

ABSTRAK

Masalah yang ditemukan pada siswa SMP Koperasi Pontianak adalah siswa kesulitan dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan. Setelah mengerjakan soal, siswa merasa puas bahwa tugas yang dikerjakan dapat terselesaikan, namun siswa tidak memeriksa kembali jawaban yang sudah didapatkan. Hal itu dikarenakan rendahnya karakter dan kurangnya minat belajar dan membaca siswa buku pelajaran yang disediakan oleh sekolah. Siswa lebih senang dan tertarik dengan *smartphone* dari pada membaca buku pelajaran. Pengembangan media pembelajaran komik berbasis android dengan bermuatan nilai karakter ini dapat meningkatkan minat belajar siswa serta dapat menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter siswa SMP Koperasi Pontianak. Tujuan dari tulisan ini adalah untuk mengembangkan komik melalui perangkat android sebagai media pembelajaran guna meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model penelitian ADDIE. Tahapan model pengembangan ADDIE meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini dilakukan di SMP Koperasi Pontianak dengan menggunakan sampel sebanyak 22 siswa kelas VIII. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi soal posttest, angket respon siswa, angket respon guru, serta lembar validasi ahli materi dan media. Berdasarkan hasil validasi media diperoleh rata-rata sebesar 88,44% serta hasil validasi materi sebesar 88,89% dengan kriteria “Sangat Valid”. Data yang diperoleh dari angket respon siswa adalah 93% dan angket respon guru sebesar 95,29% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil posttest siswa memperoleh nilai ketuntasan sebesar 81,81% dengan kriteria “Sangat Efektif”. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran komik berbasis android bermuatan karakter sangat cocok untuk digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi statistika.

Kata kunci: komik, android, Pendidikan karakter, statistika