

ABSTRAK

Agus Maemun Zubair: Pengembangan *Comicmath* Berbasis Pendekatan Sejarah Indonesia Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika dan Berwawasan Nasionalis. **Skripsi, Yogyakarta Stara satu, Universitas Mercubuana Yogyakarta, 2019**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran *Comicmath* dengan Menggunakan Pendekatan Sejarah Indonesia sebagai upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika dan Berwawasan Nasopnalis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*).

Model pengembangan diadaptasi Borg dan Gall. Peneltian ini menghasilkan media *comicmath* yang berkualitas layak. Dilihat dari kevalidan oleh ahli materi dan ahli media,medapatkan skor 4 hasil penilaian yang dengan keterangan “Baik” media pembelajaran dinyatakan layak dilihat dari kepraktisan berdasarkan hasil respon siswa kelas VIIC SMP Negeri 4 Yogyakarta, pada uji kelompok kecil diperoleh keterangan “Sangat Baik” dengan scor 5 sedangkan hasil yang diperoleh pada uji coba kelompok besar keterangan “Baik” dengan scor 4 dilihat dari kepraktisan. Dari hasil tes evaluasi diperoleh 100% siswa tuntas KKM dengan keterangan “Sangat Bagus” dilihat dari keefektifan. Dari hasil Angket minat siswa diperoleh keterangan “Cukup” dengan scor 3 sehingga media masuk dalam kategori mampu meningkatkan minat belajar matematika pada siswa, dan dari angket pengetahuan nasionalis siswa diperoleh keterangan “Baik” dengan skor 4 sehingga media pembelajaran masuk dalam kategori mampu menambah wawasan nasionalis siswa. dengan demikian maka hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masuk dalam kategori Vallid, Praktis, Evektif, Meningkatkan Minat Belajar Matematika dan Menambah Nawasan Nasionalis

Kunci: *Comicmath*, pendekatan sejarah Indonesia, minat belajar, wawasan nasionalis

ABSTRACT

Agus Maemun Zubair: *Development Comicmath based on the Indonesian Historical Approach as an Effort to Increase Interest study Mathematics and Nationalism Insight. Essay Stara 1 Mercubuana of University Yogyakarta,2019*

The purpose of this study is to produce learning media of comicmath using the Indonesian historical approach as an effort increase interest study mathematics and nationalism. Kind of research is development research (research & development)

The development models has adapted by Borg & Gall. This research produced a good quality comicmath media. The media is declared valid by materi experts and media expert . The result of the assessment showed that media was considered "good" with scor 4 from materi expert and media expert. It was also declared as practical based on the student's respons. of VIIC class students response 4 Yogyakarta Middle School , the result of the assessment from a small group test with a description of "Very Good" with scor 5 while the results obtained in a large group trial. with the description "Good" with scor 4, the media was declared practical. From the results of the evaluation test obtained 100% of students completed KKM with the description "Very Good" so that the media entered in the effective category. From the results of questionnaires students' interestwith score 3 with the description "Enough" so that the media included in the category were able to increase students' interest in learning mathematics, and from the questionnaire nationalist knowledge students with scor 4 the description "Good" so that the learning media was included in the category able to add students' nationalist insight. thus the results of this study indicate that the learning media developed are in the Vallid category, Practical, Effective, Increase Interest in Learning Mathematics and Increase Nationalist Insights

Keywords: *Comicmath, Indonesian Historical Approach, effort to Interest study, Nationalism Insight*