

ABSTRAK

Maryati, Eva. 2025. *Pengembangan Komik Matematika Berbasis Budaya Jambi pada Rumah Adat Kajang Lako untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, FKIP, Universitas Jambi. Dosen pembimbing (1) Drs. Maryono, M.Pd (2) Hendra Budiono, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: *Pengembangan, komik matematika, budaya jambi, rumah adat kajang lako*

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan analisis pengembangan komik matematika berbasis budaya Jambi pada Rumah Adat Kajang Lako untuk siswa kelas IV sekolah dasar, (2) mendeskripsikan validasi desain dari pengembangan komik matematika berbasis budaya Jambi pada Rumah Adat Kajang Lako untuk siswa kelas IV sekolah dasar, (3) mendeskripsikan validasi pengembangan komik matematika berbasis budaya Jambi pada Rumah Adat Kajang lako untuk siswa kelas IV sekolah dasar, (4) mendeskripsikan uji coba produk pengembangan komik matematika berbasis budaya Jambi pada Rumah Adat Kajang Lako untuk siswa kelas IV sekolah dasar, (5) mendeskripsikan evaluasi pengembangan komik matematika berbasis budaya Jambi pada Rumah Adat Kajang Lako untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan pendekatan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara dan observasi, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor yang diberikan oleh validator pada aspek desain, media, materi, dan bahasa, serta skor angket kepraktisan yang diisi oleh pendidik dan peserta didik.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 110/I Tenam dan menghasilkan produk berupa Komik Matematika Berbasis Budaya Jambi pada Rumah Adat Kajang Lako untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Tingkat kevalidan produk diperoleh dari hasil validasi oleh para ahli, yaitu validasi desain dengan skor sebesar 95,78% yang tergolong dalam kategori “sangat valid”, validasi media dengan skor rata-rata 96,36% dalam kategori “sangat valid”, validasi materi memperoleh skor 91,42% yang juga termasuk kategori “sangat valid”, serta validasi bahasa dengan rata-rata skor 94% dalam kategori “sangat valid”. Kepraktisan produk dinilai melalui angket yang diisi oleh pendidik dan peserta didik. Hasil angket dari pendidik menunjukkan rata-rata kepraktisan sebesar 97,5% dan dikategorikan “sangat praktis”. Respon dari peserta didik kelompok kecil menunjukkan rata-rata 92,1% dan kelompok besar sebesar 95,52%, keduanya berada pada kategori “sangat praktis”.

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, komik matematika ini telah terbukti valid, praktis, dan layak digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar.