

ABSTRAK

Rifa Arma Hanida, 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Computational Thinking (CT) Pada Materi Penyajian Data untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Peserta Didik Kelas VII*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Dr. Swasti Maharani, M.Pd. , (II) Dr. Sanusi, M.Pd.

Media pembelajaran berbasis *Computational Thinking* untuk meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik SMP masih dikatakan sangat kurang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *E-Comic* berbasis *Computational Thinking* (CT) untuk meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik kelas VII. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Kota Madiun, yaitu kelas VII H untuk uji coba terbatas dan kelas VII E untuk uji coba lapangan. Berdasarkan hasil penelitian, media *E-Comic* memperoleh validasi dari ahli media dengan persentase rata-rata sebesar 90%, yang menunjukkan bahwa media tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Kepraktisan media ini dinilai sangat praktis dengan capaian 86,42%. Efektivitas media dianalisis menggunakan perolehan skor N-Gain yang menunjukkan hasil 77,20% termasuk dalam kategori tinggi. Disimpulkan bahwa *E-Comic* berbasis *Computational Thinking* ini valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran matematika. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya yaitu mengembangkan media *E-Comic* ini dengan cakupan materi yang lebih luas.

Kata kunci: *E-Comic*, Kemampuan Numerasi, Pengembangan.

ABSTRACT

Rifa Arma Hanida, 2025. *Development of E-Comic Learning Media Based on Computational Thinking (CT) on Data Presentation Material to Improve Numeracy Skills of Grade VII Students*. Thesis. Mathematics Education Study Program, FKIP, Universitas PGRI Madiun. Supervisors (I) Dr. Swasti Maharani, M.Pd. , (II) Dr. Sanusi, M.Pd.

Computational Thinking-based learning media to improve the numeracy skills of junior high school students is still said to be very lacking. This study aims to develop E-Comic learning media based on Computational Thinking (CT) to improve the numeracy skills of seventh grade students. This study uses the Research and Development (R&D) method. This study applies the ADDIE development model. The subjects in this study were seventh grade students of SMP Negeri 4 Kota Madiun, namely class VII H for limited trials and class VII E for field trials. Based on the results of the study, the E-Comic media received validation from media experts with an average percentage of 90%, which indicates that the media is included in the very valid category. The practicality of this media is considered very practical with an achievement of 86.42%. The effectiveness of the media was analyzed using the N-Gain score which showed a result of 77.20% included in the high category. It was concluded that this Computational Thinking-based E-Comic is valid, practical, and effective in mathematics learning. Recommendations for further research are to develop this E-Comic media with a wider scope of material.

Keywords: E-Comic, Numeracy Skills, Development.