayakan dan kualitas media yang dihasilkan. Media yang dikembangkan berupa komik digital pada materi konsep pecahan yang dibuat menggunakan platform canva. Tampilan komik digital yang telah dikembangkan disajikan pada Gambar 4.1 – Gambar 4.13.



Gambar 4. 1 Tampilan Cover Awal pada Komik Digital



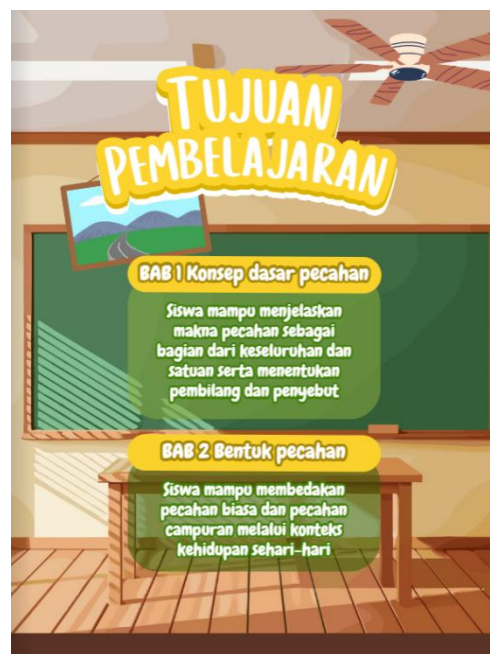
Gambar 4. 2 Tampilan Biodata Pengembang Media



Gambar 4. 3 Tampilan Petunjuk Penggunaan



Gambar 4. 4 Tampilan Pengenalan Tokoh



Gambar 4. 5 Tampilan Tujuan Pembelajaran



Gambar 4. 6 Tampilan Cover Bab 1



Gambar 4. 7 Tampilan Materi Bab 1



Gambar 4. 8 Tampilan Materi Bab 1



Gambar 4. 9 Tampilan Latihan Soal



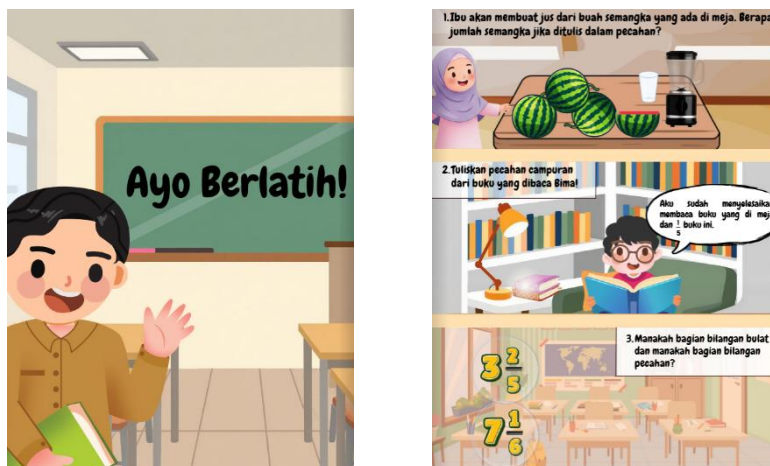
Gambar 4. 10 Tampilan Cover Bab 2



Gambar 4. 11 Tampilan Materi Bab 2



Gambar 4. 12 Tampilan Materi Bab 2



Gambar 4. 13 Tampilan Latihan Soal

Tahap berikutnya peneliti melakukan pengembangan dengan menyebar lembar validasi berupa angket kepada para ahli, kemudian para ahli akan menilai berdasarkan lembar penilaian yang disediakan.

1) Validasi Ahli Materi

a) Data Kuantitatif

Berikut ini penyajian data kuantitatif berdasarkan penilaian dari ahli materi:

Tabel 4. 2 Analisis Data Kuantitatif Ahli Materi

No.	Butir Pernyataan	Skor		Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
		X	Xi		
Kelayakan Isi					
1.	Materi konsep pecahan dalam komik sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) matematika fase C Kurikulum Merdeka.	3	4	75	Layak
2.	Materi pecahan disajikan secara lengkap dan tidak menimbulkan miskonsepsi.	3	4	75	Layak
3.	Contoh dan latihan soal pecahan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	3	4	75	Layak
4.	Materi yang disajikan selaras dengan tujuan pembelajaran (TP) pada Kurikulum Merdeka.	3	4	75	Layak
5.	Kedalaman materi sesuai dengan kemampuan kognitif siswa kelas V SD.	3	4	75	Layak

6.	Materi pecahan dikaitkan dengan situasi kehidupan sehari-hari siswa.	3	4	75	Layak
7.	Pendekatan <i>slice of life</i> membantu siswa memahami konsep pecahan.	3	4	75	Layak
8.	Penyajian materi mampu mendorong rasa ingin tahu siswa terhadap konsep pecahan.	4	4	100	Sangat Layak
Kelayakan Penyajian					
9.	Alur penyajian materi dalam komik digital tersusun secara sistematis.	4	4	100	Sangat Layak
10.	Urutan penyajian materi memudahkan siswa dalam memahami konsep pecahan.	4	4	100	Sangat Layak
Analisis keseluruhan data		33	40	82,5	Sangat Layak

Hasil keseluruhan analisis berdasarkan penilaian ahli materi dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{33}{40} \times 100\%$$

$$= 82,5\%$$

Keterangan:

X : skor rata-rata

$\sum x$: jumlah skor yang diperoleh

n : skor maksimal

Perolehan nilai yang diberikan oleh ahli materi pada Tabel 4.2 adalah 82,5%, berdasarkan tabel kriteria kelayakan materi, maka media komik digital berbasis *slice of life* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak.

b) Data Kualitatif

Pada penyajian data kualitatif ahli materi terhadap media pembelajaran komik digital berbasis *slice of life* mata pelajaran matematika materi konsep dasar pecahan untuk kelas V SD tidak memberikan kritik dan saran untuk merevisi.

2) Validasi Ahli Media

a) Data Kuantitatif

Berikut ini penyajian data kuantitatif berdasarkan penilaian dari ahli media:

Tabel 4. 3 Analisis Data Kuantitatif Ahli Media

No.	Butir Pernyataan	Skor		Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
		X	Xi		
Kelayakan Media					
1.	Media komik digital mudah dioperasikan oleh siswa kelas V SD.	4	4	100	Sangat Layak
2.	Petunjuk penggunaan media disajikan dengan jelas.	4	4	100	Sangat Layak

3.	Komponen media (teks, gambar, dan ilustrasi) tersaji secara lengkap.	4	4	100	Sangat Layak
4.	Media dapat digunakan secara mandiri oleh siswa.	3	4	75	Layak
5.	Media komik digital sesuai dengan konsep pembelajaran <i>slice of life</i> .	4	4	100	Sangat Layak
6.	Cerita dalam komik relevan dengan pengalaman kehidupan sehari-hari siswa.	4	4	100	Sangat Layak
Kualitas dan tampilan					
7.	Desain tampilan media menarik bagi siswa kelas V SD.	3	4	75	Layak
8.	Ukuran huruf dan gambar proporsional serta mudah dibaca.	4	4	100	Sangat Layak
9.	Kombinasi warna dalam media nyaman untuk dilihat.	4	4	100	Sangat Layak
10.	Tampilan keseluruhan media mendukung proses pembelajaran matematika.	4	4	100	Sangat Layak
Analisis keseluruhan data		38	40	95	Sangat Layak

Hasil keseluruhan analisis berdasarkan penilaian ahli media dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$= 95\%$$

Keterangan:

$\bar{X}$: skor rata-rata

$\sum x$: jumlah skor yang diperoleh

n : skor maksimal

Perolehan nilai yang diberikan oleh ahli media pada Tabel 4.3 adalah 95%, berdasarkan tabel kriteria kelayakan media, maka media komik digital berbasis *slice of life* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak.

b) Data Kualitatif

Pada penyajian data kualitatif ahli media terhadap media pembelajaran komik digital berbasis *slice of life* mata pelajaran matematika materi konsep dasar pecahan untuk kelas V SD memberikan kritik dan saran, terdapat revisi pada gambar wajah agar dibuat berbeda-beda, atau warna kulit dibuat berbeda, dan ada bagian resolusi gambar dengan tulisan tidak seimbang.

Revisi media dilakukan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media saat validasi agar media menjadi lebih baik dari sebelumnya, sebagai berikut:



Gambar 4. 14 Sebelum Revisi Tokoh



Gambar 4. 15 Revisi Tokoh

Tokoh yang diubah adalah tokoh Yohan dan Bima. Tokoh Yohan diubah dari bentuk muka, rambut dan warna kulit. Tokoh Bima diubah pada warna kulit menjadi lebih gelap dari sebelumnya.

3) Validasi Ahli Bahasa

a) Data Kuantitatif

Berikut ini penyajian data kuantitatif berdasarkan penilaian dari ahli bahasa:

Tabel 4. 4 Analisis Data Kuantitatif Ahli Bahasa

No.	Butir Pernyataan	Skor		Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
		X	Xi		
1.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa kelas V SD.	4	4	100	Sangat Layak

2.	Pemilihan kata sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa.	4	4	100	Sangat Layak
3.	Kalimat yang digunakan jelas dan tidak menimbulkan makna ganda.	3	4	75	Layak
4.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan menarik bagi siswa.	4	4	75	Sangat Layak
5.	Istilah matematika digunakan secara tepat dan konsisten.	3	4	75	Layak
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD.	4	4	100	Sangat Layak
7.	Dialog dalam komik sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa.	4	4	100	Sangat Layak
8.	Penulisan kata sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.	4	4	100	Sangat Layak
9.	Penggunaan tanda baca sudah tepat dan konsisten.	3	4	75	Layak
10.	Struktur kalimat sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).	3	4	75	Layak
Analisis keseluruhan data		36	40	90	Sangat Layak

Hasil keseluruhan analisis berdasarkan penilaian ahli bahasa dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} X &= \frac{\sum x}{n} \times 100\% \\ &= \frac{36}{40} \times 100\% \\ &= 90\% \end{aligned}$$

Keterangan:

X : skor rata-rata

$\sum x$: jumlah skor yang diperoleh

n : skor maksimal

Perolehan nilai yang diberikan oleh ahli media pada Tabel 4.4 adalah 90%, berdasarkan tabel kriteria kelayakan media, maka media komik digital berbasis *slice of life* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak.

b) Data Kualitatif

Pada penyajian data kualitatif ahli bahasa terhadap media pembelajaran komik digital berbasis *slice of life* mata pelajaran matematika materi konsep dasar pecahan untuk kelas V SD memberikan saran dan komentar. Pertama, kalimat sudah menggunakan ungkapan yang baik dan tidak menimbulkan keraguan, sudah menggunakan konsep dan logika yang akurat, penggunaan EYD sudah lumayan tepat, namun ada yang harus dikembangkan lagi bahasanya. Kemudian pada cover awal sebaiknya

ditambahkan nama media, dan penggunaannya untuk kelas V SD, selain itu pada biodata pengembang lebih diurutkan lagi dari nama, nim, prodi, fakultas, dan yang terakhir nama universitas. Pada pengenalan tokoh terdapat tambahan untuk menambahkan peran tokoh, seperti tokoh utama, guru, dan tokoh pendamping.

Revisi media dilakukan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli bahasa saat validasi agar media menjadi lebih baik dari sebelumnya, sebagai berikut:



Gambar 4. 16 Sebelum Revisi Cover Awal



Gambar 4. 17 Revisi Cover Awal



Gambar 4. 18 Sebelum Revisi



Gambar 4. 19 Revisi Biodata Pengembang



Gambar 4. 20 Sebelum Revisi



Gambar 4. 21 Revisi Pengenalan Tokoh

d. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan hasil akhir pada model ADDIE dengan melakukan uji coba. Uji coba yang dilakukan terdiri dari tiga tahap yaitu uji satu-satu, uji kelompok, dan uji lapangan. Hasil final dari uji lapangan merupakan penentu kelayakan media yang dikembangkan.

Uji coba satu-satu dilakukan pada 3 siswa kelas 5A dan 1 guru kelas 5A. Selanjutnya uji kelompok kecil dilakukan terhadap 5 siswa kelas 5B, dan 1 guru kelas 5B. Pengujian terakhir dilakukan pada seluruh siswa kelas 5C dan guru kelas 5C, hasilnya merupakan akhir dari penilaian yang dapat menentukan kepraktisan produk sebelum produk diserahkan ke sekolah. Berikut ini hasil implementasi media komik digital yang telah dikembangkan:

1) Uji Satu-satu

a) Data Kuantitatif

Uji coba satu-satu dilakukan terhadap 3 orang siswa kelas 5A dan guru kelas 5A SD Negeri Kebonmanis 01, dengan hasil penilaian guru dan respon siswa sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Analisis Data Kuantitatif Penilaian Guru Uji Satu-satu

No.	Pernyataan	Skor		Presentase (%)	Tingkat Kepraktisan
		X	Xi		
Materi					

No.	Pernyataan	Skor		Presentase (%)	Tingkat Kepraktisan
		X	Xi		
1.	Penyajian materi konsep pecahan dalam komik sudah jelas.	4	4	100	Sangat Praktis
2.	Urutan penyajian materi memudahkan siswa memahami konsep pecahan.	4	4	100	Sangat Praktis
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran.	3	4	75	Praktis
4.	Contoh yang disajikan mendukung pemahaman konsep pecahan.	4	4	100	Sangat Praktis
Media					
5.	Tampilan komik digital menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.	4	4	100	Sangat Praktis
6.	Gambar, warna, dan teks disajikan secara proporsional.	4	4	100	Sangat Praktis
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD.	4	4	100	Sangat Praktis
8.	Media komik digital mendukung proses pembelajaran di kelas.	4	4	100	Sangat Praktis
Kemudahan pengguna					

No.	Pernyataan	Skor		Presentase (%)	Tingkat Kepraktisan
		X	Xi		
9.	Media dapat digunakan baik secara mandiri maupun kelompok.	4	4	100	Sangat Praktis
10.	Media komik digital mudah digunakan oleh guru.	4	4	100	Sangat Praktis
11.	Media mudah di akses.	4	4	100	Sangat Praktis
Manfaat					
12.	Media komik digital memudahkan siswa dalam belajar pecahan.	4	4	100	Sangat Praktis
13.	Media membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret.	3	4	75	Praktis
14.	Penggunaan media meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar matematika.	4	4	100	Sangat Praktis
15.	Media komik digital meningkatkan motivasi belajar siswa.	4	4	100	Sangat Praktis
Analisis seluruh data		58	60	96,66	Sangat Praktis

Hasil analisis dari penilaian yang diberikan oleh guru dapat dihitung menggunakan rumus di bawah ini:

$$\begin{aligned}
 X &= \frac{\sum x}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{58}{60} \times 100\% \\
 &= 96,66\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

$\bar{X}$: skor rata-rata

$\sum x$: jumlah skor yang diperoleh

n : skor maksimal

Tabel 4. 6 Analisis Data Kuantitatif Respon Siswa

No.	Siswa	Skor		Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
		X	Xi		
1.	Sampel X_1	59	60	98,33	Sangat Praktis
2.	Sampel X_2	60	60	100	Sangat Praktis
3.	Sampel X_3	59	60	98,33	Sangat Praktis
Analisis seluruh data		178	180	98,88	Sangat Praktis

Hasil analisis dari respon yang diberikan oleh siswa dapat dihitung menggunakan rumus di bawah ini:

$$\begin{aligned}
 X &= \frac{\sum x}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{58}{60} \times 100\% \\
 &= 96,66\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

$\bar{X}$: skor rata-rata

$\sum x$: jumlah skor yang diperoleh

n : skor maksimal

Berdasarkan data pada Tabel 4.5, hasil penilaian yang diberikan guru secara keseluruhan mencapai 96,66%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kepraktisan media, maka media termasuk dalam kriteria

sangat praktis. Sedangkan hasil respon siswa pada Tabel 4.6 mencapai 98,88% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini menunjukkan media pembelajaran komik digital berbasis *slice of life* pada materi konsep pecahan kelas V praktis dan dapat diujikan ke uji selanjutnya.

b) Data Kualitatif

Penyajian data kualitatif penilaian guru terhadap media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran matematika materi konsep pecahan kelas V memberikan komentar bahwa media komik digital pada materi pecahan sudah bagus dan sesuai dengan karakteristik siswa.

2) Uji Kelompok Kecil

a) Data Kuantitatif

Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 5 orang siswa dan wali kelas yang dilaksanakan di kelas 5B SD Negeri Kebonmanis 01, dengan hasil penilaian guru dan respon siswa, sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Analisis Data Kuantitatif Penilaian Guru Uji Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Skor		Presentase (%)	Tingkat Kepraktisan
		X	Xi		
Materi					
1.	Penyajian materi konsep pecahan dalam komik sudah jelas.	4	4	100	Sangat Praktis
2.	Urutan penyajian materi memudahkan siswa memahami konsep pecahan.	4	4	100	Sangat Praktis

3.	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran.	3	4	75	Praktis
4.	Contoh yang disajikan mendukung pemahaman konsep pecahan.	4	4	100	Sangat Praktis
Media					
5.	Tampilan komik digital menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.	4	4	100	Sangat Praktis
6.	Gambar, warna, dan teks disajikan secara proporsional.	4	4	100	Sangat Praktis
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD.	4	4	100	Sangat Praktis
8.	Media komik digital mendukung proses pembelajaran di kelas.	4	4	100	Sangat Praktis
Kemudahan pengguna					
9.	Media dapat digunakan baik secara mandiri maupun kelompok.	4	4	100	Sangat Praktis
10.	Media komik digital mudah digunakan oleh guru.	4	4	100	Sangat Praktis
11.	Media mudah di akses.	4	4	100	Sangat Praktis
Manfaat					
12.	Media komik digital memudahkan siswa dalam belajar pecahan.	4	4	100	Sangat Praktis
13.	Media membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret.	3	4	75	Praktis

14.	Penggunaan media meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar matematika.	4	4	100	Sangat Praktis
15.	Media komik digital meningkatkan motivasi belajar siswa.	4	4	100	Sangat Praktis
Analisis seluruh data		58	60	96,66	Sangat Praktis

Hasil analisis dari penilaian yang diberikan oleh guru dapat dihitung menggunakan rumus di bawah ini:

$$\begin{aligned}
 X &= \frac{\sum x}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{58}{60} \times 100\% \\
 &= 96,66\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

X : skor rata-rata

$\sum x$: jumlah skor yang diperoleh

n : skor maksimal

Tabel 4. 8 Analisis Data Kuantitatif Respon Siswa

No.	Siswa	Skor		Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
		X	Xi		
1.	Sampel X_1	58	60	96,66	Sangat Praktis
2.	Sampel X_2	60	60	100	Sangat Praktis
3.	Sampel X_3	58	60	96,66	Sangat Praktis

4.	Sampel X_4	59	60	98,33	Sangat Praktis
5.	Sampel X_5	60	60	100	Sangat Praktis
Analisis seluruh data		295	300	98,33	Sangat Praktis

Hasil analisis dari respon yang diberikan oleh siswa dapat dihitung menggunakan rumus di bawah ini:

$$\begin{aligned}
 X &= \frac{\sum x}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{58}{60} \times 100\% \\
 &= 96,66\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

X : skor rata-rata

$\sum x$: jumlah skor yang diperoleh

n : skor maksimal

Berdasarkan data pada Tabel 4.7, hasil penilaian yang diberikan guru secara keseluruhan mencapai 96,66%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kepraktisan media, maka media termasuk dalam kriteria sangat praktis. Sedangkan hasil respon siswa pada Tabel 4.8 mencapai 98,33% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini menunjukkan media pembelajaran komik digital berbasis *slice of life* pada materi konsep pecahan kelas V praktis dan dapat diujikan ke uji selanjutnya.

b) Data Kualitatif

Penyajian data kualitatif penilaian guru terhadap media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran matematika materi konsep pecahan kelas VB tidak memberikan komentar.

3) Uji Lapangan

a) Data Kuantitatif

Tabel 4. 9 Analisis Data Kuantitatif Hasil Penilain Guru Uji Lapangan

No.	Pernyataan	Skor		Presentase (%)	Tingkat Kepraktisan
		X	Xi		
Materi					
1.	Penyajian materi konsep pecahan dalam komik sudah jelas.	4	4	100	Sangat Praktis
2.	Urutan penyajian materi memudahkan siswa memahami konsep pecahan.	4	4	100	Sangat Praktis
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran.	3	4	75	Praktis
4.	Contoh yang disajikan mendukung pemahaman konsep pecahan.	4	4	100	Sangat Praktis
Media					
5.	Tampilan komik digital menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.	4	4	100	Sangat Praktis

6.	Gambar, warna, dan teks disajikan secara proporsional.	4	4	100	Sangat Praktis
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD.	4	4	100	Sangat Praktis
8.	Media komik digital mendukung proses pembelajaran di kelas.	4	4	100	Sangat Praktis
Kemudahan pengguna					
9.	Media dapat digunakan baik secara mandiri maupun kelompok.	4	4	100	Sangat Praktis
10.	Media komik digital mudah digunakan oleh guru.	4	4	100	Sangat Praktis
11.	Media mudah di akses.	4	4	100	Sangat Praktis
Manfaat					
12.	Media komik digital memudahkan siswa dalam belajar pecahan.	4	4	100	Sangat Praktis
13.	Media membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret.	3	4	75	Praktis
14.	Penggunaan media meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar matematika.	4	4	100	Sangat Praktis

15.	Media komik digital meningkatkan motivasi belajar siswa.	4	4	100	Sangat Praktis
Analisis seluruh data		58	60	96,66	Sangat Praktis

Hasil analisis dari penilaian yang diberikan oleh guru dapat dihitung menggunakan rumus di bawah ini:

$$\begin{aligned}
 X &= \frac{\sum x}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{58}{60} \times 100\% \\
 &= 96,66\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

X : skor rata-rata

$\sum x$: jumlah skor yang diperoleh

n : skor maksimal

Tabel 4. 10 Analisis Data Kuantitatif Hasil Penilaian Siswa Uji Lapangan

No.	Siswa	Aspek	Presentase (%)	Tingkat Kepraktisan
1.	Sampel X_1	Respon siswa	96,66	Sangat Praktis
2	Sampel X_2	Respon siswa	88,33	Sangat Praktis
3	Sampel X_3	Respon siswa	100	Sangat Praktis
4	Sampel X_4	Respon siswa	95	Sangat Praktis
5	Sampel X_5	Respon siswa	96,66	Sangat Praktis
6	Sampel X_6	Respon siswa	100	Sangat Praktis
7	Sampel X_7	Respon siswa	88,33	Sangat Praktis

No.	Siswa	Aspek	Presentase (%)	Tingkat Kepraktisan
8	Sampel X_8	Respon siswa	96,66	Sangat Praktis
9	Sampel X_9	Respon siswa	86,66	Sangat Praktis
10.	Sampel X_{10}	Respon siswa	96,66	Sangat Praktis
11.	Sampel X_{11}	Respon siswa	88,33	Sangat Praktis
12.	Sampel X_{12}	Respon siswa	88,33	Sangat Praktis
13.	Sampel X_{13}	Respon siswa	90	Sangat Praktis
14.	Sampel X_{14}	Respon siswa	96,66	Sangat Praktis
15.	Sampel X_{15}	Respon siswa	100	Sangat Praktis
16.	Sampel X_{16}	Respon siswa	96,66	Sangat Praktis
17.	Sampel X_{17}	Respon siswa	96,66	Sangat Praktis
18.	Sampel X_{18}	Respon siswa	86,66	Sangat Praktis
19.	Sampel X_{19}	Respon siswa	93,33	Sangat Praktis
20	Sampel X_{20}	Respon siswa	93,33	Sangat Praktis
21.	Sampel X_{21}	Respon siswa	93,33	Sangat Praktis
22.	Sampel X_{22}	Respon siswa	91,66	Sangat Praktis
23.	Sampel X_{23}	Respon siswa	91,66	Sangat Praktis
24.	Sampel X_{24}	Respon siswa	90	Sangat Praktis
25.	Sampel X_{25}	Respon siswa	95	Sangat Praktis
26.	Sampel X_{26}	Respon siswa	96,66	Sangat Praktis
27.	Sampel X_{27}	Respon siswa	96,66	Sangat Praktis
28.	Sampel X_{28}	Respon siswa	85	Sangat Praktis
29.	Sampel X_{29}	Respon siswa	91,66	Sangat Praktis
30.	Sampel X_{30}	Respon siswa	86,66	Sangat Praktis
Analisis data keseluruhan			93,11	Sangat Praktis

Hasil analisis dari respon yang diberikan oleh siswa dapat dihitung menggunakan rumus di bawah ini:

$$\begin{aligned} X &= \frac{\sum x}{n} \times 100\% \\ &= \frac{1676}{1800} \times 100\% \\ &= 93,11\% \end{aligned}$$

Keterangan:

X : skor rata-rata

$\sum x$: jumlah skor yang diperoleh

n : skor maksimal

b) Data Kualitatif

Penyajian data kualitatif penilaian guru terhadap media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran matematika materi konsep pecahan kelas VB tidak memberikan komentar.

Uji coba lapangan dilakukan pada seluruh siswa kelas 5C dengan hasil dari respon guru 96,66%, apabila disesuaikan dengan kriteria kepraktisan media maka tergolong dalam kriteria sangat praktis. Pada tabel respon siswa diperoleh hasil 93,11% tergolong ke dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil, media komik digital berbasis *slice of life* termasuk ke dalam kategori layak dan praktis digunakan, baik oleh guru maupun siswa.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah evaluasi yang bertujuan untuk menilai keterlaksanaan setiap tahapan dan memastikan seluruh proses berjalan secara optimal. Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi dengan menganalisis hasil dari serangkaian uji coba yang telah dilaksanakan, untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media komik digital berbasis *slice of life*. Penentuan kelayakan dan kepraktisan media didasarkan pada hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta respon guru dan siswa pada tahap uji lapangan. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, media komik digital yang dikembangkan mendapatkan predikat sangat layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Analisis lebih lanjut mengenai hasil evaluasi ini disajikan melalui data validitas angket dan pembahasan penelitian.

B. Pembahasan

Penelitian pengembangan produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran komik digital berbasis *slice of life*. Peneliti menggunakan pengembangan R&D dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Tahap awal yang dilakukan adalah analisis kebutuhan terhadap kurikulum yang digunakan, materi, guru dan siswa. Hasil analisis menunjukkan kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka. Peneliti juga menganalisis buku guru dan siswa yang memperoleh satu materi dalam pembelajaran matematika yang

membutuhkan media yang dapat merepresentasikan dengan nyata agar konsep dan isi materi dapat dipahami oleh siswa. Materi yang diambil adalah pecahan, yang lebih berfokus pada konsep pecahan.

Setelah analisis dilakukan, langkah selanjutnya adalah menyusun *storyline* sebagai kerangka alur cerita. *Storyline* bertujuan memberikan gambaran yang jelas mengenai alur, dialog, dan rangkaian peristiwa. Selanjutnya, media didesain sesuai dengan *storyline*, sehingga setiap bagian dalam komik runtut dan selaras.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan media. Terdiri dari halaman *cover*, profil pengembangan, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, pengenalan tokoh, *cover* bab 1, halaman materi, latihan soal, *cover* bab 2, halaman materi, latihan soal, dan *cover* penutup. Media dibuat dengan melakukan beberapa uji ahli untuk memperoleh saran dan masukan terhadap media yang dikembangkan, sehingga media layak digunakan untuk pembelajaran matematika di kelas V SD. Uji yang pertama dilakukan adalah uji validasi dengan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

Kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis *slice of life* dapat dilihat dari skor nilai angket yang diperoleh dari para ahli saat proses validasi media. Pada validasi materi yang berkaitan dengan kelayakan materi, secara keseluruhan mencapai 82,5%, maka materi termasuk ke dalam kriteria sangat layak digunakan sebagai bahan ajar di SD Negeri Kebonmanis 01. Pada ahli media, yang meliputi kelayakan media, tampilan, dan kualitas secara

keseluruhan mencapai 95%, maka media termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Selanjutnya pada ahli bahasa meliputi kelayakan bahasa yang digunakan, secara keseluruhan memperoleh 90%, maka bahasa pada media termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai bahan ajar di SD Negeri Kebonmanis 01. Media bisa ke tahap selanjutnya setelah melakukan revisi dari validator.

Setelah melakukan revisi dari validator, tahap berikutnya adalah uji satu-satu, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Pada uji ini melibatkan guru dan siswa kelas V SD Negeri Kebonmanis 01. Uji coba satu-satu dilakukan kepada 3 orang siswa dan 1 guru kelas 5A. Hasil yang diperoleh dari penilaian guru secara keseluruhan adalah 96,66%, masuk ke dalam kriteria sangat praktis. Selanjutnya hasil dari penilaian siswa secara keseluruhan memperoleh 98,88% dengan kriteria sangat praktis. Tahap selanjutnya melakukan uji kelompok kecil terhadap 5 orang siswa dan 1 guru kelas 5B, hasil penilaian guru secara keseluruhan memperoleh 96,66%, sedangkan hasil penilaian dari siswa memperoleh 98,83% masuk dalam kriteria sangat praktis. Uji terakhir yang dilakukan adalah uji lapangan yang melibatkan seluruh siswa kelas 5C yang berjumlah 30 siswa dan 1 guru kelas. Hasil dari penilaian guru secara keseluruhan memperoleh 96,66%, dan hasil dari penilaian siswa memperoleh 93,11% dengan kriteria sangat praktis. Tidak hanya penilaian secara kuantitatif, data kualitatif juga diberikan oleh guru sebagai masukan untuk media yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan guru dan siswa menunjukkan nilai kepraktisan guru 96,66% dengan kriteria sangat praktis, dan kepraktisan siswa mencapai 93,11% dengan kriteria sangat praktis. Hal ini menunjukkan media pembelajaran komik digital berbasis *slice of life* materi konsep pecahan dapat digunakan dengan mudah sebagai media pembelajaran di kelas, baik oleh guru maupun siswa. Dengan penggunaan media ini, siswa menjadi lebih mudah untuk memahami konsep pecahan sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

C. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki keterbatasan, sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya melibatkan siswa di satu sekolah tertentu sebagai subjek penelitian, hasilnya bisa jadi tidak sepenuhnya mewakili kondisi siswa di sekolah lainnya, terutama yang memiliki karakteristik sosial, budaya dan fasilitas yang berbeda.
2. Pengembangan media komik digital berbasis *slice of life* ini hanya ditargetkan pada materi konsep pecahan.

BAB V

SIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mendapatkan hasil penelitian dari uji ahli dan uji lapangan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis *slice of life* kelas V SD pada materi konsep pecahan. Berdasarkan hasil penilaian diberikan oleh para ahli yaitu ahli materi 82,5% dengan kriteria sangat layak, ahli media 95% dengan kriteria sangat layak, dan ahli bahasa 90% dengan kriteria sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa media komik digital berbasis *slice of life* layak untuk digunakan pada pembelajaran di kelas.
2. Kepraktisan media pembelajaran komik digital berbasis *slice of life* kelas V SD pada materi konsep pecahan, berdasarkan penilaian dari guru dan siswa kelas V SD Negeri Kebonmanis 01. Hasil penilaian guru diperoleh 96,66% dengan kriteria sangat praktis, dan penilaian siswa diperoleh 93,11% dengan kriteria sangat praktis. Maka, hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital berbasis *slice of life* kelas V SD pada materi konsep pecahan dapat digunakan dengan mudah oleh siswa dan guru.

B. Saran

Saran yang dapat disampaikan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis *slice of life* pada materi konsep pecahan, sebagai berikut:

1. Bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan media komik digital berbasis *slice of life* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan, khususnya untuk penyampaian materi yang bersifat abstrak seperti pecahan.
2. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung pengembangan dan penggunaan media pembelajaran digital interaktif, baik melalui penyediaan sarana dan prasarana pendukung maupun pelatihan penggunaan teknologi yang berkaitan dengan pendidikan untuk para guru.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media komik digital dengan materi dan jenjang kelas yang berbeda agar kebermanfaatan media ini dapat meluas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan Ibtidiah*, 4(1), 72–80.
- Aliyanti, A., Anggraini, D., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf dan Angka dengan Model ADDIE. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(4), 426–432.
- Amelia, W., Marini, A., & Nafiah, M. (2022). Pengelolaan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*. <http://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/2431>
- Anggraini, Y. (2021). Analisis Persiapan Guru dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2415–2422.
- Aprilla, C. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran Matematika berbasis komik untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(2), 52–62. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/TSCJ/article/view/30042>
- Apriyanti, E., & Fauzi, A. (2023). Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(4), 1978–1986. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5940>
- Ardania, N., Mafaza, F. M., Jannah, I. N., Putri, A. E., & Arochman, T. (2024). Analisis Pengaruh Implementasi Teori Vygotsky. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 08(01), 77–85. <https://doi.org/10.31002/ijel.v8i1.1328>
- Asari, A., dkk. (2023). Media Pembelajaran Era Digital. Yogyakarta: CV. ISTANA AGENCY.
- Aulia, S., Yuniasti, A., Wulandari, R., Ahied, M., Munawaroh, F., & Rosidi, I. (2022). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Articulate. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 5(2), 50–59.
- Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif. Semarang: Fatawa Publishing.

- Christiani, E. A. (2022). Komik Sebagai Media Edukasi Social Anxiety Disorder. *10*(2), 132–150.
- Dahlia, D., Wulandari, S., Haldian, & Indrawan, I. (2025). Teknik Pengumpulan Data Evaluasi Pendidikan. *Jotika Journal in Education*, *4*(2), 63–69.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *1*(1), 282–294.
- Daruhadi, G., & Sopiati, P. (2024). Pengumpulan Data Penelitian. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, *3*(5), 5423–5443.
- Dina, R., Mardiani, Jannah, N., & Winata, P. (2025). Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, *4*(April), 1–10. <https://doi.org/10.59342/jgt.v4i1>
- Distira, A. S., Faruq, D. J., & Asunniyah, U. A. (2025). Pemanfaatan Media Papan Pecahan Putar dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, *5*(2), 632–640.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*. *1*(2), 01-17.
- Faizah, N., & Wiryanto. (2024). Analisis Pembelajaran Realistic Mathematic Education (Rme) Dengan Kemampuan Penalaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *12*(02), 214–226.
- Febriyandani, R., & Kowiyah. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *4*(2), 323–330.
- Fiania, A. S. O., Wibowob, N. A., Andoyoc, Y. A. A., & Rofisiand, N. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, *2*(3), 999–1003.
- Fitri, A. (2023). Inovasi Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, *2*(2), 442–448.
- Ghoni, A. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Gambar Pada Pembelajaran Ipa Melalui Adobe Flash. *Jurnal Hasil Kajian Dan Penelitian Dalam Bidang Keislaman Dan Pendidikan*, *5*(36), 15–25.
- Habiddin, H., Ashar, M., Hamdan, A., & Nasir, K. R. (2022). Digital Comic Media

for Teaching Secondary School Science. *16*(03), 159–166.

Hasan, M., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.

Hikmah, N., Kuswidyanarko, A. & Lubis, P. H. M. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *15*(2), 137–148.

Inayah, Y., & Safari, Y. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, *9*(1), 125–134.

Indrapangastuti, D., Sari, N. R., & Wahyudi, A. B. E. (2025). Analisis Problematika Pembelajaran Bilangan Pecahan dan Alternatif Strategi Pemecahannya di Sekolah Dasar Dewi. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs)*, *8*(3), 1444–1462.

Intan, D. N., Kuntarto, E., & Sholeh, M. (2022). Strategi Guru untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnalbasicedu*, *6*(3), 3302–3313.

Ismara, K. I., dkk. (2025). *Model-Model Pengembangan Diklat Vokasional*. Cirebon: Greenbook Publising Indonesia.

Kamila, N., Annas, F., & Oktavia, S. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Educational Management and Strategy*, *03*(01), 43–49.

Kusumadewi, N. L. W., Gunartha, I. W., & Ariawan, I. P. W. (2022). Pengembangan Media Komik Matematika Digital untuk Pembelajaran Materi Pecahan di Sekolah Dasar Ni. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakt*, *9*(1), 103–116.

Lubis, R., Lubis, A. J., Hotnida, & Amir, A. (2025). Media Pembelajaran Matematika SD (Pengembangan Kegiatan Belajar Matematika Dengan Media/ Alat Peraga. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 401–412.

Made, N., Dwitayanti, T., Made, N., Wisudariani, R., & Wirahyuni, K. (2022). Analisis Kaidah Kebahasaan Komik Digital Webtoon ” Lucunya Hidup Ini ” serta Implikasinya sebagai Media Pembelajaran Teks Anekdote pada Jenjang Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ikatan Keluarga Alumni Undiksha*, *20*(2), 92–103.

Mailania, E., Rarastikab, N., Paristac, I., Harahapd, W. S., Azzahrae, M. F., & Apriliaf, I. (2025). Strategi Pembelajaran Matematika untuk Mengatasi

- Kesulitan Pemahaman Konsep Pecahan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi Terapan*, 02(02), 131–135.
- Marlita, I. N., Patonah, S., Ariestanti, E., & Miyono, N. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Game dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. 7(2), 725–735.
- Mursalin, K. A., Haerudin, D., & Nugraha, H. S. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Dongeng. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 539–549.
- Muryaningsih, S. (2021). Media Pembelajaran Berbahan *Loose Part* Dalam Pembelajaran Eksak di MI Kedungwuluh Lor. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(1), 84–91.
- Nashrullah, M., dkk. (2023). Metodologi Penelitian Pendidikan. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Natsir, S. R. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar: Studi Deskriptif Pendekatan *Deep Learning* dalam Kerangka Kurikulum Merdeka Belajar. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 4(9), 7263–7274.
- Novianto, A., Fitriani, N. L., Deniswa, A. S., Izzati, M. H. N., Firdaus, F., Ningrum, N. Y., & Dew, R. C. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Matematika dalam Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(2).
- Nuryati, & Darsinah. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, 3(2), 153–162.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pagarra, H., dkk. (2022). Media Pembelajaran. Makasar: Badan Penerbit UNM.
- Pratiwi, D. T., & Alyani, F. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD Pada Materi Pecahan. 5(1), 136–142.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365–376.
- Putri, W. F., Hidayanti, D. N., Muzhafran, M., & Fauzan, I. (2024). Analisis

- Problematika Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Matematika di SDN 012 Babakan Ciparay Kota Bandung. *Jurnal Riset Rumpun Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam (JURRIMIPA)*, 3(1), 119–128.
- Rachmasari, A. F. Y., & Sukartiningsih, W. (2024). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Canva Tema Lingkungan Hidup Materi Membuat Kalimat Efektif di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(07), 1253–1264.
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Rahman, B. P. A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8. <https://www.academia.edu/download/91021639/7757>
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik Pengumpulan Data : Observasi , Wawancara dan Kuesioner. *Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik Vol.*, 3(1), 39–47. <https://samudrapublisher.com/index.php>
- Sadih, D. S., & Afriansyah, E. A. (2023). Miskonsepsi siswa ditinjau dari tingkat penyelesaian masalah pada materi operasi pecahan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika*, 02(01), 31–44.
- Salsabila, K., Karlimah, & Nuryadin, A. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Genially pada Materi Membandingkan Bilangan Pecahan Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 296–307.
- Sentosa, D. A. (2021). Perancangan Komik Digital Scrambled Egg Sebagai Media. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Intermedia*, 03(02), 33–41.
- Setyaningrum, D. E., & Riswari, L. A. (2023). Analisis kesulitan belajar dalam memahami konsep pecahan pada siswa kelas V SD Negeri Sidomulyo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3360–3369. <https://eprints.umk.ac.id/18614/1/3>.
- Shoffa, S., dkk. (2023). Media Pembelajaran. Sumatera Barat: CV. Afasa Pustaka.
- Sihombing, Y., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Problematika Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. 8(2), 710–718.
- Siregar, A. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Al*

- YAZIDIY: Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Pendidikan Volume.*, 5(1), 124–129.
- Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Journal Mahesa Center*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan Penekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Syafitri, D. (2025). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran IPA Kelas III di SD PAB 25 Medan TP.2024/2025. (Skripsi). Sekolah Sarjana, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Ulfa, L., Friansyah, D., & Hajani, T. J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif pada Materi Peredaran Darah Kelas V SDN Rejosari. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(2015), 106–118.
- Utami, M. Z., Setiawan, I., Risdianto, E., & Viona, E. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Alat-Alat Optik. 344–350.
- Wahyunisari, T., Yulianti, D., Nurhanurawati, & Caswita. (2023). Media Komik Berbasis Digital dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(10), 8135–8140. <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php>
- Wijaya, F. K., Nurmilawati, M., & Primandiri, P. R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Pecahan Kelas 5 SD Menggunakan Aplikasi Animaker Maca. 1380–1386.
- Wijayavania, A. M., Azzahra, V. K., & Kusno3. (2025). Sintesis Konseptual Pemikiran Vygotsky dan Quantum Learning DePorter dalam Pembelajaran Matematika pada Kurikulum Merdeka : Suatu Studi Pustaka Sistematis. *Jurnal Ilmiah Matematika*, 6(2), 794–807.
- Winarni, E. W. (2021). Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research and Development (R&D). Jakarta: Bumi Aksara.
- Wirjana, R., & Alim, J. A. (2023). Permasalahan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(3), 271–277. <https://www.academia.edu/download/105865953/97.pdf>
- Wulandari, I. M., Anugraheni, I., Universitas, M., Satya, K., & Salatiga, W. (2021). Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Visual Pada Materi Kerucut dan Tabung di Sekolah Dasar Indra. *Jurnal Ilmiah Wahana*

Pendidikan, 7(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.4683023>

- Yeni, D. F., Rahmatika, D., Muriani, & Putri, D. A. E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 01(02), 94–100.
- Yensy, N. A. (2020). Efektifitas Pembelajaran Statistika Matematika melalui Media Whatsapp Group Ditinjau dari Hasil Belajar Mahasiswa (Masa Pandemi Covid 19). *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 05(02), 65–74. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>
- Yusari, R., Novita, R., Syarfuni, & Sari, S. M. (2025). Fraction Learning To Improve Elementary School Students' Conceptual Understanding. *Jurnal Dikdas Bantara*, 8(2), 185–198.
- Yusfita Yusuf, M. P., dkk. (2020). Call For Book Tema 3 (Media Pembelajaran). Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Yuswantara, I. K. J., & Wibawa, I. M. C. (2021). Animal Life Cycle Media Using Digital Comics for Fourth- Grade Elementary School Students. *International Journal of Elementary Educatio*, 5(3), 366–374.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonom*, 19(01), 61–78.
- Zakiyah, Z., Arisandi, M., Oktora, S. D., Hidayat, A., (2022). Pengembangan buku teks bahasa Indonesia berbasis media komik digital bermuatan keterampilan berpikir kritis. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8431–8440. <https://www.neliti.com/publications/452334>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Nilai Ulangan Kelas 5A

No.	NAMA	NILAI PECAHAN
1	ABHISTA PRAMODYA GUNAWAN	100
2	ABYAN HIRAYA	100
3	ADAM NUR MAJID	70
4	ADENAYA BELLVANIA CINTAKIRANA	100
5	ADIZTA KEVIN SAPUTRA	70
6	AISYAH MARSHAYU KINANTI	100
7	ALLIYYA SHAKILLA PUTRI	70
8	ALMIRA RAMADHANI	100
9	ARFAN LINTANG WIJAYA	70
10	ARSHAKA ADYA SYAKIB	80
11	BARA HAFUZA HFIY	100
12	DAFA NAIL SULISTIYONO	90
13	DELISHA GENDIS GURITNO	100
14	FATHAN AL FATIH	100
15	GESIT MUHAMMAD DZAKI	70
16	HAIKAL MAULANA JUANITO	100
17	HASSAN ABIYYU HABIBULLAH	60
18	KEENAN GHANY EL-RAFIF	100
19	KEJORA ALMEERA JINGGA	90
20	MOCHAMMAD BISMA NUR FARDULOH	90
21	MUHAMMAD RA'UF NUR AZHIM	100
22	MUTIARA AZHARI CONSTANTYN	100
23	NADIA AMELIA MULYANTO	100
24	NAZRIEL RAFIE NURWANSYAH	70
25	RASYA PUTRI SUSANTI	90
26	RAZIQ NAUFAL GANENDRA A.S	100
27	SAHLYA AULIYA RAHMAH	100
28	SALMAH NAFISAH	80
29	SHAVA KIRANA MAHESTRI	100
30	VIRNA ALTANNA ALUREA	80
31	WAHYU FAJAR PAMUNGKAS	70
32	ZAFEERA ALEENA WIJAYA	100

Lampiran 2. Nilai Ulangan Kelas 5B

No.	Nama	Nilai UH Pecahan
1	Abidzar Al Ghifari	100
2	Adzkia Faidha Saufa	75
3	Aldo Vidi Alfiansyah	70
4	Alvino Haryanto	65
5	Anindita Keisha Zahra	100
6	Arvide Rizqi Aris Putra	100
7	Athaya Fitri Lestari	100
8	Aufar Rayyan Yusuf	100
9	Azril Aufar Fahreza	100
10	Azzahra Ramadhani	40
11	Dieva Puspa Wijayani	90
12	Dwi Anjar Saputra	40
13	Ega Hania Syakira	90
14	Eka Naura Agustina	100
15	Fairel Atharizz Arsenio	75
16	Farhan Haryanto	95
17	Fawwaz Hikaru Muhammad	100
18	Febi Dwi Ristanti	100
19	Fikri Aditya	80
20	Ghina Alya Lathifah	100
21	Habib Ar-Rosyid	100
22	Keisya Meylani Saputri	70
23	Khofifah Nur Azizah	100
24	Latief Yahya Taftazani	100
25	M.Yusuf Al - Fatih	100
26	Mutiara Waluyo Jati	100
27	Princess Mayriska Nur. A	100
28	Risqi Nur Ramadhan	35
29	Sherly Sheinavya	95
30	Silfana Oktavia	55
31	Ubaidilla Adskhan	90
32	Vellysia Zhara Salsabilla	70

Lampiran 3. Nilai Ulangan Kelas 5C

No.	Nama	Nilai UH Pecahan
1	Adistira Kamania Davien	95
2	Aditya Nurrachman	78
3	Ainayya Ishma Humayra	83
4	Alesha Anindita Putri	91
5	Aqila Naima Mumtazah	60
6	Aqila Nazwa Assyfa	97
7	Aray Kusuma Rafandi	82
8	Assajid Abulfeda	72
9	Bulan Deszvanny Violeent	91
10	Celestyn Fawnia Agatha	89
11	Elysia Safa Haura	74
12	Fabio Messilian Nur Purnomo	82
13	Fhadil Alfahmi	78
14	Jefry Ardiansyah Junaedi	62
15	Juna Faishal Hashif	74
16	Khayla Aldias Faranissa	95
17	Ksatria Alfien Andromeda Zein	82
18	Maulina Qonita Azalia	82
19	Mirza Ukail Azizzan	46
20	Mozafarel Alfaridzi	72
21	Muhamad Arjuna Ramadhan	82
22	Muhammad Nabil Khiar Wachid	88
23	Nabih Izzan	75
24	Nadhira Anindita Shanivara	95
25	Naladhipa Rafif Kristanto	69
26	Nuri Wahyuni	82
27	Rizki Hamizam Pratama	60
28	Sheila Marlina	46
29	Sonia Salsabila Putri	94
30	Tsalsa Cita Nurhidayah	82
31	Yanuar Arfan Wahyudi	72

Lampiran 4. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Kesesuaian dan kelengkapan konsep pecahan	1,2,3	3
2.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	4,5	2
3.	Keterkaitan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari (<i>slice of life</i>)	6,7	2
4.	Mendorong keingintahuan	8	1
5.	Kejelasan alur penyampaian	9,10	2
Jumlah			10

Lampiran 5. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa

No.	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Ketepatan saat pemakaian bahasa	1,2,3,4,5	5
2.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa	6,7	2
3.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	8,9,10	3
Jumlah			10

Lampiran 6. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Kemudahan media	1,2	2
2.	Kelengkapan media	3,4	2
3.	Kesesuaian media dengan konsep <i>slice of life</i>	5,6	2
4.	Bentuk media	7,8	2
5.	Tampilan media	9,10	3
Jumlah			10

Lampiran 7. Kisi-kisi Lembar Penilaian Siswa

No.	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Penyajian materi	1,2	2
2.	Tampilan media	3,4,5	3
	Penggunaan media	6,7	2
3.	Suasana pembelajaran	8,9	2
	Respon siswa	10,11,12,13,14,15	6
Jumlah			15

Lampiran 8. Kisi-kisi Lembar Penilaian Guru

No.	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Penyajian materi	1,2	2
2.	Kesesuaian materi	3,4	2
3.	Tampilan media	5,6,7	3
4.	Penggunaan media	8	1
5.	Akses media	9,10,11	3
6.	Kemudahan belajar	12,13	2
7.	Ketertarikan penggunaan media	14	1
8.	Peningkatan motivasi belajar	15	1
Jumlah			15

Lampiran 9. Rubrik Penilaian Ahli Materi

Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian	
Kelayakan isi	Materi konsep pecahan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Matematika Fase C Kurikulum Merdeka.	4	Sangat sesuai dengan CP dan indikator pembelajaran tercakup.
		3	Sesuai dengan CP dan sebagian indikator tercakup.
		2	Cukup sesuai dengan CP namun ada indikator belum tercakup.
		1	Tidak sesuai dengan CP Kurikulum Merdeka.
	Materi pecahan disajikan lengkap dan tidak menimbulkan miskonsepsi.	4	Sangat lengkap, jelas, dan bebas miskonsepsi.
		3	Lengkap dan cukup jelas.
		2	Cukup lengkap namun berpotensi miskonsepsi.
		1	Tidak lengkap dan menimbulkan miskonsepsi
	Contoh dan latihan soal sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	Sangat sesuai, variatif, dan mendukung tujuan pembelajaran.
		3	Sesuai dengan tujuan pembelajaran.
		2	Cukup sesuai namun kurang mendukung.
		1	Tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran.
	Materi yang disajikan selaras dengan tujuan pembelajaran (TP) pada Kurikulum Merdeka.	4	Sangat selaras dengan seluruh TP.
		3	Selaras dengan sebagian besar TP.
		2	Cukup selaras namun ada ketidaksesuaian.
		1	Tidak selaras dengan TP.

	Kedalaman materi sesuai kemampuan kognitif siswa kelas V.	4	Sangat sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.
		3	Sesuai dengan kemampuan siswa.
		2	Cukup sesuai namun perlu penyederhanaan.
		1	Tidak sesuai dengan kemampuan siswa.
	Materi pecahan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa.	4	Sangat kontekstual dan dekat dengan pengalaman siswa.
		3	Kontekstual dan relevan.
		2	Cukup kontekstual namun kurang dekat.
		1	Tidak dikaitkan dengan kehidupan siswa.
	Pendekatan <i>slice of life</i> membantu pemahaman konsep pecahan.	4	Sangat efektif membantu pemahaman konsep.
		3	Efektif membantu pemahaman
		2	Cukup membantu namun belum optimal.
		1	Tidak membantu pemahaman konsep.
	Penyajian materi mendorong rasa ingin tahu siswa terhadap konsep pecahan.	4	Sangat mendorong rasa ingin tahu dan keterlibatan.
		3	Mendorong rasa ingin tahu siswa.
		2	Cukup mendorong rasa ingin tahu.
		1	Tidak mendorong rasa ingin tahu.
Kelayakan Penyajian	Alur penyajian materi dalam komik digital tersusun secara sistematis.	4	Sangat runtut, logis, dan mudah diikuti.
		3	Runtut dan mudah diikuti.
		2	Cukup runtut namun ada bagian membingungkan.
		1	Tidak runtut dan sulit diikuti.
	Urutan penyajian materi memudahkan siswa dalam memahami konsep konsep.	4	Sangat mendukung pemahaman bertahap.
		3	Mendukung pemahaman konsep.
		2	Cukup mendukung namun kurang optimal.
		1	Tidak mendukung pemahaman konsep.

Lampiran 10. Rubrik Penilaian Ahli Bahasa

Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian	
Kelayakan bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa kelas V SD	4	Bahasa sangat sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh seluruh siswa.
		3	Bahasa mudah dipahami oleh sebagian besar siswa.
		2	Bahasa cukup dipahami namun masih memerlukan penjelasan tambahan.
		1	Bahasa sulit dipahami dan membingungkan siswa.
	Pemilihan kata sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa	4	Pemilihan kata sangat sesuai dengan perkembangan bahasa siswa kelas V SD.
		3	Pemilihan kata sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
		2	Pemilihan kata cukup sesuai namun masih terdapat istilah yang sulit.
		1	Pemilihan kata tidak sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
	Kalimat yang digunakan jelas dan tidak menimbulkan makna ganda.	4	Kalimat sangat jelas, lugas, dan tidak menimbulkan makna ganda.
		3	Kalimat jelas dan tidak menimbulkan makna ganda.
		2	Kalimat cukup jelas namun berpotensi menimbulkan makna ganda.
		1	Kalimat tidak jelas dan menimbulkan makna ganda.

	Bahasa yang digunakan komunikatif dan menarik bagi siswa.	4	Bahasa sangat komunikatif, menarik, dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.
		3	Bahasa komunikatif dan cukup menarik bagi siswa.
		2	Bahasa cukup komunikatif namun kurang menarik.
		1	Bahasa tidak komunikatif dan tidak menarik bagi siswa.
	Istilah matematika digunakan secara tepat dan konsisten.	4	Istilah matematika digunakan sangat tepat dan konsisten di seluruh materi.
		3	Istilah matematika digunakan dengan tepat dan cukup konsisten.
		2	Istilah matematika cukup tepat namun kurang konsisten.
		1	Istilah matematika tidak tepat dan tidak konsisten.
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD.	4	Bahasa sangat sesuai dengan karakteristik kognitif dan emosional siswa.
		3	Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa.
		2	Bahasa cukup sesuai namun kurang mempertimbangkan karakteristik siswa.
		1	Bahasa tidak sesuai dengan karakteristik siswa.
	Dialog dalam komik sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa.	4	Dialog sangat kontekstual, alami, dan dekat dengan kehidupan siswa.
		3	Dialog kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa.
		2	Dialog cukup relevan namun kurang alami.
		1	Dialog tidak sesuai dengan konteks kehidupan siswa.
	Penulisan kata sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	4	Penulisan kata sangat sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia tanpa kesalahan ejaan.

		3	Penulisan kata sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia dengan sedikit kesalahan yang tidak mengganggu pemahaman.
		2	Penulisan kata cukup sesuai namun terdapat beberapa kesalahan ejaan yang mengganggu pemahaman.
		1	Penulisan kata tidak sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia dan banyak kesalahan ejaan.
	Penggunaan tanda baca sudah tepat dan konsisten.	4	Penggunaan tanda baca sangat tepat dan konsisten di seluruh teks.
		3	Penggunaan tanda baca tepat dan cukup konsisten.
		2	Penggunaan tanda baca cukup tepat namun kurang konsisten.
		1	Penggunaan tanda baca tidak tepat dan tidak konsisten.
	Struktur kalimat sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).	4	Struktur kalimat sangat sesuai dengan PUEBI dan mudah dipahami siswa.
		3	Struktur kalimat sesuai dengan PUEBI dan cukup mudah dipahami.
		2	Struktur kalimat cukup sesuai dengan PUEBI namun masih terdapat ketidaktepatan.
		1	Struktur kalimat tidak sesuai dengan PUEBI dan sulit dipahami siswa.

Lampiran 11. Rubrik Penilaian Ahli Media

Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian	
Kelayakan media	Media komik digital mudah dioperasikan oleh siswa kelas V SD.	4	Media sangat mudah dioperasikan secara mandiri oleh siswa.
		3	Media mudah dioperasikan oleh siswa dengan sedikit arahan.
		2	Media dapat dioperasikan, namun masih memerlukan pendampingan intensif dari guru.
		1	Media komik digital sulit dioperasikan dan membingungkan bagi siswa kelas V SD.
	Petunjuk penggunaan media disajikan dengan jelas.	4	Petunjuk penggunaan sangat jelas, sederhana, dan mudah dipahami siswa.
		3	Petunjuk penggunaan cukup jelas dan mudah dipahami.
		2	Petunjuk tersedia namun kurang jelas dan sulit dipahami siswa.
		1	Petunjuk penggunaan media tidak tersedia atau tidak jelas.
	Komponen media (teks, gambar, ilustrasi) tersaji secara lengkap.	4	Komponen media sangat lengkap, harmonis, dan fungsional.
		3	Komponen media lengkap dan saling mendukung.
		2	Komponen media cukup lengkap namun belum terintegrasi dengan baik.
		1	Komponen media (teks, gambar, ilustrasi) tidak lengkap dan kurang mendukung pembelajaran.
	Media dapat digunakan secara mandiri oleh siswa.	4	Media sangat mendukung pembelajaran mandiri siswa.
		3	Media cukup mendukung kemandirian belajar siswa.

		2	Media dapat digunakan secara mandiri namun masih memerlukan banyak bantuan.
		1	Media tidak memungkinkan siswa belajar secara mandiri.
	Media komik digital sesuai dengan konsep pembelajaran <i>slice of life</i> .	4	Media sangat relevan dan menyatu alami dengan konsep <i>slice of life</i> .
		3	Media sangat relevan dan menyatu alami dengan konsep <i>slice of life</i> .
		2	Media mencerminkan <i>slice of life</i> namun kurang konsisten.
		1	Media tidak mencerminkan konsep pembelajaran <i>slice of life</i> .
	Cerita dalam komik relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.	4	Cerita sangat dekat dan kontekstual dengan kehidupan siswa.
		3	Cerita sangat dekat dan kontekstual dengan kehidupan siswa.
		2	Cerita cukup relevan tetapi kurang kontekstual.
		1	Cerita komik tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.
Kualitas dan tampilan	Desain tampilan media menarik bagi siswa kelas V SD.	4	Tampilan media sangat menarik, kreatif, dan memotivasi belajar.
		3	Tampilan media menarik dan sesuai karakteristik siswa.
		2	Tampilan media cukup menarik namun kurang konsisten.
		1	Tampilan media tidak menarik dan tidak sesuai karakteristik siswa kelas V SD.
	Ukuran huruf dan gambar proporsional serta mudah dibaca.	4	Ukuran huruf dan gambar sangat jelas dan nyaman dibaca.
		3	Ukuran huruf dan gambar proporsional serta mudah dibaca.
		2	Ukuran huruf dan gambar cukup terbaca namun kurang optimal.
		1	Ukuran huruf dan gambar tidak proporsional serta sulit dibaca.
	Kombinasi warna dalam media yaman untuk dilihat.	4	Kombinasi warna sangat harmonis dan mendukung fokus belajar.

		3	Kombinasi warna harmonis dan nyaman dilihat.
		2	Kombinasi warna cukup nyaman namun kurang harmonis.
		1	Kombinasi warna mengganggu kenyamanan visual siswa.
	Tampilan keseluruhan media mendukung pembelajaran matematika.	4	Tampilan media sangat mendukung pemahaman konsep matematika.
		3	Tampilan media mendukung proses pembelajaran matematika.
		2	Tampilan media kurang optimal dalam mendukung pembelajaran matematika.
		1	Tampilan media tidak mendukung pembelajaran matematika.

Lampiran 12. Rubrik Penilaian Respon Siswa

Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian	
Materi	Saya mudah memahami konsep pecahan menggunakan komik digital.	4	Siswa sangat mudah memahami konsep pecahan dengan bantuan komik digital tanpa mengalami kesulitan.
		3	Siswa cukup mudah memahami konsep pecahan dengan sedikit bantuan tambahan.
		2	Siswa kurang memahami konsep pecahan meskipun telah menggunakan komik digital.
		1	Siswa tidak memahami konsep pecahan melalui komik digital.
	Saya memahami contoh pecahan yang disajikan dalam komik digital karena sesuai dengan kehidupan sehari-hari saya.	4	Siswa sangat memahami contoh pecahan karena sangat relevan dengan pengalaman sehari-hari.
		3	Siswa memahami contoh pecahan dan merasa cukup relevan dengan kehidupan sehari-hari.
		2	Siswa kurang memahami contoh pecahan karena kurang sesuai dengan kehidupan sehari-hari.
		1	Siswa tidak memahami contoh pecahan dan tidak merasakan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari.
	Saya tertarik membaca komik digital karena tampilannya menarik.	4	Tampilan komik sangat menarik dan membuat siswa sangat antusias membaca.
		3	Tampilan komik cukup menarik dan menumbuhkan minat membaca.
		2	Tampilan komik kurang menarik bagi siswa.

Media		1	Tampilan komik tidak menarik dan tidak menimbulkan minat membaca.
	Saya dapat melihat gambar dan tulisan dalam komik digital dengan jelas.	4	Gambar dan teks sangat jelas, mudah dibaca, dan tidak membingungkan.
		3	Gambar dan teks cukup jelas dengan sedikit kekurangan.
		2	Gambar dan teks kurang jelas sehingga mengganggu kenyamanan membaca.
		1	Gambar dan teks tidak jelas dan sulit dibaca.
	Saya tertarik belajar karena warna dan ilustrasi pada komik digital	4	Warna dan ilustrasi sangat menarik serta mendukung pemahaman materi.
		3	Warna dan ilustrasi cukup menarik dan mendukung pembelajaran.
		2	Warna dan ilustrasi kurang menarik.
		1	Warna dan ilustrasi tidak menarik dan tidak mendukung pembelajaran.
	Saya tidak mengalami kesulitan menggunakan komik digital saat belajar.	4	Siswa dapat menggunakan komik digital dengan sangat mudah tanpa kendala.
		3	Siswa dapat menggunakan komik digital dengan sedikit bantuan.
		2	Siswa mengalami beberapa kesulitan saat menggunakan komik digital.
		1	Siswa mengalami kesulitan yang signifikan dalam menggunakan komik digital.
		4	Petunjuk sangat jelas dan mudah dipahami secara mandiri.

	Saya memahami petunjuk penggunaan komik digital dengan mudah.	3	Petunjuk cukup jelas namun masih memerlukan sedikit penjelasan.
		2	Petunjuk kurang jelas dan membingungkan.
		1	Petunjuk tidak jelas dan sulit dipahami.
Pembelajaran	Suasana belajar menjadi menyenangkan dengan menggunakan komik digital..	4	Pembelajaran terasa sangat menyenangkan dan tidak membosankan.
		3	Pembelajaran terasa cukup menyenangkan.
		2	Pembelajaran kurang menyenangkan.
		1	Pembelajaran tidak menyenangkan.
	Saya lebih bersemangat belajar pecahan menggunakan komik digital.	4	Komik digital sangat meningkatkan semangat belajar siswa.
		3	Komik digital cukup meningkatkan semangat belajar.
		2	Komik digital kurang meningkatkan semangat belajar.
		1	Komik digital tidak meningkatkan semangat belajar.
	Saya menikmati belajar matematika menggunakan komik digital.	4	Siswa sangat menikmati proses belajar matematika.
		3	Siswa cukup menikmati proses belajar.
		2	Siswa kurang menikmati proses belajar.
		1	Siswa tidak menikmati proses belajar.
	Saya lebih mudah memahami konsep pecahan dengan bantuan komik digital.	4	Siswa mudah memahami konsep pecahan
		3	Siswa cukup mudah memahami konsep pecahan
		2	Siswa kurang memahami konsep pecahan.
		1	Siswa merasa kesulitan memahami konsep pecahan.
	Saya lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan komik digital.	4	Siswa sangat tertarik dan aktif mengikuti pembelajaran.
		3	Siswa cukup tertarik mengikuti pembelajaran.
		2	Siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran.

	Saya merasa cerita dalam komik digital sesuai dengan kehidupan sehari-hari saya.	1	Siswa tidak tertarik mengikuti pembelajaran.
		4	Cerita sangat relevan dengan kehidupan siswa.
		3	Cerita cukup relevan dengan kehidupan siswa.
		2	Cerita kurang relevan dengan kehidupan siswa.
		1	Cerita tidak relevan dengan kehidupan siswa.
	Saya ingin belajar materi lain dengan menggunakan komik digital.	4	Siswa sangat ingin menggunakan komik digital untuk materi lain.
		3	Siswa cukup ingin menggunakan komik digital untuk materi lain.
		2	Siswa kurang berminat menggunakan komik digital lagi.
		1	Siswa tidak berminat menggunakan komik digital lagi.
	Saya merasa belajar matematika menjadi tidak membosankan dengan komik digital.	4	Komik digital membuat belajar matematika tidak membosankan.
		3	Komik digital cukup mengurangi kebosanan belajar matematika.
		2	Komik digital kurang mengurangi kebosanan.
		1	Komik digital tidak mengurangi kebosanan.

Lampiran 13. Rubrik Penilaian Respon Guru

Aspek	Pernyataan	Skala Penilaian	
Materi	Penyajian materi konsep pecahan dalam komik sudah jelas.	4	Materi disajikan sangat jelas, runtut, dan mudah dipahami oleh siswa.
		3	Materi cukup jelas dan dapat dipahami siswa.
		2	Materi kurang jelas.
		1	Materi tidak jelas dan sulit dipahami siswa.
	Urutan penyajian materi memudahkan siswa memahami konsep pecahan.	4	Urutan penyajian sangat sistematis dan sangat membantu pemahaman siswa.
		3	Urutan penyajian cukup sistematis dan membantu pemahaman.
		2	Urutan penyajian kurang sistematis.
		1	Urutan penyajian tidak sistematis dan membingungkan siswa.
	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran.	4	Materi sangat sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
		3	Materi cukup sesuai dengan capaian pembelajaran.
		2	Materi kurang sesuai dengan capaian pembelajaran.
		1	Materi tidak sesuai dengan capaian pembelajaran.
	Contoh yang disajikan mendukung pemahaman konsep pecahan.	4	Contoh sangat relevan dan sangat membantu pemahaman konsep.
		3	Contoh cukup relevan dan membantu pemahaman.
		2	Contoh kurang relevan dan kurang membantu pemahaman.
		1	Contoh tidak relevan dan tidak membantu pemahaman konsep.
Media		4	Tampilan sangat menarik, sesuai karakteristik siswa, dan meningkatkan minat belajar.

	Tampilan komik digital menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.	3	Tampilan cukup menarik dan sesuai karakteristik siswa.
		2	Tampilan kurang menarik bagi siswa.
		1	Tampilan tidak menarik dan tidak sesuai karakteristik siswa.
	Gambar, warna, dan teks disajikan secara proporsional.	4	Gambar, warna, dan teks sangat proporsional dan nyaman dibaca.
		3	Gambar, warna, dan teks cukup proporsional.
		2	Gambar, warna, dan teks kurang proporsional.
		1	Gambar, warna, dan teks tidak proporsional dan mengganggu pembelajaran.
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD.	4	Bahasa yang digunakan sangat sesuai dengan karakteristik siswa SD, sederhana, komunikatif, mudah dipahami, dan mendukung pemahaman materi tanpa menimbulkan ambiguitas.
		3	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD dan umumnya mudah dipahami, meskipun masih terdapat sedikit istilah yang memerlukan penjelasan tambahan.
		2	Bahasa yang digunakan kurang sesuai dengan karakteristik siswa SD, sehingga sebagian siswa memerlukan penjelasan tambahan untuk memahami isi komik.
		1	Bahasa yang digunakan tidak sesuai dengan karakteristik siswa SD, sulit dipahami, dan menghambat pemahaman materi pembelajaran.
	Media komik digital mendukung proses pembelajaran di kelas.	4	Media sangat mendukung pembelajaran dan keaktifan siswa.
		3	Media cukup mendukung pembelajaran.
		2	Media kurang mendukung pembelajaran.
		1	Media tidak mendukung pembelajaran.

Kemudahan pengguna	Media dapat digunakan baik secara mandiri maupun kelompok.	4	Media sangat fleksibel digunakan secara mandiri dan kelompok.
		3	Media cukup fleksibel digunakan.
		2	Media kurang fleksibel dalam penggunaannya.
		1	Media tidak dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok.
	Media komik digital mudah digunakan oleh guru.	4	Media sangat praktis dan mudah digunakan oleh guru.
		3	Media cukup mudah digunakan guru.
		2	Media kurang praktis digunakan guru.
		1	Media sulit digunakan guru.
	Media mudah di akses.	4	Media sangat mudah diakses kapan dan di mana saja tanpa kendala teknis.
		3	Media cukup mudah diakses dengan kendala teknis kecil.
		2	Media kurang mudah diakses dan sering mengalami kendala.
		1	Media sulit diakses dan menghambat pembelajaran.
Manfaat	Media komik digital memudahkan siswa dalam belajar pecahan.	4	Media sangat memudahkan siswa memahami materi pecahan.
		3	Media cukup memudahkan siswa.
		2	Media kurang memudahkan siswa
		1	Media tidak memudahkan siswa.
	Media membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret.	4	Media sangat membantu mengonkretkan konsep abstrak.
		3	Media cukup membantu mengonkretkan konsep.
		2	Media kurang membantu mengonkretkan konsep.
		1	Media tidak membantu mengonkretkan konsep.
	Penggunaan media meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar.	4	Media sangat meningkatkan ketertarikan dan antusiasme siswa.
		3	Media cukup meningkatkan ketertarikan siswa.
		2	Media kurang meningkatkan ketertarikan siswa.

		1	Media tidak meningkatkan ketertarikan siswa.
	Media komik digital meningkatkan motivasi belajar siswa.	4	Media sangat meningkatkan motivasi belajar siswa.
		3	Media cukup meningkatkan motivasi belajar siswa.
		2	Media kurang meningkatkan motivasi belajar siswa.
		1	Media tidak meningkatkan motivasi belajar siswa.

Lampiran 14. Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama : Lulu Dwi Lestari

Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Slice of Life* Materi Konsep Pecahan pada Siswa Kelas V SD

Nama Media : Komik Digital Berbasis *Slice of Life* Materi Konsep Pecahan

Nama validator : Aris Naeni Dwiyanti, M.Pd.

Instansi : Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

Tanggal Penilaian : 4 Februari 2026

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli materi terhadap media pembelajaran yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

A. Petunjuk pengisian

- Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi mengenai kelayakan isi dan penyajian materi konsep pecahan dalam media komik digital berbasis *slice of life* yang sedang dikembangkan, ditinjau dari kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran serta keterkaitannya dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa.
- Berikan tanda centang (✓) pada kolom tabel pertanyaan yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pertanyaan atau pernyataan terhadap materi. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat baik
3 = Baik
2 = Kurang
1 = Sangat kurang

3. Apabila dalam penilaian yang Bapak/Ibu berikan masih belum sesuai dan perlu perbaikan, maka akan direvisi lebih lanjut.
- B. Tabel Pernyataan**

No.	Pernyataan	Skor				Komentar/ Saran
		SK	K	B	SB	
		1	2	3	4	
Kelayakan Isi						
1.	Materi konsep pecahan dalam komik sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) matematika fase C Kurikulum Merdeka.			✓		
2.	Materi pecahan disajikan secara lengkap dan tidak menimbulkan miskonsepsi.			✓		
3.	Contoh dan latihan soal pecahan sesuai dengan tujuan pembelajaran.			✓		
4.	Materi yang disajikan selaras dengan tujuan pembelajaran (TP) pada Kurikulum Merdeka.			✓		
5.	Kedalaman materi sesuai dengan kemampuan kognitif siswa kelas V SD.			✓		
6.	Materi pecahan dikaitkan dengan situasi kehidupan sehari-hari siswa.			✓		
7.	Pendekatan <i>slice of life</i> membantu siswa memahami konsep pecahan.			✓		
8.	Penyajian materi mampu mendorong rasa ingin tahu siswa terhadap konsep pecahan.				✓	
Kelayakan Penyajian						
9.	Alur penyajian materi dalam komik digital tersusun secara sistematis.				✓	
10.	Urutan penyajian materi memudahkan siswa dalam memahami konsep pecahan.				✓	
Jumlah				33		

C. Kesimpulan

Mohon lingkari pilihan jawaban yang sesuai dengan pendapat terhadap media komik digital berbasis *slice of life* yang dikembangkan:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi kecil
3. Dapat digunakan dengan revisi besar
4. Belum dapat digunakan

Cilacap, 4 Februari 2026



Aris Naeni Dwiyantri, M.Pd.

NIDN. 0620018902

Lampiran 15. Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Nama : Lulu Dwi Lestari
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Slice of Life* Materi Konsep Pecahan pada Siswa Kelas V SD
 Nama Media : Komik Digital Berbasis *Slice of Life* Materi Konsep Pecahan
 Nama validator : Alvan Hazhari, M.Pd.
 Instansi : Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap
 Tanggal Penilaian : 4 Februari 2026

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli bahasa terhadap media pembelajaran yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

A. Petunjuk pengisian

- Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Bahasa mengenai kelayakan penggunaan bahasa dalam media komik digital berbasis *slice of life* yang sedang dikembangkan, ditinjau dari ketepatan penggunaan bahasa, kesesuaian dengan perkembangan siswa, serta kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia.
- Berikan tanda centang (✓) pada kolom tabel pertanyaan yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pertanyaan atau pernyataan terhadap materi. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 4 = Sangat baik
 3 = Baik
 2 = Kurang
 1 = Sangat kurang

- Apabila dalam penilaian yang Bapak/Ibu berikan masih belum sesuai dan perlu perbaikan, maka akan direvisi lebih lanjut.

B. Tabel Pernyataan

No.	Pernyataan	Skor				Komentar/ Saran
		SK	K	B	SB	
		1	2	3	4	
1.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa kelas V SD.				✓	
2.	Pemilihan kata sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa.				✓	
3.	Kalimat yang digunakan jelas dan tidak menimbulkan makna ganda.			✓		Kalimat tidak menggunakan makna ganda seperti kata, ungkapan yang lebih dan tidak menimbulkan kebingungan
4.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan menarik bagi siswa.				✓	
5.	Istilah matematika digunakan secara tepat dan konsisten.			✓		Sudah menggunakan konsep dan logika yang akurat.
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD.				✓	
7.	Dialog dalam komik sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa.				✓	

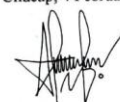
8.	Penulisan kata sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.			✓	
9.	Penggunaan tanda baca sudah tepat dan konsisten.		✓		Penggunaan Eja sudah benar dan tepat
10.	Struktur kalimat sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).		✓		Sudah sesuai namun ada yang harus di kembangkan lagi bahasanya
Jumlah		3,6			

C. Kesimpulan

Mohon lingkari pilihan jawaban yang sesuai dengan pendapat terhadap media komik digital berbasis *slice of life* yang dikembangkan:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi kecil ✓
3. Dapat digunakan dengan revisi besar
4. Belum dapat digunakan

Cilacap, 4 Februari 2026



Alvan Hazhari, M.Pd.

NIDN. 0421029301

Lampiran 16. Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama : Lulu Dwi Lestari
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Slice of Life* Materi Konsep Pecahan pada Siswa Kelas V SD
 Nama Media : Komik Digital Berbasis *Slice of Life* Materi Konsep Pecahan
 Nama validator : Muhammad Ridwan, M.sos.
 Instansi : Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap
 Tanggal Penilaian : 3 Februari 2026

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu, sebagai ahli media terhadap media pembelajaran yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini.

A. Petunjuk pengisian

- Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media mengenai kualitas dan kelayakan media komik digital berbasis *slice of life* yang sedang dikembangkan, ditinjau dari aspek kelayakan media serta kualitas dan tampilan media.
- Berikan tanda centang (✓) pada kolom tabel pertanyaan yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pertanyaan atau pernyataan terhadap materi. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 4 = Sangat baik
 3 = Baik
 2 = Kurang
 1 = Sangat kurang

- Apabila dalam penilaian yang Bapak/Ibu berikan masih belum sesuai dan perlu perbaikan, maka akan direvisi lebih lanjut.

B. Tabel Pernyataan

No.	Pernyataan	Skor				Komentar/ Saran
		SK	K	B	SB	
		1	2	3	4	
Kelayakan Media						
1.	Media komik digital mudah dioperasikan oleh siswa kelas V SD.				✓	
2.	Petunjuk penggunaan media disajikan dengan jelas.				✓	
3.	Komponen media (teks, gambar, dan ilustrasi) tersaji secara lengkap.			✓		Resolusi gambar dan tulisan tidak seimbang
4.	Media dapat digunakan secara mandiri oleh siswa.				✓	
5.	Media komik digital sesuai dengan konsep pembelajaran <i>slice of life</i> .				✓	
6.	Cerita dalam komik relevan dengan pengalaman kehidupan sehari-hari siswa.				✓	
Kualitas dan tampilan						
7.	Desain tampilan media menarik bagi siswa kelas V SD.			✓		gambar wajah dibuat Berbedu-beda
8.	Ukuran huruf dan gambar proporsional serta mudah dibaca.				✓	
9.	Kombinasi warna dalam media nyaman untuk dilihat.				✓	
10.	Tampilan keseluruhan media mendukung proses pembelajaran matematika.				✓	
Jumlah		38				

C. Kesimpulan

Mohon lingkari pilihan jawaban yang sesuai dengan pendapat terhadap media komik digital berbasis *slice of life* yang dikembangkan:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan revisi kecil
3. Dapat digunakan dengan revisi besar
4. Belum dapat digunakan

Cilacap, 3 Februari 2026



Muhammad Ridwan, M.sos.

NIDN. 0603089402

Lampiran 17. Lembar Respon Siswa Uji Satu-satu

LEMBAR RESPON SISWA

Nama : Wukly P. P./

Kelas : 5-A

Mata Pelajaran : Matematika

Sekolah : SDN Kebun Mangrove

Tanggal : 18

A. Petunjuk pengisian

- Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi dari siswa mengenai tanggapan terhadap penggunaan bahasa dalam media komik digital berbasis *slice of life* yang sedang digunakan dalam pembelajaran.
- Berikan tanda centang (✓) pada kolom tabel pertanyaan yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pertanyaan atau pernyataan terhadap materi. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat baik
3 = Baik
2 = Kurang
1 = Sangat kurang
- Apabila dalam penilaian yang Bapak/Ibu berikan masih belum sesuai dan perlu perbaikan, maka akan direvisi lebih lanjut.

B. Tabel Pernyataan

No.	Pernyataan	Skor			
		SK	K	B	SB
		1	2	3	4
Materi					
1.	Saya mudah memahami konsep pecahan menggunakan komik digital.				✓
2.	Saya memahami contoh pecahan yang disajikan dalam komik digital karena sesuai dengan kehidupan sehari-hari saya.				✓
Media					
3.	Saya tertarik membaca komik digital karena tampilannya menarik.				✓
4.	Saya dapat melihat gambar dan tulisan dalam komik digital dengan jelas.			✓	
5.	Saya tertarik belajar karena warna dan ilustrasi pada komik digital				✓
6.	Saya tidak mengalami kesulitan menggunakan komik digital saat belajar.				✓
7.	Saya memahami petunjuk penggunaan komik digital dengan mudah.				✓
Pembelajaran					
8.	Saya merasa suasana belajar menjadi menyenangkan dengan menggunakan komik digital.				✓
9.	Saya lebih bersemangat belajar pecahan menggunakan komik digital.				✓
10.	Saya menikmati belajar matematika menggunakan komik digital.				✓
11.	Saya lebih mudah memahami konsep pecahan dengan bantuan komik digital.				✓
12.	Saya lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan komik digital.				✓
13.	Saya merasa cerita dalam komik digital sesuai dengan kehidupan sehari-hari saya.				✓
14.	Saya ingin belajar materi lain dengan menggunakan komik digital.				✓
15.	Saya merasa belajar matematika menjadi tidak membosankan dengan komik digital.				✓
Jumlah Skor		59			
$X = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$					

LEMBAR RESPON SISWA

Nama : Delsha Gendis Guritno
 Kelas : 5A
 Mata Pelajaran : Matematika
 Sekolah : SDN Kebonmaris 01
 Tanggal : Jumat, 13-2-2026

A. Petunjuk pengisian

- Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi dari siswa mengenai tanggapan terhadap penggunaan bahasa dalam media komik digital berbasis *slice of life* yang sedang digunakan dalam pembelajaran.
- Berikan tanda centang (✓) pada kolom tabel pertanyaan yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pertanyaan atau pernyataan terhadap materi. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 4 = Sangat baik
 3 = Baik
 2 = Kurang
 1 = Sangat kurang
- Apabila dalam penilaian yang Bapak/Ibu berikan masih belum sesuai dan perlu perbaikan, maka akan direvisi lebih lanjut.

B. Tabel Pernyataan

No.	Pernyataan	Skor			
		SK	K	B	SB
		1	2	3	4
Materi					
1.	Saya mudah memahami konsep pecahan menggunakan komik digital.				✓
2.	Saya memahami contoh pecahan yang disajikan dalam komik digital karena sesuai dengan kehidupan sehari-hari saya.				✓

Media					
3.	Saya tertarik membaca komik digital karena tampilannya menarik.				✓
4.	Saya dapat melihat gambar dan tulisan dalam komik digital dengan jelas.			✓	
5.	Saya tertarik belajar karena warna dan ilustrasi pada komik digital.				✓
6.	Saya tidak mengalami kesulitan menggunakan komik digital saat belajar.				✓
7.	Saya memahami petunjuk penggunaan komik digital dengan mudah.				✓
Pembelajaran					
8.	Saya merasa suasana belajar menjadi menyenangkan dengan menggunakan komik digital.				✓
9.	Saya lebih bersemangat belajar pecahan menggunakan komik digital.				✓
10.	Saya menikmati belajar matematika menggunakan komik digital.				✓
11.	Saya lebih mudah memahami konsep pecahan dengan bantuan komik digital.				✓
12.	Saya lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan komik digital.				✓
13.	Saya merasa cerita dalam komik digital sesuai dengan kehidupan sehari-hari saya.				✓
14.	Saya ingin belajar materi lain dengan menggunakan komik digital.				✓
15.	Saya merasa belajar matematika menjadi tidak membosankan dengan komik digital.				✓
Jumlah Skor					
$X = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$		59			

Gadis

LEMBAR RESPON SISWA

Nama : Rajya Rute Sugaaji
 Kelas : Ca
 Mata Pelajaran : Matematika
 Sekolah : SD El Lector Mungsol
 Tanggal : 13 Februari 2026

A. Petunjuk pengisian

- Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi dari siswa mengenai tanggapan terhadap penggunaan bahasa dalam media komik digital berbasis *slice of life* yang sedang digunakan dalam pembelajaran.
- Berikan tanda centang (✓) pada kolom tabel pertanyaan yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pertanyaan atau pernyataan terhadap materi. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 4 = Sangat baik
 3 = Baik
 2 = Kurang
 1 = Sangat kurang
- Apabila dalam penilaian yang Bapak/Ibu berikan masih belum sesuai dan perlu perbaikan, maka akan direvisi lebih lanjut.

B. Tabel Pernyataan

No.	Pernyataan	Skor			
		SK	K	B	SB
		1	2	3	4
Materi					
1.	Saya mudah memahami konsep pecahan menggunakan komik digital.				✓
2.	Saya memahami contoh pecahan yang disajikan dalam komik digital karena sesuai dengan kehidupan sehari-hari saya.				✓

Media					
3.	Saya tertarik membaca komik digital karena tampilannya menarik.				✓
4.	Saya dapat melihat gambar dan tulisan dalam komik digital dengan jelas.				✓
5.	Saya tertarik belajar karena warna dan ilustrasi pada komik digital				✓
6.	Saya tidak mengalami kesulitan menggunakan komik digital saat belajar.				✓
7.	Saya memahami petunjuk penggunaan komik digital dengan mudah.				✓
Pembelajaran					
8.	Saya merasa suasana belajar menjadi menyenangkan dengan menggunakan komik digital.				✓
9.	Saya lebih bersemangat belajar pecahan menggunakan komik digital.				✓
10.	Saya menikmati belajar matematika menggunakan komik digital.				✓
11.	Saya lebih mudah memahami konsep pecahan dengan bantuan komik digital.				✓
12.	Saya lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan komik digital.				✓
13.	Saya merasa cerita dalam komik digital sesuai dengan kehidupan sehari-hari saya.				✓
14.	Saya ingin belajar materi lain dengan menggunakan komik digital.				✓
15.	Saya merasa belajar matematika menjadi tidak membosankan dengan komik digital.				✓
Jumlah Skor					
$X = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$		60			

Lampiran 18. Lembar Respon Guru Uji Satu-satu

LEMBAR RESPON GURU

Peneliti : Lulu Dwi Lestari
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Slice of Life* Materi Konsep Pecahan pada Siswa Kelas V SD
 Nama Media : Komik Digital Berbasis *Slice of Life* Materi Konsep Pecahan
 Nama Guru : Imannia Yulinda Wijayanti, S.Pd.
 Instansi : SDN Kebanmanis 01 Cilacap Utara.
 Tanggal Penilaian : 13 Februari 2026

A. Petunjuk pengisian

- Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi dari guru mengenai tanggapan terhadap penggunaan bahasa dalam media komik digital berbasis *slice of life* yang sedang digunakan dalam pembelajaran.
- Berikan tanda centang (✓) pada kolom tabel pertanyaan yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pertanyaan atau pernyataan terhadap materi. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 4 = Sangat baik
 3 = Baik
 2 = Kurang
 1 = Sangat kurang
- Apabila dalam penilaian yang Bapak/Ibu berikan masih belum sesuai dan perlu perbaikan, maka akan direvisi lebih lanjut.

B. Tabel Pernyataan

No.	Pernyataan	Skor				Komentar/ Saran
		SK	K	B	SB	
		1	2	3	4	
Materi						
1.	Penyajian materi konsep pecahan dalam komik sudah jelas.					✓

2.	Urutan penyajian materi memudahkan siswa memahami konsep pecahan.				✓	
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran.			✓		
4.	Contoh yang disajikan mendukung pemahaman konsep pecahan.				✓	
Media						
5.	Tampilan komik digital menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.				✓	
6.	Gambar, warna, dan teks disajikan secara proporsional.				✓	
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD.				✓	
8.	Media komik digital mendukung proses pembelajaran di kelas.				✓	
Kemudahan pengguna						
9.	Media dapat digunakan baik secara mandiri maupun kelompok.				✓	
10.	Media komik digital mudah digunakan oleh guru.				✓	
11.	Media mudah di akses.				✓	
Manfaat						
12.	Media komik digital memudahkan siswa dalam belajar pecahan.				✓	
13.	Media membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret.			✓		

14.	Penggunaan media meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar matematika.				✓	
15.	Media komik digital meningkatkan motivasi belajar siswa.				✓	
Jumlah Skor		50				
$X = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$						

Cilacap, 13 Februari 2026


 Imannia Mulinda W. S.Pd.

Lampiran 19. Lembar Respon Siswa Uji Kelompok Kecil

LEMBAR RESPON SISWA

Nama : *Azzahra Ramadhani*
 Kelas : *VB*
 Mata Pelajaran : *Matematika*
 Sekolah : *SPW N Klabanan 01*
 Tanggal :

A. Petunjuk pengisian

- Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi dari siswa mengenai tanggapan terhadap penggunaan bahasa dalam media komik digital berbasis *slice of life* yang sedang digunakan dalam pembelajaran.
- Berikan tanda centang (✓) pada kolom tabel pertanyaan yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pertanyaan atau pernyataan terhadap materi. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 4 = Sangat baik
 3 = Baik
 2 = Kurang
 1 = Sangat kurang
- Apabila dalam penilaian yang Bapak/Ibu berikan masih belum sesuai dan perlu perbaikan, maka akan direvisi lebih lanjut.

B. Tabel Pernyataan

No.	Pernyataan	Skor			
		SK	K	B	SB
		1	2	3	4
Materi					
1.	Saya mudah memahami konsep pecahan menggunakan komik digital.			✓	
2.	Saya memahami contoh pecahan yang disajikan dalam komik digital karena sesuai dengan kehidupan sehari-hari saya.				✓

Media					
3.	Saya tertarik membaca komik digital karena tampilannya menarik.				✓
4.	Saya dapat melihat gambar dan tulisan dalam komik digital dengan jelas.				✓
5.	Saya tertarik belajar karena warna dan ilustrasi pada komik digital				✓
6.	Saya tidak mengalami kesulitan menggunakan komik digital saat belajar.				✓
7.	Saya memahami petunjuk penggunaan komik digital dengan mudah.				✓
Pembelajaran					
8.	Saya merasa suasana belajar menjadi menyenangkan dengan menggunakan komik digital.				✓
9.	Saya lebih bersemangat belajar pecahan menggunakan komik digital.				✓
10.	Saya menikmati belajar matematika menggunakan komik digital.				✓
11.	Saya lebih mudah memahami konsep pecahan dengan bantuan komik digital.				✓
12.	Saya lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan komik digital.		✓		✓
13.	Saya merasa cerita dalam komik digital sesuai dengan kehidupan sehari-hari saya.				✓
14.	Saya ingin belajar materi lain dengan menggunakan komik digital.				✓
15.	Saya merasa belajar matematika menjadi tidak membosankan dengan komik digital.				✓
Jumlah Skor					
$X = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$		57			

LEMBAR RESPON SISWA

Nama : Fathah
 Kelas : 5B
 Mata Pelajaran : Matematika
 Sekolah : Iqbal Manis
 Tanggal :

A. Petunjuk pengisian

- Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi dari siswa mengenai tanggapan terhadap penggunaan bahasa dalam media komik digital berbasis *slice of life* yang sedang digunakan dalam pembelajaran.
- Berikan tanda centang (✓) pada kolom tabel pertanyaan yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pertanyaan atau pernyataan terhadap materi. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 4 = Sangat baik
 3 = Baik
 2 = Kurang
 1 = Sangat kurang
- Apabila dalam penilaian yang Bapak/Ibu berikan masih belum sesuai dan perlu perbaikan, maka akan direvisi lebih lanjut.

B. Tabel Pernyataan

No.	Pernyataan	Skor			
		SK	K	B	SB
		1	2	3	4
Materi					
1.	Saya mudah memahami konsep pecahan menggunakan komik digital.				✓
2.	Saya memahami contoh pecahan yang disajikan dalam komik digital karena sesuai dengan kehidupan sehari-hari saya.				✓

Media					
3.	Saya tertarik membaca komik digital karena tampilannya menarik.				✓
4.	Saya dapat melihat gambar dan tulisan dalam komik digital dengan jelas.				✓
5.	Saya tertarik belajar karena warna dan ilustrasi pada komik digital				✓
6.	Saya tidak mengalami kesulitan menggunakan komik digital saat belajar.				✓
7.	Saya memahami petunjuk penggunaan komik digital dengan mudah.				✓
Pembelajaran					
8.	Saya merasa suasana belajar menjadi menyenangkan dengan menggunakan komik digital.				✓
9.	Saya lebih bersemangat belajar pecahan menggunakan komik digital.				✓
10.	Saya menikmati belajar matematika menggunakan komik digital.				✓
11.	Saya lebih mudah memahami konsep pecahan dengan bantuan komik digital.				✓
12.	Saya lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan komik digital.				✓
13.	Saya merasa cerita dalam komik digital sesuai dengan kehidupan sehari-hari saya.				✓
14.	Saya ingin belajar materi lain dengan menggunakan komik digital.				✓
15.	Saya merasa belajar matematika menjadi tidak membosankan dengan komik digital.				✓
Jumlah Skor					
$X = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$		60			

Lampiran 20. Lembar Respon Guru Uji Kelompok Kecil

LEMBAR RESPON GURU

Peneliti : Lulu Dwi Lestari
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Slice of Life* Materi Konsep Pecahan pada Siswa Kelas V SD
 Nama Media : Komik Digital Berbasis *Slice of Life* Materi Konsep Pecahan
 Nama Guru : Ajeng Ayuning Tyas, S.Pd
 Instansi : SDN Kebonmanis 01 Cilacap Utara
 Tanggal Penilaian : 13 Februari 2026

A. Petunjuk pengisian

- Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi dari guru mengenai tanggapan terhadap penggunaan bahasa dalam media komik digital berbasis *slice of life* yang sedang digunakan dalam pembelajaran.
- Berikan tanda centang (✓) pada kolom tabel pertanyaan yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pertanyaan atau pernyataan terhadap materi. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 4 = Sangat baik
 3 = Baik
 2 = Kurang
 1 = Sangat kurang
- Apabila dalam penilaian yang Bapak/Ibu berikan masih belum sesuai dan perlu perbaikan, maka akan direvisi lebih lanjut.

B. Tabel Pernyataan

No.	Pernyataan	Skor				Komentar/ Saran
		SK	K	B	SB	
		1	2	3	4	
Materi						
1.	Penyajian materi konsep pecahan dalam komik sudah jelas.				✓	

2.	Urutan penyajian materi memudahkan siswa memahami konsep pecahan.				✓	
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran.			✓		
4.	Contoh yang disajikan mendukung pemahaman konsep pecahan.				✓	
Media						
5.	Tampilan komik digital menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.				✓	
6.	Gambar, warna, dan teks disajikan secara proporsional.				✓	
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD.				✓	
8.	Media komik digital mendukung proses pembelajaran di kelas.				✓	
Kemudahan pengguna						
9.	Media dapat digunakan baik secara mandiri maupun kelompok.				✓	
10.	Media komik digital mudah digunakan oleh guru.				✓	
11.	Media mudah di akses.				✓	
Manfaat						
12.	Media komik digital memudahkan siswa dalam belajar pecahan.				✓	
13.	Media membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret.			✓		

14.	Penggunaan media meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar matematika.				✓	
15.	Media komik digital meningkatkan motivasi belajar siswa.				✓	
Jumlah Skor		58				
$X = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$						

Cilacap, 14 Februari 2026


(Ajeng Ayuning Tyas)

Lampiran 21. Lembar Respon Siswa Uji Lapangan

LEMBAR RESPON SISWA

Nama : Adhikira Komario Raven (D-51g)

Kelas : 5C

Mata Pelajaran : Matematika

Sekolah : SDN Keban Momo 01

Tanggal : Jum'at, 13 Februari 2026

A. Petunjuk pengisian

- Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi dari siswa mengenai tanggapan terhadap penggunaan bahasa dalam media komik digital berbasis *slice of life* yang sedang digunakan dalam pembelajaran.
- Berikan tanda centang (✓) pada kolom tabel pertanyaan yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pertanyaan atau pernyataan terhadap materi. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
4 = Sangat baik
3 = Baik
2 = Kurang
1 = Sangat kurang
- Apabila dalam penilaian yang Bapak/Ibu berikan masih belum sesuai dan perlu perbaikan, maka akan direvisi lebih lanjut.

B. Tabel Pernyataan

No.	Pernyataan	Skor			
		SK	K	B	SB
		1	2	3	4
Materi					
1.	Saya mudah memahami konsep pecahan menggunakan komik digital.			✓	
2.	Saya memahami contoh pecahan yang disajikan dalam komik digital karena sesuai dengan kehidupan sehari-hari saya.			✓	
Media					
3.	Saya tertarik membaca komik digital karena tampilannya menarik.				✓
4.	Saya dapat melihat gambar dan tulisan dalam komik digital dengan jelas.				✓
5.	Saya tertarik belajar karena warna dan ilustrasi pada komik digital.				✓
6.	Saya tidak mengalami kesulitan menggunakan komik digital saat belajar.				✓
7.	Saya memahami petunjuk penggunaan komik digital dengan mudah.				✓
Pembelajaran					
8.	Saya merasa suasana belajar menjadi menyenangkan dengan menggunakan komik digital.				✓
9.	Saya lebih bersemangat belajar pecahan menggunakan komik digital.				✓
10.	Saya menikmati belajar matematika menggunakan komik digital.				✓
11.	Saya lebih mudah memahami konsep pecahan dengan bantuan komik digital.				✓
12.	Saya lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan komik digital.				✓
13.	Saya merasa cerita dalam komik digital sesuai dengan kehidupan sehari-hari saya.				✓
14.	Saya ingin belajar materi lain dengan menggunakan komik digital.				✓
15.	Saya merasa belajar matematika menjadi tidak membosankan dengan komik digital.				✓
Jumlah Skor					
$X = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$		58			

LEMBAR RESPON SISWA

Nama : Adit
 Kelas : BC
 Mata Pelajaran : Matematika
 Sekolah : SD Kebonmamis 01
 Tanggal : 13-02-2026

A. Petunjuk pengisian

- Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi dari siswa mengenai tanggapan terhadap penggunaan bahasa dalam media komik digital berbasis *slice of life* yang sedang digunakan dalam pembelajaran.
- Berikan tanda centang (✓) pada kolom tabel pertanyaan yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pertanyaan atau pernyataan terhadap materi. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 4 = Sangat baik
 3 = Baik
 2 = Kurang
 1 = Sangat kurang
- Apabila dalam penilaian yang Bapak/Ibu berikan masih belum sesuai dan perlu perbaikan, maka akan direvisi lebih lanjut.

B. Tabel Pernyataan

No.	Pernyataan	Skor			
		SK	K	B	SB
		1	2	3	4
Materi					
1.	Saya mudah memahami konsep pecahan menggunakan komik digital.			✓	
2.	Saya memahami contoh pecahan yang disajikan dalam komik digital karena sesuai dengan kehidupan sehari-hari saya.		✓		

Media					
3.	Saya tertarik membaca komik digital karena tampilannya menarik.			✓	
4.	Saya dapat melihat gambar dan tulisan dalam komik digital dengan jelas.				✓
5.	Saya tertarik belajar karena warna dan ilustrasi pada komik digital				✓
6.	Saya tidak mengalami kesulitan menggunakan komik digital saat belajar.				✓
7.	Saya memahami petunjuk penggunaan komik digital dengan mudah.				✓
Pembelajaran					
8.	Saya merasa suasana belajar menjadi menyenangkan dengan menggunakan komik digital.				✓
9.	Saya lebih bersemangat belajar pecahan menggunakan komik digital.			✓	
10.	Saya menikmati belajar matematika menggunakan komik digital.				✓
11.	Saya lebih mudah memahami konsep pecahan dengan bantuan komik digital.				✓
12.	Saya lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan komik digital.				✓
13.	Saya merasa cerita dalam komik digital sesuai dengan kehidupan sehari-hari saya.			✓	
14.	Saya ingin belajar materi lain dengan menggunakan komik digital.				✓
15.	Saya merasa belajar matematika menjadi tidak membosankan dengan komik digital.			✓	
Jumlah Skor		53			
$X = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$					

Lampiran 22. Lembar Respon Guru Uji Lapangan

LEMBAR RESPON GURU

Peneliti : Lulu Dwi Lestari
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Slice of Life* Materi Konsep Pecahan pada Siswa Kelas V SD
 Nama Media : Komik Digital Berbasis *Slice of Life* Materi Konsep Pecahan
 Nama Guru : *Desy WanyuningSi, S.Pd-SD*
 Instansi : *SD Negeri Kepommanis 01*
 Tanggal Penilaian : *13 Februari 2026*

A. Petunjuk pengisian

- Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi dari guru mengenai tanggapan terhadap penggunaan bahasa dalam media komik digital berbasis *slice of life* yang sedang digunakan dalam pembelajaran.
- Berikan tanda centang (✓) pada kolom tabel pertanyaan yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pertanyaan atau pernyataan terhadap materi. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 4 = Sangat baik
 3 = Baik
 2 = Kurang
 1 = Sangat kurang
- Apabila dalam penilaian yang Bapak/Ibu berikan masih belum sesuai dan perlu perbaikan, maka akan direvisi lebih lanjut.

B. Tabel Pernyataan

No.	Pernyataan	Skor				Komentar/ Saran
		SK	K	B	SB	
		1	2	3	4	
Materi						
1.	Penyajian materi konsep pecahan dalam komik sudah jelas.				✓	

2.	Urutan penyajian materi memudahkan siswa memahami konsep pecahan.				✓	
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran.			✓		
4.	Contoh yang disajikan mendukung pemahaman konsep pecahan.				✓	
Media						
5.	Tampilan komik digital menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.				✓	
6.	Gambar, warna, dan teks disajikan secara proporsional.				✓	
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa SD.				✓	
8.	Media komik digital mendukung proses pembelajaran di kelas.				✓	
Kemudahan pengguna						
9.	Media dapat digunakan baik secara mandiri maupun kelompok.				✓	
10.	Media komik digital mudah digunakan oleh guru.				✓	
11.	Media mudah di akses.				✓	
Manfaat						
12.	Media komik digital memudahkan siswa dalam belajar pecahan.				✓	
13.	Media membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret.			✓		

14.	Penggunaan media meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar matematika.				✓	
15.	Media komik digital meningkatkan motivasi belajar siswa.				✓	
Jumlah Skor		58				
$X = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$						

Cilacap, 13 - 02 - 2026



(pesy, s-rd-sp.....)

Lampiran 23. Instrumen Wawancara

No.	Aspek yang dikaji	Pertanyaan Wawancara
1.	Informasi Umum	Lama mengajar
		Jumlah siswa
		Karakteristik siswa
		Fasilitas
		Mata pelajaran yang sulit diajarkan
		Kurikulum
2.	Kondisi Pembelajaran	Bagaimana Bapak/Ibu mendeskripsikan proses pembelajaran matematika di kelas V selama ini?
		Bagaimana tingkat pemahaman siswa terhadap materi konsep pecahan?
		Kesulitan apa saja yang sering dialami siswa dalam mempelajari konsep pecahan?
		Menurut Bapak/Ibu, faktor apa yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan pada materi konsep pecahan?
3.	Media Pembelajaran	Media pembelajaran apa saja yang biasa digunakan dalam mengajarkan konsep pecahan?
		Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran yang selama ini digunakan?
		Apakah media pembelajaran yang digunakan sudah membantu meningkatkan pemahaman siswa?
		Kendala apa saja yang Bapak/Ibu alami dalam penggunaan media pembelajaran matematika?
4.	Kebutuhan Media	Menurut Bapak/Ibu, apakah diperlukan media pembelajaran baru untuk materi konsep pecahan?
		Media pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan agar siswa lebih mudah memahami konsep pecahan?

		Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan atau melihat media komik digital dalam pembelajaran? Bagaimana pendapat Bapak/Ibu?
		Bagaimana pendapat Bapak/Ibu tentang penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran matematika?
		Menurut Bapak/Ibu, apakah pendekatan slice of life relevan diterapkan pada materi konsep pecahan?
		Komponen apa saja yang sebaiknya terdapat dalam komik digital agar mendukung pembelajaran konsep pecahan?

Lampiran 24. Surat Menyurat


UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Revisi Peraturan Kelembagaan RI Nomor : 204/VI/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/184/V/bk.041.R/TA/2026
Lampiran : 1 bendel
Hal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Alvan Hazhari, M.Pd.
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
Salam silaturahmi kami sampaikan, semoga dalam menjalankan tugas kita selalu mendapatkan rahmat dan hidayah Allah Swt. Aamiin.
Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Slice of Life Materi Konsep Pecahan pada Siswa Kelas V SD"** oleh mahasiswa kami:

Nama : Lulu Dwi Lestari
NIM : 22CJ10014
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Maka dengan ini kami memohon kesediaannya untuk dapat melakukan Validasi Bahasa yang akan digunakan dalam penelitian tersebut.
Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kesediaannya disampaikan terimakasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Nb : Hal-hal yang menjadi kebutuhan validator menjadi tanggungjawab mahasiswa.

Cilacap, 03 Februari 2026
Dekan FKIP,

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP
Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat No.17 Kesugihan 53274 Cilacap Jawa Tengah, <http://www.unugha.ac.id>, E-mail: fkp@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407, Fax : (0282) 695407


UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Revisi Peraturan Kelembagaan RI Nomor : 204/VI/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/185/V/bk.041.R/TA/2026
Lampiran : 1 bendel
Hal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Muhammad Ridwan, M.Sos.
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.
Salam silaturahmi kami sampaikan, semoga dalam menjalankan tugas kita selalu mendapatkan rahmat dan hidayah Allah Swt. Aamiin.
Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Slice of Life Materi Konsep Pecahan pada Siswa Kelas V SD"** oleh mahasiswa kami:

Nama : Lulu Dwi Lestari
NIM : 22CJ10014
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Maka dengan ini kami memohon kesediaannya untuk dapat melakukan Validasi Media yang akan digunakan dalam penelitian tersebut.
Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kesediaannya disampaikan terimakasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Nb : Hal-hal yang menjadi kebutuhan validator menjadi tanggungjawab mahasiswa.

Cilacap, 03 Februari 2026
Dekan FKIP,

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

UNIVERSITAS NAHDLATUL 'ULAMA AL GHAZALI CILACAP
Alamat : Jln. Kemerdekaan Barat No.17 Kesugihan 53274 Cilacap Jawa Tengah, <http://www.unugha.ac.id>, E-mail: fkp@unugha.ac.id
Telp. : (0282) 695415, 695407, Fax : (0282) 695407



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/182/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : -
Hal : Permohonan Penelitian Skripsi

Kepada Yth.
Kepala SD Negeri Kebonmanis 01
di -
Tempat

Assalamu 'alaikum Wr.Wb.

Salam silaturahmi dan sejahtera kami sampaikan semoga kita senantiasa mendapatkan ridlo dan pertolongan dari Allah SWT dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Amin.

Sehubungan dengan tuntutan kebutuhan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman nyata di lapangan, maka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap menugaskan kepada mahasiswa kami:

Nama : Lulu Dwi Lestari
NIM : 22CJ10014
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Untuk mengadakan observasi terkait dengan skripsi yang sedang di kerjakannya dengan Judul "**Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Slice of Life Materi Konsep Pecahan pada Siswa Kelas V SD**"

Berkenaan dengan hal tersebut, maka kami mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk mengizinkan mahasiswa kami melaksanakan kegiatan tersebut.

Adapun mengenai hari, tanggal dan waktu pelaksanaannya yaitu **hari Senin, 09 Februari 2025 s.d Selesai.**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bimbingan dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.

Cilacap, 03 Februari 2026
Dekan,

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012



UNUGHA CILACAP
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Keputusan Kemendikbud RI Nomor : 264/E/O/2014 Tanggal 23 Juli 2014

Nomor : B/183/Ybk.041.8/TA/2026
Lampiran : 1 bendel
Hal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.
Aris Naeni Dwiyantri, M.Pd.
di-
Tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Salam silaturahmi kami sampaikan, semoga dalam menjalankan tugas kita selalu mendapatkan rahmat dan hidayah Allah Swt. Aamiin.

Sehubungan dengan akan dilaksanakannya penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Slice of Life Materi Konsep Pecahan pada Siswa Kelas V SD**" oleh mahasiswa kami:

Nama : Lulu Dwi Lestari
NIM : 22CJ10014
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Maka dengan ini kami memohon kesediaannya untuk dapat melakukan Validasi Materi yang akan digunakan dalam penelitian tersebut.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kesediaannya disampaikan terimakasih.
Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

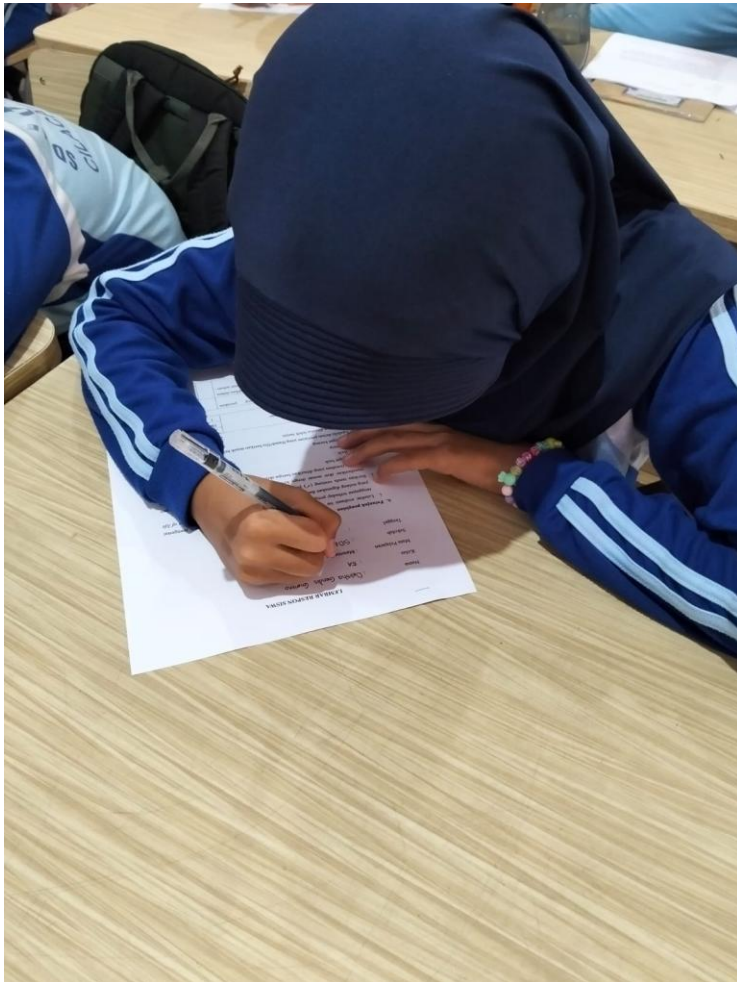
Nb : Hal-hal yang menjadi kebutuhan validator menjadi tanggungjawab mahasiswa.

Cilacap, 03 Februari 2026
Dekan FKIP,

Dr. Khulaimata Zalfa, M.Pd.
NIK. 41 230714 012

Lampiran 25. Dokumentasi







Lampiran 26. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Lulu Dwi Lestari

Tempat dan Tanggal Lahir : Cilacap, 10 Agustus 2002

Status : Belum Menikah

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Jl. Penetesan, Desa Bulupayung, Kesugihan

No. HP : 081392765202

Email : luludwilestari@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. PAUD : RA Tarbiyatul Athfal
2. SD : SD Negeri Bulupayung 04
3. SMP : SMP Negeri Kesugihan 01
4. SMA : SMA Negeri 1 Maos
5. S1 : Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali