

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

Lulu Dwi Lestari, Inayatul Lathifah, Sandi Aji Wahyu Utomo

Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap
luludwilestari985@gmail.com

Article History

accepted 1/7/2026

approved 1/8/2026

published 21/9/2026

Abstract

This research is motivated by the low understanding of fifth grade students of Kebonmanis 01 State Elementary School on the concept of fractions, which is caused by the use of conventional media and the limited use of interesting learning media. The purpose of this research is to develop a slice of life-based digital comic learning media on the fifth grade fraction concept material and analyze the feasibility and practicality of the media. The research method used is Research and Development/ (RnD) with the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, evaluation). The results of the assessment from experts show that the media is very feasible, namely material experts (82.5%), media experts (95%), and language experts (90%). The results of the practicality assessment carried out by teachers reached 96.66% and the response of fifth grade students of Kebonmanis 01 State Elementary School reached 93.11% which shows that the media is very practical. The results show that the slice of life-based digital comic learning media on the concept of fractions can be used easily as a learning medium in the classroom, both by teachers and students.

Keywords: *Digital comics, Fractions, Slice of Life, Learning Media*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa kelas V SD Negeri Kebonmanis 01 pada materi konsep pecahan, yang diakibatkan penggunaan media yang masih konvensional dan terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Tujuan 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 *Research and Development (RnD)* dengan model ADDIE (*analysis, design, development, implement, evaluation*). Hasil penilaian dari para ahli menunjukkan media sangat layak, yaitu ahli materi (82,5%), ahli media (95%), dan ahli bahasa (90%). Hasil penilaian kepraktisan yang dilakukan oleh guru mencapai 96,66% dan respon siswa kelas V SD Negeri Kebonmanis 01 mencapai 93,11% yang menunjukkan bahwa media sangat praktis. Hasil 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: Komik digital, Pecahan, Slice of Life, Media Pembelajaran

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar dan sistematis untuk mengembangkan potensi peserta didik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pada era digital abad ke-21, pendidikan dituntut mampu menghasilkan generasi yang berpikir kritis, kreatif, dan inovatif sehingga pembelajaran perlu dirancang secara aktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa (Amelia, 2022; Rahman, 2022). Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran memberikan peluang bagi guru untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Inayah & Safari, 2025; Lubis, 2025). Dalam pembelajaran matematika, teknologi digital berperan dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak melalui representasi visual yang lebih mudah dipahami (Marlita et al., 2024).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam melatih kemampuan berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah siswa. Kemampuan tersebut menjadi fondasi yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan akademik maupun kehidupan sehari-hari (Setyaningrum & Riswari, 2023). Salah satu materi penting pada jenjang sekolah dasar adalah pecahan, karena menjadi dasar bagi konsep matematika lanjutan seperti desimal, persen, rasio dan perbandingan (Pratiwi & Alyani, 2022).

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran matematika tidak hanya menekankan kemampuan prosedural dan kemampuan berhitung, tetapi juga pemahaman konseptual yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa (Putri et al., 2024; Distira, 2025). Namun, hasil asesmen nasional maupun internasional seperti TIMSS, PISA, dan AKM menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia dalam memahami konsep pecahan masih rendah (Sadih & Afriansyah, 2023), khususnya pada aspek representasi dan penerapan dalam konteks nyata (Marlita, 2024). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu membantu peserta didik membangun pemahaman konseptual yang mendalam.

Permasalahan tersebut juga ditemukan di SD Negeri Kebonmanis 01. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V menunjukkan masih banyak siswa kelas V yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KTTP) pada materi pecahan. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas pada buku teks. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan siswa kesulitan memahami konsep abstrak.

Padahal, menurut teori perkembangan kognitif Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami suatu konsep apabila disajikan melalui pengalaman nyata, benda konkret, maupun representasi visual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa (Nuryati & Darsinah, 2021). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep matematika yang abstrak dengan pengalaman konkret yang sering dijumpai siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu alternatif solusi yang dapat digunakan adalah media komik digital. Komik digital mampu membantu siswa memahami konsep matematika melalui visualisasi dan cerita yang menarik sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa (Aprilla, 2020; Wulandari et al., 2021). Agar pembelajaran lebih bermakna, komik digital dapat dikembangkan dengan pendekatan *slice of life*, yaitu penyajian cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti aktivitas di rumah, sekolah, maupun lingkungan sosial. Pada materi pecahan, pendekatan ini relevan karena konsep

pecahan banyak ditemukan dalam aktivitas sehari-hari, seperti membagi makanan, mengukur bahan masakan, atau menentukan bagian dari suatu benda (Habiddin, 2022)

Pengembangan komik digital berbasis *slice of life* juga selaras dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi sosial. Melalui ilustrasi, dialog, dan alur cerita yang kontekstual, siswa dapat memahami konsep pecahan secara bertahap dan lebih bermakna (Ardania, 2024; Wijayavania, 2025). Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana yang membantu peserta didik mengonstruksi pengetahuannya sendiri.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa komik digital efektif digunakan dalam pembelajaran matematika. Penelitian Kusumadewi (2022) pada materi pecahan kelas V menghasilkan komik digital dengan tampilan visual dan karakter yang menarik, sedangkan penelitian Aprilla (2020) mengembangkan komik digital dengan bahasa yang sederhana serta memanfaatkan objek yang dekat dengan kehidupan siswa. Kedua penelitian tersebut masih belum mengintegrasikan pendekatan *slice of life* secara eksplisit yang menghasirkan pengalaman autentik siswa dalam kehidupan sehari-hari, dan belum dilengkapi fitur kuis yang dapat meningkatkan partisipasi siswa. Kebaruan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada karakteristik produk yang dikembangkan. Penelitian ini tidak hanya menyajikan materi pecahan melalui gambar dan cerita, tetapi mengembangkan komik digital berbasis *Slice of life* dengan alur cerita, tokoh, dialog, dan ilustrasi yang merepresentasikan situasi nyata yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti aktivitas di rumah, sekolah, maupun lingkungan masyarakat.

Pendekatan *slice of life* memiliki keunggulan dibanding pendekatan yang lain, karena pengalaman keseharian siswa tidak hanya sebagai contoh atau konteks, tetapi menjadi bagian yang menyatu dalam alur cerita sehingga konsep matematika yang abstrak akan lebih mudah dipahami melalui pengalaman yang autentik. Selain itu, media yang dikembangkan dilengkapi dengan fitur kuis yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan materi dan mengukur sejauh mana pemahamannya. Fitur tersebut juga menjadi pembeda dari produk penelitian terdahulu sekaligus mendukung pembelajaran yang lebih aktif. Pengembangan ini juga selaras dengan karakteristik Kurikulum Merdeka yang lebih menekankan pembelajaran berpusat kepada siswa, kontekstual, dan lebih bermakna. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan komik digital berbasis *slice of life* pada materi konsep pecahan kelas V yang mengintegrasikan pada pengalaman nyata siswa, alur cerita kehidupan sehari-hari, ilustrasi yang relevan, serta fitur kuis interaktif sebagai satu kesatuan media pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital berbasis *slice of life* pada materi pecahan untuk siswa kelas V sekolah dasar. Media ini dirancang dengan cerita kontekstual serta dilengkapi fitur kuis dan latihan singkat agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang layak, praktis, dan membantu siswa memahami konsep pecahan secara lebih konkret, menyenangkan, dan bermakna.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan mengadopsi model ADDIE sebagai pendekatan dalam proses pengembangan yang meliputi *analysis, design, development or production, implementation or delivery and evaluation* (Aliyanti et al., 2021). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Kebonmanis 01 yang berlokasi di Jl. Setiabudi No. 38, Kelurahan Kebonmanis, Kecamatan Cilacap Utara, Kabupaten Cilacap, Provinsi Jawa Tengah.

Subjek penelitian meliputi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, 1 guru kelas V, dan 30 siswa kelas V SD.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan angket. Observasi dilakukan secara non-partisipatif untuk mengamati proses pembelajaran, interaksi guru dan siswa, serta kondisi pembelajaran matematika di SD Negeri Kebonmanis 01 (Dahlia et al., 2025). Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan pembelajaran, kebutuhan media, dan karakteristik siswa (Daruhadi & Sopiati, 2024). Selain itu, penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner tertutup dengan skala Likert untuk mengumpulkan data terkait kelayakan dan kepraktisan media komik digital yang dikembangkan (Romdona, 2025). Data dianalisis secara kuantitatif (skor rata-rata dan presentasi) dan kualitatif (saran dan umpan balik).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analysis (Analisis)

1. Sekolah

SD Negeri Kebonmanis 01 memiliki sarana pendukung pembelajaran berbasis teknologi yang cukup memadai. Salah satu fasilitas yang tersedia adalah LCD proyektor yang dapat dimanfaatkan dalam penyajian media pembelajaran digital. Ketersediaan fasilitas tersebut memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih variatif melalui pemanfaatan media digital. Namun, berdasarkan hasil observasi, penggunaan media dalam pembelajaran matematika masih cenderung mengandalkan media yang bersifat konvensional, seperti papan tulis, LKS, dan buku ajar. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan sarana teknologi dengan pemanfaatannya sebagai bagian dari pengalaman belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan media digital yang tidak hanya memanfaatkan fasilitas sekolah, tetapi juga mampu menyajikan materi dengan cara yang lebih dekat dengan karakteristik dan pengalaman belajar siswa.

2. Kurikulum

Kurikulum yang diterapkan di SD Negeri Kebonmanis 01 adalah Kurikulum Merdeka. Karakteristik Kurikulum Merdeka memberikan ruang bagi pembelajaran yang berpusat pada siswa, bermakna, dan berkaitan dengan konteks kehidupan peserta didik. Kondisi tersebut menjadi pertimbangan dalam pengembangan media komik digital berbasis *slice of life*. Penggunaan pendekatan *slice of life* memungkinkan materi pecahan disajikan melalui peristiwa yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Konsep matematika tidak hanya ditempatkan sebagai materi yang harus dipelajari, tetapi diperkenalkan melalui situasi yang dapat dikenali siswa. Dengan demikian, media yang dikembangkan memiliki keterkaitan dengan kebutuhan pembelajaran yang menempatkan pengalaman siswa sebagai salah satu bagian penting dalam proses belajar.

3. Siswa

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pecahan, terutama pada pecahan biasa dan pecahan campuran. Siswa juga cenderung mudah melupakan materi yang telah dipelajari dan belum selalu mampu mempertahankan fokus selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi pecahan perlu mempertimbangkan cara belajar yang lebih konkret, menarik, dan dekat dengan pengalaman siswa. Berdasarkan kondisi tersebut,

dikembangkan media komik digital berbasis *slice of life* yang menyajikan konsep pecahan melalui cerita dan ilustrasi kehidupan sehari-hari. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa dapat lebih mudah menghubungkan materi dengan situasi yang sudah mereka kenal. Misalnya, konsep pecahan dapat diperkenalkan melalui aktivitas membagi makanan, menggunakan benda dalam kehidupan sehari-hari, atau situasi lain yang memungkinkan siswa melihat hubungan antara konsep matematika dan pengalaman nyata. Hasil analisis tersebut menjadi dasar bahwa media yang dikembangkan tidak hanya perlu memperhatikan ketepatan materi, tetapi juga bagaimana materi tersebut dikemas agar dapat diterima siswa secara lebih manusiawi dan tidak terlepas dari kehidupan mereka. Dengan demikian, tahap analisis memberikan landasan bagi pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran konsep pecahan di kelas V.

Design (Perencanaan)

Tahap perancangan merupakan proses mengubah hasil analisis kebutuhan menjadi rancangan media komik digital. Perancangan dilakukan menggunakan aplikasi Canva dengan menentukan konsep media, struktur isi, alur cerita, karakter tokoh, ilustrasi, warna, tipografi, penyajian materi konsep pecahan, serta kuis. Alur cerita dikembangkan menggunakan pendekatan *slice of life* dengan menghadirkan tokoh dan peristiwa yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Materi pecahan diintegrasikan ke dalam alur cerita sehingga konsep matematika disajikan melalui konteks yang familiar, bukan hanya sebagai materi yang berdiri sendiri.

Unsur visual dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, dengan memanfaatkan karakter, ekspresi, ilustrasi benda, warna, dan tipografi untuk mendukung daya tarik serta keterbacaan media. Perancangan ini juga mempertimbangkan teori perkembangan kognitif Piaget, khususnya tahap operasional konkret, melalui penyajian konsep pecahan menggunakan objek dan situasi yang dapat dibayangkan siswa. Selain itu, dialog dan interaksi antartokoh disusun sejalan dengan pandangan Vygotsky mengenai pentingnya interaksi sosial dan bahasa dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat mengikuti proses bertanya, menjelaskan, dan memahami konsep melalui alur cerita. Setelah rancangan selesai, produk dikonversi melalui *platform Heyzine* agar dapat diakses secara daring.

Pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta angket respons guru dan siswa untuk memperoleh data mengenai kelayakan dan kepraktisan media. Rancangan yang telah selesai kemudian menjadi dasar pada tahap *development* untuk direalisasikan menjadi produk komik digital dan divalidasi oleh para ahli. Hasil validasi tidak hanya digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media, tetapi juga menjadi dasar penyempurnaan produk melalui saran dan masukan yang diberikan oleh validator.

Development (Pengembangan)

Setelah 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 komik digital terdiri dari beberapa bagian, sebagai berikut:

First cover page

Development Biodata

Instructions for use



Introduction to Characters



Learning objectives



Chapter 1 Material



Chapter 2 Material



Assessment Page



Closing





Halaman Materi Bab 2



Halaman Kuis

Link komik digital: <https://heyzine.com/flip-book/4611934b78.html>

Berikut ini adalah hasil dari validasi ahli pada media komik digital berbasis *Slice of Life*:

a. Validasi Ahli Media

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Keterangan	Ahli Media
Aspek Penilaian	2
Pernyataan	10
Total	38
Presentase	95
Kriteria	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, media komik digital memperoleh *presentase* 95% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Selain data kuantitatif tersebut, hasil validasi kualitatif menunjukkan bahwa ahli media memberikan beberapa masukan sebagai bahan penyempurnaan produk, yaitu perlunya variasi antar karakter tokoh dengan membedakan pada bentuk wajah atau warna kulit agar lebih beragam, serta perbaikan pada beberapa bagian yang memiliki ketidakseimbangan antara resolusi gambar dan ukuran tulisan.

b. Validasi Ahli Materi

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Keterangan	Ahli Materi
Aspek Penilaian	2
Pernyataan	10
Total	33
Presentase	82,5
Kriteria	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, media komik digital memperoleh *presentase* 82,5% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Selain data kuantitatif tersebut, hasil validasi kualitatif menunjukkan bahwa ahli materi tidak memberikan kritik maupun saran perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Hal ini mengindikasikan isi materi sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa.

c. Validasi Ahli Bahasa

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Keterangan	Ahli Bahasa
Aspek Penilaian	1
Pernyataan	10
Total	36
Presentase	90
Kriteria	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa, media komik digital memperoleh *presentase* 90% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Selain data kuantitatif tersebut, hasil validasi kualitatif menunjukkan bahwa ahli bahasa memberikan beberapa saran untuk penyempurnaan. Ahli bahasa menilai kalimat yang digunakan sudah komunikatif dan sesuai dengan EYD. Selain itu, ahli bahasa menyarankan pada halaman sampul ditambahkan nama media dan keterangan media ditujukan untuk siswa kelas V sekolah dasar. Selanjutnya pada bagian tokoh, ditambahkan peran masing-masing tokoh, seperti tokoh

utama, guru, dan tokoh pendamping, sehingga pembaca dapat lebih mudah memahami karakter yang terlibat dalam alur cerita.

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:

a. Hasil Penilaian Guru

Tabel 4. Hasil Respon Guru

Keterangan	V A (uji satu-satu)	V B (uji kel. kecil)	V C (uji lap.)
Aspek Penilaian	4	4	4
Pernyataan	15	15	15
Total	58	58	58
Presentase	96,66	96,66	96,66
Kriteria	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis

b. Hasil Penilaian Siswa

Tabel 5. Hasil Respon Siswa

Keterangan	Satu-satu	Kelompok	Lapangan
Pernyataan	15	15	15
Total	178	295	1676
Presentase	98,88	98,33	93,11
Kriteria	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Hasil uji satu-satu, penilaian kepraktisan yang diberikan oleh guru memperoleh 96,66%, sedangkan hasil respon siswa memperoleh 98,88%. Berdasarkan kriteria kepraktisan media, kedua presentase tersebut masuk dalam kategori sangat praktis. Hasil penilaian kualitatif dari guru menunjukkan bahwa media komik digital yang dikembangkan telah memiliki tampilan dan penyajian yang baik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar.

Hasil uji pada kelompok kecil, penilaian kepraktisan yang diberikan oleh guru memperoleh 96,66%, sedangkan hasil respon siswa memperoleh 98,33%. Berdasarkan kriteria kepraktisan media, kedua presentase tersebut masuk dalam kategori sangat praktis. Hasil penilaian kualitatif menunjukkan bahwa guru tidak memberikan komentar maupun saran perbaikan terhadap media yang dikembangkan.

Hasil uji coba lapangan yang dilaksanakan di kelas VC, hasil penilaian guru memperoleh 96,66%, dan hasil respon siswa memperoleh 93,11%. Berdasarkan kriteria kepraktisan media, kedua presentase tersebut masuk dalam kategori sangat praktis. Tingginya presentase menunjukkan media yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, dan mampu mendukung proses pembelajaran materi konsep pecahan secara efektif.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi pada model ADDIE bertujuan untuk menilai keterlaksanaan proses pengembangan serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media komik digital berbasis *slice of life*. Evaluasi dilakukan melalui analisis hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta respon guru dan siswa pada uji lapangan. Sebelum media dinyatakan “sangat layak”, beberapa aspek mengalami revisi dari validator bahasa dan validator media. Pada validator bahasa, beberapa halaman terdapat perbaikan, begitu juga dengan aspek media. Namun setelah dilakukan revisi, hasil evaluasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori “sangat layak” dan “sangat praktis” digunakan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan oleh para ahli serta uji lapangan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE menghasilkan produk media pembelajaran. media komik digital berbasis *slice of life* pada materi konsep pecahan kelas V SD dinyatakan sangat layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan dari ahli materi sebesar 82,5%, ahli media 95%, dan ahli bahasa 90% dengan kategori sangat layak. Selain itu, hasil uji kepraktisan memperoleh persentase 96,66% dari guru dan 93,11% dari siswa dengan kategori sangat praktis.

Media Komik digital berbasis *slice of life* terbukti layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan membantu siswa memahami konsep pecahan. Meskipun demikian, disarankan untuk melakukan penyempurnaan lebih lanjut, khususnya dalam menilai efektifitas komik digital ini, untuk lebih mengoptimalkan lagi jika media komik digital berbasis *slice of life* efektif digunakan untuk pembelajaran di kelas V sekolah dasar pada konsep pecahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyanti, A., Anggraini, D., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenai 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>
- 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>
- 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>
- Dahlia, D., Wulandari, S., Haldian, & Indrawan, I. (2025). Teknik Pengumpulan Data Evaluasi Pendidikan. *Jotika Journal in Education*, 4(2), 63–69.
- Daruhati, G., & Sopiati, P. (2024). Pengumpulan Data Penelitian. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 5423–5443.
- Habiddin, H., Ashar, M., Hamdan, A., & Nasir, K. R. (2022). Digital Comic Media for Teaching Secondary School Science. 16(03), 159–166.
- Inayah, Y., & Safari, Y. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 9(1), 125–134.

- 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.
- 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.
- Nuryati, & Darsinah. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, 3(2), 153–162.
- Pratiwi, D. T., & Alyani, F. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD Pada Materi Pecahan. 5(1), 136–142.
- 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.
- 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_24249_1_PB_2_.pdf
- 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/JISOSEPOL> %7C
- Sadiyah, 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.
- 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>.
- 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.
- Wulandari, A. D., Juni'ah, J., & Susilawati, S. (2021). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan di Sekolah Dasar. *Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 6(1), 147–157. <http://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/2219>