

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
BAGI SISWA KELAS VII**

SKRIPSI

OLEH

FIKRI KURNIAWAN

NIM 19310012



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
IKIP PGRI BOJONEGORO**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA
BAGI SISWA KELAS VII**

SKRIPSI

Diajukan kepada

IKIP PGRI Bojonegoro

Untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana

Oleh

Fikri Kurniawan

NIM 19310012

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
IKIP PGRI BOJONEGORO**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

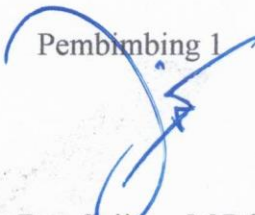
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA
BAGI SISWA KELAS VII**


Oleh

FIKRI KURNIAWAN

NIM: 19310012

Disetujui Oleh :

Pembimbing 1

Drs. Sujitan, M.Pd.
NIDN. 0002106302

Pembimbing 2

Joko Setiyono, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0724128701

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA
BAGI SISWA KELAS VII**

Oleh
FIKRI KURNIAWAN
NIM 19310012

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 08 Agustus 2023
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima
sebagai kelengkapan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Dewan Penguji

Ketua	: Dwi Erna Novianti, S.Si., M.Pd	(.....)
Sekretaris	: Dr. Puput Suriyah, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Anggota	: 1. Drs. Sujiran, M.Pd	(.....)
	2. Novi Maya Sari, S.Pd., M.Pd	(.....)
	3. Drs. Heru Ismaya, M.H	(.....)

Mengesahkan:
Rektor,

Dr. Dra. Junarti, M.Pd
NIDN. 0014016501

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayyah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. panutanku, Bapak Muslim. Beliau orang menjalankan kwajibannya dengan baik sebagai kepala keluarga , membatu penulis dengan segala yang beliau bisa serta memberikan semangat dan motivasi sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
2. Ibu Siti Nur Umi Muawanah. Terima kasih sebesar-besarnya berkat nasehat dukungan dan keberadaan beliau penulis bisa menyelesaikan studinya. Terima kasih atas kesabaran hati menghadapi penulis yang yang keras kepala dan nekat. Ibu menjadi penguat paling hebat yang penulis miliki.
3. Farida aprilia, partner yang selalu memberi semangat penulis untuk melanjutkan studi. Teman untuk berkeluh kesah, sekaligus support system penulis dalam berbagai hal. Terima kasih atas waktu, doanya, serta seluruh hal baik yang diberikan kepada penulis.
4. Seluruh teman-teman program studi pendidikan matematika angkatan 19 yang telah berperan dalam memberikan pengalaman dan pembelajaran selama di bangku kuliah.
5. Seluruh pihak yang memberikan bantuan kepada penulis namun tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih atas segala bantuan, semangat, dan doa baik yang diberikan.
6. Terakhir, terima kasih kepada diri penulis.hebat dengan segala rasa yang ada kamu tidak berhenti dan sampai di akhir.

PERNYATAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fikri Kurniawan

NIM : 19310012

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : FPMIPA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bojonegoro,

Yang membuat pernyataan



Fikri Kurniawan

ABSTRAK

Kurniawan, Fikri. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas VII. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro, Pembimbing (I) Drs. Sujiran, M.Pd., (II) Joko Setiyono, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Media pembelajaran, Komik Digital

Dengan menggunakan media komik matematika ini diharapkan peserta didik dapat mengakses, memahami materi dengan mudah dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran berupa Komik Digital matematika, (2) mengetahui kelayakan media komik, (3) mengetahui respons peserta didik terhadap media komik matematika. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah, penelitian dan pengembangan (Research and Development). Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE dan peneliti telah membatasi pada Lima tahapan, yaitu Analisis, *Design*, Development, Implementasi, Evaluasi. Subyek penelitian ini adalah pendidik dan peserta didik MTS Matholiul Falah Simo. Data penelitian ini diperoleh dengan menggunakan angket.

Hasil penelitian berdasarkan angket validasi ahli materi termasuk dalam kategori “Layak”, dengan persentase 92 %. dan penilaian ahli media pembelajaran pada media komik matematika termasuk kategori “Sangat Layak” dengan 91.75%. Pada uji coba lapangan di MTS Matholiul Falah Simo yang melibatkan 1 pendidik dan 46 peserta didik dengan persentase 93% dengan keterangan “Sangat Menarik” untuk pendidik dan memperoleh presentase rata-rata 87% dengan keterangan “Sangat Menarik” dari peserta didik untuk digunakan dan dijadikan media pembelajaran

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menulis sebuah karya skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA BAGI SISWA KELAS VII” yang dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktu yang telah ditentukan. Sholawat serta salam saya haturkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad Saw yang telah memberikan teladan baik sehingga akal dan pikiran penulis mampu menyelesaikan tugas akhir sebagai syarat memperoleh gelar sarjana.

Bagi penulis, dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini bukanlah hal yang mudah. Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha yang keras dalam penyelesaian pengerjaan skripsi ini. Namun, karya ini tidak akan selesai tanpa orang-orang tercinta di sekeliling saya yang mendukung dan membantu. Terima kasih saya sampaikan kepada :

1. Ibu Dr. Junarti, M.Pd. selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro
2. Bapak Drs. Sujiran, M.Pd. dan Bapak Joko Setiyono, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing.
3. Khoirul Umam, S.H, S.Pd. selaku Kepala Sekolah MTS Matholiul Falah Simo.
4. Siti Aisyah S.Pd. selaku guru mata pelajaran matematika kelas VII di MTS Matholiul Falah Simo.
5. Teristimewa penulis sampaikan rasa terima kasih setulus hati kepada kedua orang tua, Bapak Muslim dan Ibu Siti Nur Umi Muawanah atas segala doa, cinta, kasih sayang, motivasi, serta segala bentuk dukungan yang tidak pernah putus kepada penulis.

6. Farida aprilia, partner yang selalu memberi semangat penulis untuk melanjutkan studi. Teman untuk berkeluh kesah. Terima kasih atas waktu, doanya, serta seluruh hal baik yang diberikan kepada penulis.
7. Seluruh teman-teman Program Studi Pendidikan Matematika angkatan 19 yang telah memberikan banyak pengalaman dan pembelajaran selama di bangku kuliah.
8. Seluruh pihak yang memberikan bantuan kepada penulis namun tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, akan tetapi tak mengurangi rasa terima kasih penulis kepada mereka.

Pada penyusunan skripsi ini, tentunya masih ada kesalahan dan kekurangan yang dilakukan oleh penulis. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan hasil penulisan ini. Semoga karya ini bermanfaat khususnya bagi penulis dan dunia pendidikan pada umumnya.

Bojonegoro, 2 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR SAMPUL.....	i
LEMBAR JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO.....	iv
PERNYATAN KEASLIAN TULISAN.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Pengembangan	4
D. Manfaat Pengembangan	4
E. Definisi Operasional.....	5
BAB II	7
KAJIAN PUSTAKA.....	7
1. Kajian Teori	7
2. Penelitian Yang Relevan	28
3. Kerangka Berfikir.....	29
BAB III.....	31
METODE PENELITIAN.....	31
1. Jenis Penelitian.....	31

2. Model Penelitian	31
3. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	32
4. Subjek Penelitian.....	35
5. Jenis Data	35
6. Instrumen Penelitian.....	36
7. Teknik Pengumpulan Data	39
8. Teknik Analisis Data	40
BAB IV	43
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Penelitian	43
B. Pembahasan.....	58
BAB V	61
KESIMPULAN DAN SARAN	61
9. Kesimpulan	61
C. Saran	62
Daftar Rujukan.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang relevan	28
Table 3. 1 Instrumen Penelitian	36
Table 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Guru Matematika kelas 7	37
Table 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Dosen media Pembelajaran	37
Table 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Respons Pendidik.....	38
Table 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Respons Peserta Didik	39
Table 3. 6 Kriteria Skor Penilaian Validasi	41
Table 3. 7 Kriteria Validasi Kelayakan Media Komik Matematika	42
Table 3. 8 Kriteria Skor Penilaian Angket	42
Table 3. 9 Kriteria Respons Kemenarikan Media Komik Matematika.....	42
Table 4. 1 Ide Konten Komik Digital.....	46
Table 4. 2 Script Komik Digital	47
Table 4. 3 Hasil penilaian Validator I.....	52
Table 4. 4 Hasil Penilaian Validator II.....	53
Table 4. 5 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	55
Table 4. 6 Hasil Respon Pendidik.....	56
Table 4. 7 Hasil Rekap Respon Peserta Didik	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Representasi titik A	20
Gambar 2. 2 Representasi garis k garis AB^{\leftrightarrow}	21
Gambar 2. 3 Representasi sinar garis OA	22
Gambar 2. 4 Representasi ruas garis $AB^{\overline{\overline{}}}$	22
Gambar 2. 5 Titik A terletak pada garis g	22
Gambar 2. 6 Titik B terletak di luar garis h	23
Gambar 2. 7 Garis k berpotongan dengan garis j di titik C	23
Gambar 2. 8 Garis e berhimpit dengan garis f	23
Gambar 2. 9 Garis f sejajar dengan garis e	24
Gambar 2. 10 Representasi $\angle POR$ atau $\angle ROP$	24
Gambar 2. 11 Jenis-jenis Sudut	25
Gambar 2. 12 $\angle COA$ berdampingan dengan $\angle BOC$	25
Gambar 2. 13 $\angle PQS$ berpenyiku dengan $\angle SQR$ berarti $\angle PQS + \angle SQR = \angle PQR = 90^\circ$	26
Gambar 2. 14 $\angle TUW$ berpelurus dengan $\angle WUV$ berarti $\angle TUW + \angle WUV = \angle TUW = 180^\circ$	26
Gambar 2. 15 Sudut-sudut bertolak belakang	26
Gambar 2. 16 Kerangka Berfikir	30
Gambar 2. 17 bagan tahap penelitian model ADDIE	32
Gambar 4. 1 Sampul Media Pembelajaran Komik Digital	45
Gambar 4. 2 Grafik Validasi Ahli Media Pembelajaran	54

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Hayuwari, (2016:1) Ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dari waktu ke waktu terus berkembang dengan sangat pesat. Terutama pada pendidikan formal yang berkontribusi besar kepada seseorang dalam kemampuan akademis, sehingga upaya peningkatan kualitas maupun kuantitas pendidikan harus di lakukan. Upaya meningkatkan minat belajar siswa menjadi tantangan bagi setiap orang yang berjuang dalam profesi keguruan dan pendidikan. Banyak usaha yang di kerjakan dan banyak pula pencapaian yang di raih, meskipun pencapaian itu belum Sepenuhnya mampu memberikan kepuasan bagi masyarakat dan para pendidik, sehingga sangat menuntut orang- orang yang berkecimpung di dunia pendidikan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Peningkatan minat belajar peserta didik terutama pada pelajaran matematika dapat dilakukan dengan berbagai cara. Menurut Ahmad, (2016:114) memberikan metode dan media pembelajaran kepada peserta didik agar minat peserta didik bertambah didalam belajar matematika meningkat dan peserta didik yang memiliki bakat dalam dirinya akan lebih mudah mencapai keberhasilan dalam kegiatan belajar.

Sering ditemukan proses pembelajaran di kelas hanya menjadikan peserta didik objek, yang selalu diberikan banyak materi yang beragam. Maka dari itu banyak materi yang cenderung siswa menghafalkan atau sulit

memahami. Metode ceramah masih mendominasi dalam proses penyampaian materi sehingga potensi siswa mengalami kebosanan akan naik, hingga berdampak pada minat belajar siswa yang menurun. Pengajar pada umumnya kurang dapat memanfaatkan media yang sudah tersedia. Kegiatan belajar mengajar menjadi komunikasi satu arah yang berpusat pada guru.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah MTS Matholiul Falah. Di ketahui bahwa belum pernah ada yang menggunakan media pembelajaran Komik Digital melalui media sosial dalam proses pembelajaran, karena pendidik tidak begitu paham dengan media pembelajaran berbasis Komik Digital dan media sosial, untuk menyampaikan materi pendidik lebih banyak menggunakan buku yang di sediakan sekolah. Terkadang pendidik juga menggunakan power point text (PPT) dalam proses pembelajaran. peserta didik seluruhnya memiliki media sosial yaitu instagram yang aktif setiap harinya, oleh karena itu dibutuhkan media yang sesuai dengan kebiasaan peserta didik sebagai sarana alat bantu Pembelajaran.

Dengan perkembangan teknologi sangatlah pesat pada zaman ini terlebih lagi dengan berbagai fitur aplikasi dan sarana teknologi yang dapat mendukung dalam mengembangkan media pembelajaran, saat ini peserta didik sudah tidak asing lagi dengan hal yang berbau media sosial karena sudah menjadi kebiasaan setiap hari. Siswa banyak yang aktif media sosial terutama instagram, peserta didik juga banyak yang suka membaca Komik Digital lewat berbagai platform seperti webtoon, mangaton atau pun via web. Sehingga peserta didik sangat setuju apabila ada yang

mengembangkan media pembelajaran yang praktis berupa Komik Digital via instagram. Media pembelajaran via instagram ini berpotensi Menyebarkan infomarsi lebih baik dan cepat di terima oleh segala kalangan.

Komik Digital adalah sebuah media elektronik yang menyampaikan cerita dengan ilustrasi gambar yang memiliki urutan tertentu, dan memiliki karakter dalam sebuah cerita yang memberikan unsur hiburan dalam penyampaiannya. Media pembelajaran Komik Digital ini menjadi inovasi media pembelajaran Matematika yang baru. Media Komik Digital ini di kemas dengan ilustrasi bertemakan fantasy dan comedy, memberikan unsur kognitif berupa pemahaman materi melalui alur cerita dan pesan moral sebagai tambahan karakter bagi siswa. Penggunaan media Komik Digital ini diharapkan dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar pada siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Komik Digital pada materi garis dan sudut siswa kelas VII di MTS Matholiul Falah tahun ajaran 2022/2023 ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik Digital berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran garis dan sudut (guru dan siswa)?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini, maka tujuan yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengembangkan Komik sebagai Media Pembelajaran pada materi garis dan sudut bagi Siswa Kelas VII di MTS Matholiul Falah tahun ajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran matematika Komik Digital berdasarkan penilaian dari, dosen media pembelajaran, Guru Matematika kelas 7 dan siswa.

D. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan peneliti dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a. Membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik
- b. Memudahkan siswa dalam mengakses materi pembelajaran.
- c. Membuat siswa lebih suka dengan materi pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Menambah wawasan guru tentang pengembangan media pembelajaran matematika.
- b. Memberikan dorongan dan memacu kreatifitas guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif.

- c. Memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.

3. Sekolah

- a. Sebagai bahan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru
- b. Sebagai upaya peningkatan kualitas pengajaran.

4. Peneliti

- a. Memberi pengalaman nyata penerapan pengembangan media pembelajaran matematika berbentuk Komik Digital.
- b. Memberi bekal peneliti di masa depan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbentuk Komik Digital.

5. Peneliti selanjutnya

Menambah referensi yang dapat dijadikan acuan penelitian pengembangan media pembelajaran Garis dan Sudut yang berbentuk Komik Digital.

E. Definisi Operasional

Komik Digital merupakan suatu media pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran yang dikemas dalam sebuah cerita komik melalui media sosial instagram sehingga sangat mudah di akses. Cerita dan tampilan komik digital yang bervariasi membuat pembelajaran menjadilebih menarik.

Komik Digital pada penelitian di buat menggunakan aplikasi photoshop lalu dikembangkan melalui Media sosial Instagram yang tersedia Di *Playstore/ AppStore*. Aplikasi yang digunakan dalam pengembangan *Komik digital* ini memiliki banyak fitur menarik yang dapat membuat Pengguna mudah dalam mengakses dan memberikan respon pada media pembelajaran.