

ABSTRAK

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran Komik Matematika Untuk Melatih Kemampuan Literasi Numerasi Siswa SMP Negeri 1 Raman Utara Kelas VIII Pada Materi Statistika yang valid dan praktis. Pengembangan ini menggunakan tahapan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Namun pada penelitian ini tidak sampai tahap implementasi. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Raman Utara. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII dengan jumlah 10 peserta didik yang diambil secara acak. Instrumen pengumpulan data yang dilakukan berupa lembar wawancara dan lembar angket (validasi ahli materi dan bahasa, desain, dan kepraktisan produk). Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dapat dilihat dari persentase ahli materi dan bahasa sebesar 78,5% dan ahli desain sebesar 80% sehingga diperoleh rata-rata persentase sebesar 79,25% yang termasuk dalam kategori valid. Hasil uji kepraktisan diperoleh rata-rata persentase sebesar 95,4% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Media Pembelajaran Komik Matematika Untuk Melatih Kemampuan Literasi Numerasi Siswa SMP Negeri 1 Raman Utara Kelas VIII Pada Materi Statistika telah memenuhi kriteria valid dan sangat praktis.

Kata kunci: Literasi Numerasi, Komik Matematika, Pengembangan

ABSTRACT

The purpose of this research and development is to produce a product in the form of Mathematics Comic Learning Media to Train the Numeracy Literacy Skills of Students at SMP Negeri 1 Raman Utara Class VIII on valid and practical statistics material. This development uses the ADDIE stages (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). However, this research did not reach the implementation stage. This research was conducted at SMP Negeri 1 Raman Utara. The research subjects were class VIII students with a total of 10 students taken at random. The data collection instruments used were in the form of interview sheets and questionnaires (validation by material and language experts, design and product practicality). Based on the results of research and development which can be seen from the presentation of material and language experts at 78.5% and design experts at 80%, an average percentage of 79.25% is obtained which is included in the valid category. The practicality test results obtained an average percentage of 95.4% which is included in the very practical category. Mathematics Comic Learning Media to Train the Numeracy Literacy Skills of Students at SMP Negeri 1 Raman Utara Class VIII in Statistics Material which meets valid and very practical criteria.

Keyword: Numeracy Literacy, Math Comic, Development