

ABSTRAK

Qomariah, Atun. 2023. Desain Media Pembelajaran E-komik Matematika Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Statistika Kelas VII SMP: Skripsi Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, FKIP Universitas Jambi. Pembimbing : (I) Dr. Dra. Nizlel Huda, M.Kes., (II) Novferma, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, E-Komik Matematika, Saintifik, Statistika, Berpikir kritis

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa di SMP N 7 Muaro Jambi, hal ini didasari atas pernyataan pendidik saat dilakukan wawancara oleh peneliti bahwa kurang maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran maupun pendekatan yang digunakan saat belajar. Kemampuan berpikir kritis siswa dapat ditingkatkan salah satunya melalui rancangan pembelajaran yang menerapkan media e-komik matematika berbasis pendekatan saintifik.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengetahui kualitas produk berupa media pembelajaran e-komik matematika berbasis pendekatan saintifik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi statistika kelas VII SMP.

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), and *Evaluation* (evaluasi). Subjek penelitian ini adalah dosen pendidikan matematika Universitas Jambi sebagai tim ahli yang terdiri dari ahli materi dan desain, guru matematika kelas VII SMP Negeri 7 Muaro Jambi pada uji coba perorangan, serta seluruh siswa kelas VII A yang berjumlah 32 orang siswa pada uji coba lapangan.

E-komik didesain dengan menggunakan aplikasi *canva*, isi didalamnya memuat materi statistika berbasis tahapan saintifik yaitu yang dikenal dengan langkah 5M. Jenis data yang diperoleh berupa data kualitatif dan data kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media e-komik yang didesain telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Hasil tingkat kevalidan dari segi materi adalah 100% (sangat valid) dan tingkat kevalidan dari segi desain adalah 100% (sangat valid). Kriteria kepraktisan e-komik matematika dilihat dari hasil angket praktikalitas e-komik oleh guru dan angket praktikalitas e-komik oleh siswa pada saat uji coba kelompok kecil. Tingkat kepraktisan oleh guru adalah 100% (sangat praktis) dan tingkat kepraktisan oleh siswa adalah 97,04% (sangat praktis). Kriteria terakhir adalah keefektifan, dimana kriteria efektif dilihat dari hasil angket efektifitas e-komik oleh siswa atau angket respon siswa dan hasil tes kemampuan berpikir kritis siswa. Tingkat keefektifan berdasarkan angket respon siswa adalah 97,18% dengan kriteria sangat efektif dan berdasarkan hasil tes kemampuan berpikir kritis, 32 siswa mengalami peningkatan kemampuan berkategori tinggi dan atau sedang yang memiliki nilai *N-Gain* sebesar 66,97% dengan kategori cukup efektif.