

**PENGARUH MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA MATERI PERBANDINGAN KELAS VII  
DI SMPS AL-QUR'AN SALAFIYYAH SYAFI'IYYAH  
BANGOREJO BANYUWANGI**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Tadris Matematika



**Disusun Oleh:**

**Nurul Afiatum Mudawamah**

**T20177008**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJIACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
2023**

**PENGARUH MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA MATERI PERBANDINGAN KELAS VII DI SMPS AL-  
QUR'AN SALAFIYYAH SYAFI'IYYAH BANGOREJO  
BANYUWANGI**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Tadris Matematika



Oleh :

Nurul Afiatum Mudawamah

T20177008

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
2023**

**PENGARUH MEDIA ILUSTRASI KOMIK TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA MATERI PERBANDINGAN  
KELAS VII di SMPS AL-QUR'AN SALAFIYYAH  
SYAFI'YYAH BANGOREJO BANYUWANGI**

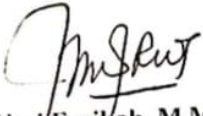
**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Tadris Matematika

Oleh :

**NURUL AFIATUM MUDAWAMAH**  
**NIM. T20177008**

**Disetujui Pembimbing**

  
**(Dr. Hj. Umi Faridah, M.M., M.Pd)**  
**NIP: 196806011992032001**

**PENGARUH MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA MATERI PERBANDINGAN KELAS VII di SMPS AL-  
QUR'AN SALAFIYYAH SYAFFIYYAH BANGOREJO  
BANYUWANGI**

**SKRIPSI**

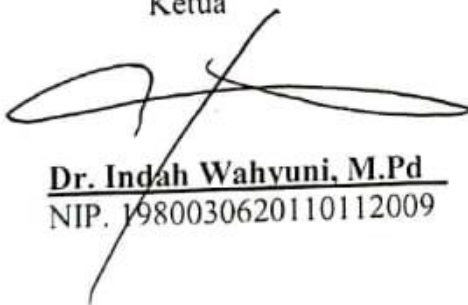
telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah  
Program Studi Tadris Matematika

Hari : Rabu

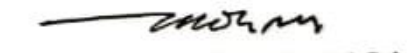
Tanggal : 13 Desember 2023

**Tim Penguji**

Ketua

  
**Dr. Indah Wahyuni, M.Pd**  
NIP. 1980030620110112009

Sekretaris

  
**Mohammad Mukhlis, M.Pd**  
NIP. 2003019102

Anggota

1. Dr. Suwarno, M.Pd

(  )

2. Dr. Hj. Umi Farihah, M.M., M.Pd

(  )

Menyetujui,



Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

  
**Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.**  
NIP. 197304242000031005

Prof. Dr. Hj. Mukni'ah., M.Pd.I

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah in:

Nama : Nurul Afiatum Mudawamah  
NIM : T20177008  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam/Tadris Matematika  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa ada paksaan dari siapapun.

Jember, 10 Desember 2023

  
Nurul Afiatum Mudawamah  
NIM. T20177008

## MOTTO

وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَنَّهُمْ سُبُلَنَا وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ

Orang-orang yang bersungguh-sungguh dalam mencari keridhaan kami, maka benar-benar akan kami tunjukkan kepada mereka jalan-jalan kami. Dan sesungguhnya Allah benar-benar beserta orang-orang yang berbuat baik.<sup>1</sup>  
( QS : Al Ankabut : 69 )



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>1</sup> Al Qur'an Al Karim. Al Ankabut : 69. Garut : Jumanatul ali art. 310

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada mereka yang telah berjasa dalam kesuksesan belajar yang telah saya lalui selama ini, diantaranya :

1. Untuk Orangtuaku, terima kasih atas limpahan do'a dukungan serta motivasi baik secara moril maupun materil untuk selalu terikat dengan hukum syara' dan menjadi orang yang bahagia di dunia dan di akhirat.
2. Kakak dan adikku tersayang yang tidak lupa memberiku semangat dan dukungannya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Guru-guru saya dari TK Hingga UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah sabar serta ikhlas dalam memberikan ilmunya kepada peneliti.
4. Ibu Dr. Hj. Umi Fariyah, M.M., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu untuk memberikan saran, semangat, petunjuk dan bimbingan yang sangat berarti bagi peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.
5. Kepada seluruh narasumber yang terlibat.
6. Saudara seperjuangan, teman angkatan prodi Tadris Matematika

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta karunianya beserta nikmat-nikmatnya, nikmat iman, Islam dan khususnya nikmat sehat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul : Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Perbandingan Kelas VII Di Smps Al-Qur'an Salafiyah Syafi'iyah Bangorejo Banyuwangi. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam Program Studi Tadris Matematika. Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan tugas akhir ini bukan hanya karena hasil usaha keras dari penulis sendiri, namun karena adanya dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin berterima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah., M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Dr. Indah Wahyuni, M.Pd selaku ketua program studi (KaProdi) Tadris Matematika yang telah mengajarkan ilmu-ilmu yang manfaat.
4. Dr. Hj. Umi Farihah, M.M., M.Pd selaku dosen pembimbing Skripsi yang telah memberikan saran, bimbingan serta motivasi kepada penulis dengan



sabar dan penuh perhatian, sehingga penulisan skripsi ini berjalan dengan baik dan benar.

5. Kepada seluruh dosen penguji yang telah berkenan meluangkan waktu dan pikirannya untuk menjadikan penulis lebih teliti lagi dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen dan segenap karyawan civitas akademika UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
7. Seluruh narasumber yang berkenan diwawancarai.
8. Orang tua peneliti. Kepala Perpustakaan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember beserta seluruh jajarannya yang telah memberikan kontribusi dan mendukung dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas bantuan dan dukungannya selama ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan yang terdapat dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulisan meminta maaf kepada semua pihak yang merasa kurang berkenan akan skripsi ini. Namun, penulis selalu berusaha untuk memberikan yang terbaik. Kiranya tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Jember, 28 November 2023  
Penulis



**NURUL AFIATUM MUDAWAMAH**  
**NIM. T20177008**

## ABSTRAK

Nurul Afiatum Mudawamah. 2023. Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Perbandingan Kelas VII Di SMPS Al-Qur'an Salafiyah Syafi'iyah Bangorejo Banyuwangi.

Kata kunci : Komik, Materi Perbandingan, Hasil Belajar

Matematika adalah salah satu bidang studi yang harus dipelajari pada Pendidikan mulai jenjang dasar sampai pada jenjang selanjutnya yang lebih tinggi, karena matematika merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan kreativitas berhitung siswa. Seorang pengajar harus dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan fundamental dalam proses Pendidikan. Maka diperlukan proses pembelajaran yang dapat disukai dan meanri minat siswa untuk belajar

Tujuan penelitian ini adalah untuk 1) mendeskripsikan hasil belajar siswa yang menggunakan media komik dan yang menggunakan pembelajaran konvensional pada materi perbandingan kelas VII di SMPS Al-Qur'an Salafiyah Syafi'iyah Banyuwangi. 2) Mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa materi perbandingan kelas VII di SMPS Al-Qur'an Salafiyah Syafi'iyah Banyuwangi.

Jenis penelitian ini menggunakan *non-equivalent group posttest only design*. Populasi penelitian berjumlah 136 siswa. Sampel penelitian berjumlah 25 siswa kelas eksperimen dan 25 siswa kelas control. Data posttest yang didapatkan dianalisis menggunakan uji statistika deskriptif dan uji statistika mann withney.

Hasil penelitian ini menunjukkan 1) Nilai hasil belajar kelas eksperimen yang diberikan media komik mempunyai nilai yang lebih baik dibandingkan kelas yang diberikan materi secara konvensional. Nilai rata rata kelas eksperimen 72 dan nilai rata rata kelas kontrol 58. 2) Adapun hasil uji analisis statistika *mann withney* adalah *Asymp. Sig* 0.041. Hal ini menunjukkan hipotesis  $H_1$  diterima, artinya penelitian menunjukkan hasil berpengaruh signifikan, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media komik berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa materi perbandingan.

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	9
E. Ruang lingkup Penelitian .....	10
F. Definisi Operasional Variabel .....	12
G. Asumsi Penelitian .....	14

H. Hipotesis.....	15
I. Sistematika Pembahasan.....	16
<b>BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>18</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	18
B. Kajian Teori.....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>36</b>
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian .....	36
B. Populasi Dan Sampel .....	37
C. Tehnik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	38
D. Analisis Data .....	44
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS.....</b>	<b>49</b>
A. Gambaran Objek Penelitian .....	49
B. Penyajian.....	49
C. Analisis dan Pengujian Hipotesis .....	52
D. Pembahasan.....	55
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>60</b>
A. Simpulan .....	60
B. Saran – Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1.1 Indikator Variabel .....	12
Tabel 2.1 Kajian Terdahulu .....	19
Tabel 3.1 Jenis Penelitian nonequivalent group posttest only design.....	36
Tabel 3.2 Populasi Penelitian .....	37
Tabel 3.2 Sampel Penelitian .....	38
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Tes .....	40
Tabel 3.5 Tabel Hasil Uji Validitas .....	25
Tabel 3.6 Tabel hasil Uji Reliabilitas .....	42
Tabel 4.1 Hasil Posttest Kelas Eksperimen.....	50
Tabel 4.2 Hasil Posttest Kelas kontrol.....	51
Tabel 4.3 Analisis Deskriptif.....	52
Tabel 4.4 Hasil uji Normalitas.....	53
Tabel 4.5 Hasil uji Mann withney .....	54
Tabel 4.6 Hasil uji Mann withney Hasil Belajar .....	57

**DAFTAR GAMBAR**

**Halaman**

Gambar 4.1 Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan kontrol ..... 56



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Seluruh perguruan tinggi di seluruh Indonesia pasti mengharapkan lulusannya mempunyai *skill* (kemampuan) dalam bidang keahlian yang telah mereka tempuh dan yang telah mereka tekuni selama kuliah. Sehingga pada akhirnya mereka mampu mengaplikasikan di dalam kehidupan masyarakat. Banyak sekali kriteria kelulusan dan itu merupakan ciri kita masing-masing di setiap perguruan tinggi. Artinya ada visi, misi dan target sendiri terhadap lulusannya. Begitu juga mahasiswa Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan Tadris Matematika UIN KHAS Jember yang harapannya mampu mengintegrasikan antara Matematika dengan agama disamping juga matang dengan keilmuan yang ditekuni, sehingga melahirkan lulusan yang mempunyai intelektual tinggi.

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting, dimana setiap manusia di dunia ini pasti membutuhkan Pendidikan, dan dalam memperoleh Pendidikan semua tidak dapat dipisahkan dari lingkungan keluarga, masyarakat maupun bangsa. Disisi lain kemajuan suatu bangsa juga ditentukan oleh tingkat keberhasilan Pendidikan.

Pendidikan formal terdiri dari atas Pendidikan dasar, Pendidikan menengah, dan Pendidikan tinggi Pendidikan dasar menurut peraturan pemerintah No.47 Tahun 2008 tentang Wajib Belajar adalah jenjang Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (MI), sekolah menengah pertama(SMP) dan

madrasah Tsanawiyah (MTs) atau bentuk lainnya yang sederajat. Dan pada jenjang inilah siswa mulai diberikan keterampilan, kemampuan megasah kompetensi dasat, dan potensi-potensi lainnya yang ada dalam diri siswa sebagai bentuk persiapan dalam tahap jenjang sekolah selanjutnya.

Matematika adalah salah satu bidang studi yang harus dipelajari pada Pendidikan mulai jenjang dasar (SD/MI) sampai pada jenjang selanjutnya yang lebih tinggi, karena matematika merupakan salah satu sarana untuk mengembangkan kreativitas berhitung siswa. Berikut ini beberapa alasan diperlukannya belajar matematika <sup>2</sup>

“(1) sarana berfikir yang logis dan jelas, (2) sarana mengenal model-model relasi dan generalisasi pegelaman, (3) sarana untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari, (4) sarana untuk mengembangkan kreativitas, (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap memajukan budaya”.

Berdasarkan kutipan di atas, dapat kita simpulkan bahwa dengan belajar matematika dapat meningkatkan kemampuan berfikir, bernalar, mengkorespondasikan gagasan serta dapat meningkatkan aktivitas dan penyelesaian suatu permasalahan. Ini membuktikan bahwa matematika mempunyai manfaat dalam meningkatkan kemampuan siswa sehingga perlu dipelajari.

Menurut Permendiknas (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional) Indonesia No. 23 Tahun 2006 yang menyebutkan bahwa mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik disetiap jenjang pendidikan termasuk SMP sebagai dasar untuk membekali peserta didik

---

<sup>2</sup> Florayu, Bubin, dkk. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Palembang”. *Jurnal Musharafa*, 6, 2017: 46.



dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan bekerja sama.

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang berkembang pesat. Hal ini dikarenakan matematika banyak diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan hampir dalam semua bidang ilmu pengetahuan dan teknologi juga memerlukan matematika.

Namun kenyataannya, Pendidikan matematika di Indonesia masih sangat memprihatinkan. Jika dilihat dari rendahnya hasil belajar yang didapatkan oleh siswa. Masalah yang dilihat dalam dunia Pendidikan matematika di Indonesia adalah rendahnya prestasi siswa<sup>3</sup>. Matematika merupakan pelajaran yang kurang diminati oleh siswa karena pelajaran tersebut dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan ditakuti oleh siswa, maka dari itu minat siswa untuk belajar matematika menjadi kurang dan akan berdampak pada hasil belajar siswa.

*Organisation for economic co-operation and development* (OECD) menyatakan bahwa skor rata rata kemampuan matematika pelajar Indonesia turun 13 poin dari 379 menjadi 366. Hal ini terpaut 106 poin dari skor rata rata global. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan tindakan nyata untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa.

Pada salah satu penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas siswa dalam matematika sangat rendah. Sebanyak 2 siswa dari (8%) termasuk kategori siswa kreatif, 6 siswa (24%) termasuk kategori siswa cukup kreatif, 8

---

<sup>3</sup> Komara, Sakinah. "Pengaruh-pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *pair checks* terhadap hasil belajar matematika siswa (kuasi eksperimen di MTs Negeri 22 Jakarta Timur". Skripsi, Universitas Negeri Syarif Hidayatullah, 2010..

siswa (32%) termasuk kategori siswa kurang kreatif dan 9 siswa (36%) termasuk dalam kategori tidak kreatif<sup>4</sup>.

Dalam beberapa kutipan di atas dapat disimpulkan agar siswa lebih mudah mempelajari pelajaran matematika di kelas, maka diperlukan guru yang kreatif, guru yang dapat memilih media dan metode yang tepat serta sesuai dengan kebutuhan siswa serta pendekatan yang tepat dengan kondisi siswa di kelas, sehingga proses pembelajarannya bisa menjadi menyenangkan dan mempunyai daya tarik yang begitu besar, dan membuat proses pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan sehingga memudahkan mereka dalam memahami. Oleh karena itu, strategi yang digunakan juga harus tepat.

Seorang pengajar harus dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan fundamental dalam proses Pendidikan yang mana terjadinya proses belajar yang tidak bisa lepas dari suatu proses mengajara<sup>5</sup> Salah satu komponen yang dapat menjadi pendukung dalam proses pembelajaran adalah tentang pemilihan media pembelajaran yang tepat. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa serta membantu keefektivisan proses pembelajaran dan penyampaian materi pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa

---

<sup>4</sup> Mustakim. "Implementasi Pembelajaran Pemecahan Masalah dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Peatean Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014". *Jurnal Pendidikan*, 15. 2015: 16.

<sup>5</sup> Mukhtar dan Iskandar. 2010. *Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi*. Jakarta Gaung Persada . 76

meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi<sup>6</sup>.

Media berbasis visual (penglihatan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Dengan menggunakan media visual saat pembelajaran di kelas, pendidik bisa meningkatkan minat siswa dalam belajar dan dapat membantu siswa dalam memahami isi materi yang sedang dipelajari<sup>7</sup>.

Komik merupakan salah satu media komunikasi visual dan lebih daripada sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Sebagai media komunikasi yang visual, komik dapat ditetapkan sebagai salah satu alat bantu Pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Seperti diketahui, gaya belajar terdiri atas gaya visual, gaya auditori, dan gaya keptik. Gaya belajar yang lebih mengandalkan indera visual menyerap informasi.

Buku komik merupakan salah satu media berbasis visual yang cukup digemari anak-anak termasuk siswa, karena mereka dapat menikmati gambar-gambar serta dialog daripada tokoh komik. Komik yang dikemas dengan alur

---

<sup>6</sup> Handani, Indri. "Pengaruh Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Software Matlab Pokok Bahasan Matriks Terhadap Hasil Belajar Siswa Tahun Pelajaran 2020/2021". Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, 2021. 19-20

<sup>7</sup> Anita, Asri. "Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Konsep Faktor dan Kelipatan". Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2014.

cerita menarik dan menyenangkan akan menjadi salah satu media yang sangat baik bagi siswa, mereka akan terhibur dalam proses pembelajaran, dalam hal ini komik dapat juga digunakan sebagai salah satu media pembelajaran matematika yang nantinya akan dikemas di dalam cerita menarik dengan tokoh-tokoh yang lucu dan akan dikemas dengan sebaik mungkin, sehingga matematika yang dikenal dengan materinya yang sulit bisa menjadi mudah dan menyenangkan<sup>8</sup>.

Terdapat beberapa alasan mengapa anak akan memilih komik daripada buku teks pelajaran, diantaranya: (1) komik tidak memiliki test apapun sehingga bila membaca komik anak akan senang,(2) komik kaya akan yang mencapai 90% dari total isi komik. ini tentunya mengajak alam imajenasi anak dan mereka menyukai ini, (3) komik memberi tantangan agar pembacanya tidak berhenti pada satu halaman saja melainkan tamat satu buku bahkan satu cerita besar yang bisa berisi puluhan buku, (4) komik menawarkan banyak genre yang tidak seperti buku pelajaran. Sedangkan buku pelajaran kurang memberi tawaran sudut pandang bacaan sehingga kurang memperkaya cara memahami suatu topik.<sup>9</sup>

Sekarang ini kita tahu bahwa sudah terdapat banya komik yang mengangkat tema tentang Pendidikan yang dimana dapat mudah dijumpai diinternet maupun toko-toko maupun di toko buku, yang siap digunakan langsung sebagai media bahan ajar di sekolah. Namun untuk itu harus

---

<sup>8</sup> Florayu, Bubin, dkk. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Palembang". *Jurnal Musharafa*, 6, 2017: 47.

<sup>9</sup> Anita, Asri. "Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Konsep Faktor dan Kelipatan". Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2014.. 14

menggunakan pemilihan yang cermat, karena jika tidak menggunakan pemilihan yang cermat dan tepat materi yang disajikan bisa terlalu luas. Oleh karena itu, dalam perancangan penelitian ini pendekatan yang dilakukan adalah melalui penggunaan media yang erat dengan kehidupan siswa. Penulis mempunyai ide untuk membuat sebuah media komik yang akan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan sesuai tingkatan belajar siswa.

Sekolah yang diobservasi oleh peneliti yaitu SMPS Al-Qur'an Salafiyyah Syafi'iyah Bangorejo Banyuwangi masih belum menggunakan media ilustrasi komik. Proses kegiatan pembelajaran yang diterapkan di SMPS Al-Qur'an Salafiyyah Syafi'iyah Bangorejo ini masih menggunakan metode ceramah dan pemberian soal LKS sehingga pelajaran yang diterima masih terkesan monoton. Untuk mengatasi pembelajaran yang monoton tersebut masih diperlukan inovasi media yakni menggunakan media komik.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan tentang bagaimana hasil penggunaan media komik terhadap hasil belajar Matematika pada siswa. Motivasi dan hasil belajar siswa yang menggunakan media komik rata-rata dari perhitungan data hasil belajar kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 77,42 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 65. Dan data hasil belajar yang diperoleh dari kelas kontrol rata-rata 64,08 dengan nilai tertinggi sebesar 85 dan nilai terendah 45. Maka dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media komik cocok digunakan dalam pembelajaran Matematika <sup>10</sup>.

---

<sup>10</sup> Anita, Asri. "Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Konsep Faktor dan Kelipatan". Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2014.. 56

Pada penelitian yang sama juga mengatakan bahwa pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas VII SMP Islam Fatahillah Kepung Kediri pada konsep segiempat menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada konsep segiempat <sup>11</sup>. Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa pengaruh media komik terhadap kemampuan komunikasi matematis dan minat belajar pada siswa SMPN 4 Banda Aceh dapat dikatakan bahwa kemampuan komunikasi matematis siswa setelah menggunakan media komik mengalami peningkatan sebesar 51% dari 35% menjadi 86% dengan kategori dari sangat kurang menjadi sangat baik. Jadi, dapat dikatakan dari seluruh hasil penelitian tentang kemampuan komunikasi matematis melalui pembelajaran dengan media komik telah mencapai kriteria indikator keberhasilan penelitian<sup>12</sup>.

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu, terletak pada penggunaan media dan fokus penelitian. Pada penelitian ini media yang digunakan adalah media Komik yang fokus pada hasil belajar siswa Materi Perbandingan. Hal ini bertujuan agar siswa lebih mudah memahami materi yang ada melalui media komik tersebut. Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh**

---

<sup>11</sup> Agustin, Ernawati.. Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Islam Fatahillah Kepung Kediri Pada Konsep Segiempat. Tulungagung. 2016. 89

<sup>12</sup> Yusra. “Pengaruh Media Komik Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Minat Belajar Pada Siswa SMPN 4 Banda Aceh”. Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2017.90

**media komik terhadap hasil belajar siswa materi perbandingan kelas VII di SMPS Al-Qur'an Salafiyah Syafi'iyah Bangorejo Banyuwangi"**

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh media komik terhadap hasil belajar siswa materi perbandingan Kelas VII di SMPS Al-Qur'an Salafiyah Syafi'iyah Banyuwangi ?

**C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa materi perbandingan kelas VII di SMPS AL-Qur'an Salafiyah Syafi'iyah

**D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengayaan teoritis tentang bagaimana pengaruh media komik terhadap hasil belajar matematika siswa, serta dapat dijadikan rujukan yang relevan bagi peneliti lain.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Peneliti diharapkan untuk bisa menerapkan teori yang telah diperoleh selama masa perkuliahan serta dapat menambah pengetahuan dan pengalaman sebagai calon guru mengenai metode komik untuk mengetahui hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan wawasan pengetahuan tentang penulisan karya tulis ilmiah sebagai bekal bagi peneliti ketika mengadakan penelitian dikemudian hari. Selain itu diharapkan dapat meningkatkan kualitas pemahaman peneliti terhadap pengaruh metode komik terhadap hasil belajar matematika siswa.

### b. Bagi Guru

Hasil penelitian diharapkan menjadi pedoman serta menjadi salah satu referensi dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, terutama dalam menggunakan media komik terhadap hasil belajar siswa.

### c. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan informasi dan wacana baru untuk warga sekolah khususnya di SMPS Al-Qur'an Salafiyyah Syafi'iyah untuk mengetahui bagaimana pengaruh media ilustrasi komik terhadap hasil belajar matematika siswa.

### d. Bagi Institut Agama Islam Negeri Jember

Penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi positif sekaligus dapat menjadi pengetahuan yang bermanfaat kedepannya. Menjadi inspirasi



bagi siapa saja yang bersamangat tinggi untuk melanjutkan dan mengembangkan penelitian ini.

## **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada masalah pengaruh metode komik terhadap hasil belajar siswa materi perbandingan kelas VII SMPS AL-Qur'an Salafiyyah Syafi'iyah.

### **1. Variabel Penelitian**

Kalau ada sesuatu pertanyaan tentang apa yang akan diteliti. Maka jawaban yang tepat ialah berkenaan dengan variabel penelitian. Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga data diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian dapat ditarik kesimpulannya. Variabel juga dapat disebut juga sebagai atribut dari bidang keilmuan atau kegiatan tertentu. Tinggi, berat badan, sikap, motivasi, kepemimpinan, disiplin kerja, merupakan atribut-atribut dari setiap orang. Berat, ukuran, bentuk, warna merupakan atribut-atribut dari obyek. Dapat dikatakan variabel dikarenakan ada sebuah variasi<sup>13</sup>

Macam-macam variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi dua yaitu variabel Independen dan Dependen. Adapun variabel yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Variabel Independen (variabel bebas)

---

<sup>13</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: IKAPI, 2017. 38

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen(terikat)<sup>14</sup>. Variabel bebas biasanya disimbolkan dengan X, Adapun yang menjadi variabel dalam dalam penelitian ini adalah Media Komik yang diberi simbol (X).

b. Variabel Dependen (variabel terikat)

Variabel dependen biasa disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Atau biasa disebut dengan variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas<sup>15</sup>. Variabel terikat biasanya disimbolkan dengan Y, Adapun yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar Matematika (Y).

c. Indikator Variabel

Setelah variabel penelitian terpenuhi kemudian dilanjutkan dengan mengemukakan indikator-indikator variabel yang merupakan rujukan empiris dari variabel yang diteliti. Indikator ini pada akhirnya akan dijadikan dasar dalam pembuatan butir-butir atau item pertanyaan dalam tes<sup>16</sup>. Dari variabel penelitian di atas, maka diperoleh indikator variabel sebagai berikut:

**Tabel 1.1**  
**Indikator Variabel**

---

<sup>14</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: IKAPI, 2017. 39

<sup>15</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: IKAPI, 2017. 39

<sup>16</sup> Tim Penyusun Pedoman Karya Tulis Ilmiah IAIN Jember. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: IAIN Jember Press, 2020. 38

No	Variabel	Indikator
1	Media Komik	a. Ketersediaan media pembelajaran b. Pemahaman siswa terhadap materi
2	Hasil Belajar Matematika	Nilai tes akhir ( <i>posttest</i> ) materi perbandingan

## F. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah definisi yang digunakan sebagai pijakan pengukuran secara empiris terhadap variabel penelitian dengan rumusan yang didasarkan pada indikator variabel<sup>17</sup>. Agar diketahui arah dan tujuan dari penelitian ini, maka peneliti akan memberikan gambaran tentang variabel dari judul penelitian ini, berikut penjelasannya:

### 1. Media Komik

Media komik adalah salah satu media yang memuat sebuah gambar atau foto yang dapat membantu untuk menjelaskan isi buku yang berbentuk komik. Komik juga merupakan salah satu media komunikasi visual dan lebih daripada sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Sebagai media komunikasi yang visual, komik dapat ditetapkan sebagai salah satu alat bantu Pendidikan dan mampu

<sup>17</sup> Tim Penyusun Pedoman Karya Tulis Ilmiah IAIN Jember. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: IAIN Jember Press, 2020. 38

menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Serta penggunaan media dapat mempertinggi proses dan hasil belajar<sup>18</sup>.

## 2. Hasil belajar

Hasil Belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif berdasarkan hasil posttest. Hasil belajar juga merupakan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan dapat diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan yang telah didapatkan seseorang dari kegiatan belajar yang didapatkannya.

## 3. Perbandingan

Perbandingan adalah suatu materi dalam pembelajaran Matematika yang mempunyai sebuah pengertian salah satu ilmu penyederhanaan penulisan dalam matematika. Selain sebagai salah satu ilmu penyederhanaan dalam matematika, perbandingan merupakan salah satu materi yang lebih mudah dipelajari melalui prinsip logika. Sebagai suatu contoh, Ketika terdapat suatu pekerjaan yang dilakukan oleh lebih banyak orang maka akan lebih cepat selesai. Apabila tidak menggunakan logika, bisa saja penyelesaian yang akan digunakan menjadi lebih rumit dan lebih lama penyelesaiannya.

Pada materi perbandingan ini peneliti hanya mengambil beberapa bagian materi dalam perbandingan yaitu, 1) membandingkan dua besaran, 2)

Perbandingan senilai, 3) Perbandingan berbalik nilai.

---

<sup>18</sup> Florayu, Bubin, dkk. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Palembang". *Jurnal Musharafa*, 6, 2017: 47.

## G. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian biasa disebut juga sebagai anggapan dasar atau postulat, yaitu sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti. Anggapan dasar harus dirumuskan dengan jelas sebelum penelitian mengumpulkan data<sup>19</sup>. Dalam penelitian ini, asumsi penelitiannya adalah:

1. Ada pengaruh media komik terhadap hasil belajar siswa materi perbandingan kelas VII di SMPS AL-Qur'an Salafiyah Syafi'iyah.
2. Ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media komik dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional kelas VII SMPS AL-Qur'an Salafiyah Syafi'iyah.

## H. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiric<sup>20</sup>

Definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang ada. Maka dari itu Hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

---

<sup>19</sup> Tim Penyusun Pedoman Karya Tulis Ilmiah IAIN Jember. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: IAIN Jember Press, 2020. 25

<sup>20</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: IKAPI, 2017. 63

1.  $H_0$  : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelas control dan kelas eksperimen setelah menggunakan media komik materi perbandingan siswa kelas VII di SMPS Al-Qur'an Salafiyah Syafi'iyah Bangorejo Banyuwangi.
2.  $H_a$  : Ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelas control dan kelas eksperimen setelah menggunakan media komik materi perbandingan siswa kelas VII di SMPS Al-Qur'an Salafiyah Syafi'iyah Bangorejo Banyuwangi.

## **I. Sistematika Penelitian**

Adapun pembahasan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

**BAB I:** Pendahuluan, bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian (variabel, indikator), definisi operasional, asumsi penelitian, hipotesis, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

**BAB II:** Kajian Pustaka, bab ini berisi tentang penelitian terdahulu yang digunakan peneliti untuk mengukur orisinalitas dan perbedaan penelitian yang hendak dilakukan, serta kajian teori yang dijadikan dasar landasan penelitian.

**BAB III:** Penyajian data dan analisis, bab ini memuat gambaran objek penelitian, penyajian data, analisis data dan pengujian hipotesis dan pembahasan.

**BAB IV:** bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan pembahasan yang terkait dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Dilanjutkan dengan saran yang kemudian dilanjutkan dengan daftar Pustaka dan lampiran-lampiran yang mendukung penelitian.

**BAB V :** bab ini berisi kesimpulan tentang hasil suatu penelitian dan saran kepada peneliti



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Penelitian Terdahulu**

Penelitian ini menggunakan penelitian terdahulu sebagai bahan acuan yang dianggap relevan. Penelitian terdahulu digunakan untuk bahan referensi dan perbandingan dalam menulis pengaruh media komik terhadap hasil belajar siswa. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu :

Penelitian dengan judul “Pengaruh Media Komik Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Minat Belajar Pada Siswa SMPN 4 Aceh”.<sup>21</sup>. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan analisis tes diperoleh informasi bahwa 20 siswa kelas VIII<sub>5</sub>, terdapat 7 siswa yang memiliki kategori baik. Sedangkan siswa lainnya memiliki kategori yang sangat baik. Jika dibandingkan dengan hasil pre-test, maka dapat dikatakan bahwa kemampuan komunikasi matematis siswa yang telah menggunakan media komik mengalami peningkatan sebesar 15% dari 35% menjadi 86% dari yang awal kategori sangat kurang menjadi sangat baik.

Penelitian dengan judul “Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Terhadap Pada Materi Persamaan Linier Satu Variabel Di Kelas VII MTs. Al- Ittihadiyah Di Desa Percut”<sup>22</sup>. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada hasil belajar kelas kontrol , dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh pada kelas eksperimen sebesar 137,93 lebih tinggi dari pada nilai rata-rata kelas kontrol yaitu sebesar 118,50. Karena terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas

---

<sup>21</sup> Yusra. “Pengaruh Media Komik Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Minat Belajar Pada Siswa SMPN 4 Banda Aceh”. Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2017. 89

<sup>22</sup> Hidayat, Rahmat. Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Terhadap Pada Materi Persamaan Linier Satu Variabel Di Kelas VII MTs. Al- Ittihadiyah Di Desa Percut. Skripsi. 2019. 66



kontrol dengan kelas eksperimen, dan ternyata kelas eksperimen lebih baik dibanding kelas kontrol maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan komik terhadap hasil belajar matematika siswa.

Penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Komik Matematika Dengan Bantuan Powerpoint Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Di SMK Istiqlal Delulita”<sup>23</sup>. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media komik matematika terhadap motivasi belajar matematika. Ini membuktikan bahwa media komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan ternyata media komik memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar, hal ini ditunjukkan dengan adanya hasil penelitian yaitu  $t_{hitung} = 3,1914 > t_{tabel}$  (pada taraf signifikan 0,05) yang nilainya adalah 1,692. Sehingga  $H_0$  ditolak, jadi koefisien korelasi sebesar 0,35368 adalah signifikan dengan kontribusi 12,5089%. Terdapat juga pengaruh media komik matematika terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X IPA.1. hal ini ditunjukkan dengan adanya hasil penelitian yaitu  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ . Diperoleh nilai  $t_{hitung} = 6,19 > t_{tabel}$  (pada taraf signifikan 0,05) yang nilainya adalah 1,692. Jadi dapat disimpulkan bahwa media komik matematika juga mempunyai pengaruh yang bisa menimbulkan adanya kenaikan pada hasil belajar matematika siswa dengan koefisien

---

<sup>23</sup> Amanda, Putri dkk. “Pengaruh Penggunaan Media Komik Matematika dengan Bantuan Powerpoint terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Di SMK Istiqlal Delitua”. *Jurnal MES*, (1), 2017: 99-100

korelasi sebesar 0,733361 adalah signifikan dengan besarnya kontribusi 53,77%.

Penelitian berjudul “pengembangan Media komik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V”<sup>24</sup> Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media komik matematika dengan lebih kreatif serta inovatif dalam penggunaannya, sehingga media komik ini akan menjadi suatu terobosan terbaru khususnya pada mata pelajaran matematika. Dengan menggunakan media komik matematika ini diharapkan peserta didik mampu memahami materi dengan mudah dan dapat memotivasi belajar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah, penelitian dan pengembangan (Research and Development). Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian Borg and Gall dan peneliti telah membatasi pada tujuh tahapan, yaitu Potensi Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Produk, Revisi Produk. Subyek penelitian ini adalah peserta didik SDN 1 Labuhan Ratu, Bandar Lampung dan MIMA Sinar Gading Teluk Betung. Data penelitian ini diperoleh dengan wawancara, angket dan dokumentasi.

Hasil penelitian berdasarkan angket validasi ahli materi termasuk dalam kategori “Layak”, dengan persentase rata-rata 71 %. Penilaian ahli bahasa pada media komik matematikadalam kategori “Sangat Layak” dengan persentase 81 %, dan penilaian ahli media pada media komik matematika termasuk kategori “Layak” dengan 70 %. Pada uji coba skala kecil di SDN 1 Labuhan Ratu dengan peserta didik sebanyak 13 peserta didik memperoleh persentase rata-

---

<sup>24</sup> Winda Annisha Bertiliya. pengembangan Media komik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V.Skripsi. UIN Raden Intan Lampung. 2021. ii

rata 91,21 %. Pada uji coba lapangan skala besar di MIMA Sinar Gading yang melibatkan 31 peserta didik dengan persentase rata-rata 91,94 % dengan keterangan “Sangat Menarik” untuk digunakan dan dijadikan media pembelajaran.

Penelitian berjudul “Media Komik Matematika Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Perkalian Pada Siswa Kelas 3 MI Nurul Huda Malang”.<sup>25</sup> Penelitian ini mempunyai tujuan mengetahui proses pembuatan komik matematika dalam meningkatkan pemahaman materi perkalian pada siswa kelas 3 MI Nurul Huda Malang serta mengetahui respon siswa terhadap media komik matematika jika digunakan dalam pembelajaran materi perkalian.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengemangan dengan menghasilkan suatu produk tertentu dan digunakan untuk menguji keefektifan produk yang telah dibuat. Hasil produk yang telah dilahirkan menunjukkan dapat memberikan peningkatan terhadap pemahaman siswa pada materi perkalian . hal ini dinyatakan dengan prosentase yang telah didapatkan mencapai 88,25% dengan kategori klasifikasi yang layak.

Penelitian berjudul “Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Hasil Belajar Matematika Siswa pada Konsep Faktor dan Kelipatan (Kuasi eksperimen di SDN Muhara 02 Citeureup)”<sup>26</sup>. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media komik pada

---

<sup>25</sup> Belina Dian Arulan. Media Komik Matematika Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Perkalian Pada Siswa Kelas 3 MI Nurul Huda Malang. Skripsi. UIN Malik Maulana Ibrahim Malang. xvii

<sup>26</sup> Asri Anita. Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Hasil Belajar Matematika Siswa pada Konsep Faktor dan Kelipatan (Kuasi eksperimen di SDN Muhara 02 Citeureup). Skripsi. UIN Syarif Hidayatullah. Jakarta

hasil belajar matematika siswa materi konsep factor dan kelipatan. Penelitian ini dilaksanakan di SD negeri Muhara 2 Citteureup. Penelitian dilakukan kepada dua kelompok, yakni kelompok control yang terdiri dari 30 siswa dan kelompok eksperimen yang terdiri dari 30 siswa.

Hasil penelitian ini adalah diperoleh bahwa hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh signifikan penggunaan media komik terhadap hasil belajar matematika siswa di SD Negeri Muhara 2 Citeureup.

**Tabel 2.1**  
**Kajian Terdahulu**

No	Nama dan Judul	Perbedaan	Persamaan
1	Yusra “Pengaruh Media Komik Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Minat Belajar Pada Siswa SMPN 4 Aceh”	1. Penelitian ini fokus terhadap kemampuan komunikasi matematis dan minat belajar siswa, Sedangkan penelitian ini fokus terhadap hasil belajar siswa	1. Peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen 2. Media yang digunakan adalah media komik
2	Rahmat Hidayat “Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Persamaan Linier Satu Variabel Di Kelas VII MTs. Al- Ittihadiyah Di Desa Percut”	1. Penelitian terdahulu lebih fokus meneliti terhadap hasil belajar menggunakan media komik dengan pokok bahasan persamaan linier satu variabel, Sedangkan penelitian ini fokus terhadap hasil belajar siswa dengan pokok bahasan perbandingan	1. Meliti pengaruh media komik terhadap hasil belajar siswa 2. Metode penelitian <i>quasi experiment</i>
3	Putri Amanda S dan Rosliana Siregar “Pengaruh Penggunaan Media Komik Matematika	1. Peneliti terdahulu lebih fokus meneliti terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, Sedangkan penelitian	1. Meneliti pengaruh media komik terhadap hasil belajar

	Dengan Bantuan <i>Powerpoint</i> Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Di SMK Istiqlal Delulita”	ini lebih fokus kepada Hasil belajar siswa. 2. Pneliti terdahulu menggunakan dua media yakni <i>powerpoint</i> dan media komik. Sedangkkn penelitian ini menggunakan media komik untuk kelas eksperimen.	matematika 2. Metode penelitian <i>quasi eksperimen t</i>
4	Winda Annisha Bertiliya “pengembangan Media komik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V”	1. Peneliti terdahulu meneliti tentang media komik yang ditujukan pada siswa sekolah dasar kelas lima, sedangkan peneliti meneliti tentang media komik yang ditujukan untuk siswa Sekolah Menengah Pertama kelas 7	1. Meneliti pengaruh media komik terhadap hasil belajar matematika
5	Belina Dian Arulan Media Komik Matematika Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Perkalian Pada Siswa Kelas 3 MI Nurul Huda Malang	1. Peneliti terdahulu meneliti tentang media komik yang ditujukan pada siswa sekolah dasar kelas lima, sedangkan peneliti meneliti tentang media komik yang ditujukan untuk siswa Sekolah Menengah Pertama kelas 7	1. Meneliti pengaruh media komik terhadap hasil belajar matematika
6	Asri Anita Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Hasil Belajar Matematika Siswa pada Konsep Faktor dan Kelipatan (Kuasi eksperimen di SDN Muhara 02 Citeureup)	1. Peneliti terdahulu meneliti tentang media komik yang ditujukan pada siswa sekolah dasar kelas lima, sedangkan peneliti meneliti tentang media komik yang ditujukan untuk siswa Sekolah Menengah Pertama kelas 7	1. Meneliti pengaruh media komik terhadap hasil belajar matematika

## B. Kajian Teori

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media

Kata “media” berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan Menyusun Kembali informasi visual atau verbal.

Pengertian media pembelajaran merupakan suatu alat atau sarana sebagai perantara untuk menyampaikan bahan pelajaran dari pendidik kepada peserta didik<sup>27</sup>. Media pembelajaran istilah medium sebagai yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah media komunikasi.

Media pembelajaran adalah media grafis, tiga dimensi, media proyeksi dan pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar. Nilai dalam media pembelajaran menjadi bagian yang sangat penting sebagai bagian dari pengembangan anak secara terintegrasi.<sup>28</sup>

Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antara pendidik, peserta didik dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan baik tanpa bantuan dari sarana penyampai pesan atau media. Ada yang

---

<sup>27</sup> Rasyid, Isran dkk. “Manfaat Media Dalam Pembelajaran”. *Jurnal Axiom*,7. 2018: 93-94.

<sup>28</sup> Asmawati, Luluk.2014. Perencanaan Pembelajaran PAUD.Bandung: Remaja Rosdakarya

menyebut bahwa media merupakan suatu saran anonpersonal yang dapat digunakan atau disediakan oleh tenaga pengajar atau pendidik, yang memegang peranan dalam proses belajar-mengajar yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Media pembelajaran yang baik ialah media pembelajaran yang harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus dapat meningkatkan potensi pembelajaran, motivasi belajar. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi terhadap peserta didik. Selain dari itu media pembelajaran juga harus merangsang peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari.

Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media. Salah satu kriterianya ialah biaya. Biaya disini memang harus dinilai dengan hasil yang akan dicapai. Kriteria lainnya ialah ketersediaan fasilitas pendukung seperti halnya listrik, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk dirubah, waktu, tenaga, dan penyiapan, serta pengaruh yang ditimbulkan. Selanjutnya, kerumitan dan yang terakhir adalah kegunaannya. Semakin banyak tujuan pembelajaran yang tercapai dengan adanya media tersebut, maka semakin baiklah media tersebut.

#### b. Manfaat Media

Manfaat media di dalam proses pembelajaran<sup>29</sup> yaitu: a) materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah

---

<sup>29</sup> Asmawati, Luluk.2014. Perencanaan Pembelajaran PAUD.Bandung: Remaja Rosdakarya. 40

dipahami oleh para siswa, dan siswa dapat menguasai tujuan pembelajaran dengan baik; b) metode mengajar akan lebih bervariasi; c) aktivitas siswa akan lebih terintegrasi melalui pengamatan, melakukan, mendemonstrasikan (seluruh indra berfungsi); d) materi pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan konkret. Beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu<sup>30</sup>:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran dapat menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar
- 8) Merubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.

Secara umum dapat dimengerti bahwa media Pendidikan adalah alat bantu yang diterapkan dalam proses Pendidikan untuk meningkatkan tujuan yang diinginkan secara optimal.

Pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan untuk memperlancar dan mempertinggi proses belajar mengajar. Alat bantu tersebut dapat memberikan yang mendorong

---

<sup>30</sup> Rohani dan Isran Rasyid Karo-Karo. 2018. Manfaat Media dalam Pembelajaran. Jurnal FITK UIN-SU Medan Vol. vii No. 1. P- ISSN : 2087 – 8249, EISSN: 2580 – 0450.



motivasi belajar, memperjelas sekaligus mempermudah dalam pemahaman materi. Selanjutnya media juga dapat menyederhanakan teori yang kompleks, serta dapat mempertinggi daya serap atau referensi dalam belajar. Yang demikian ini dapat diberikan dua alasan utama, yaitu berkenaan dengan manfaat media dalam proses belajar mengajar dan berkenaan dengan taraf berfikir siswa.

### c. Jenis-jenis media

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang bisa dibuat sendiri, ada media yang harus diproduksi oleh pabrik. Ada media yang sudah disediakan langsung lingkungan yang dapat dimanfaatkan secara langsung, ada pula yang secara khusus dirancang untuk keperluan pembelajaran.

Media yang telah dikenal dalam usia dewasa ini tidak hanya terdiri dari dua jenis, tetapi sudah lebih dari itu. Macam atau jenis-jenis media dibagi menjadi tiga kelompok yakni visual, audio, dan audiovisual<sup>31</sup>.

1) Media visual, media ini berguna di dalam membantu memstimulasi indera mata (penglihatan) pada waktu terjadinya proses pembelajaran. Media ini ada dua bentuk yaitu media yang elektrik dan media non-elektrik. Media visual elektrik terdiri dari *slide projector*, *opaque projector*, *overhead projector*. Media visual non-elektrik terdiri dari papan tulis, *white board*, *flannel board*, *flip chart*, poster, dan model.

---

<sup>31</sup> Sumiharsono, Rudi. *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi, 2017. 5-6

2) Media audio, media yang dapat membantu menstimulasi indera pendengaran pada waktu proses penyampaian materi pembelajaran. Misalnya radio, piringan hitam, pita suara, dan sebagainya.

3) Media audio-visual, media ini menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk sesuatu yang dapat dilihat oleh mata dan dapat didengar oleh telinga. Misalnya *film strip, video player, DVD player, computer, slide*.

d) Multimedia, kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks atau Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi video, teks, grafik dan gambar

## 2. Komik

### a. Pengertian Komik

Komik menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) ialah sebuah cerita gambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Komik juga merupakan salah satu pilihan dalam upaya melakukan kegiatan komunikasi, ketertarikan masyarakat Indonesia terhadap komik tergolong cukup besar, semua itu terlihat dari banyaknya impor komik yang datang ke Indonesia<sup>32</sup>.

Komik merupakan sebuah susunan gambar dan kata yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sebuah komik selalu memanfaatkan ruang gambar dan letak.

---

<sup>32</sup> Lingga, Gede dkk. "Komik Sebagai Sarana Komunikasi Promosi Dalam Media Sosial". *Jurnal Nawala Visual*, 2. 2019: 2

Hal tersebut agar gambar membentuk sebuah cerita. Komik merupakan sebuah bentuk karya sastra, yakni karya sastra bergambar.<sup>33</sup>

Komik merupakan bentuk kartun yang perwatakan sama membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar, yang berhubungan erat dirancang untuk menghibur para pembacanya<sup>34</sup>. Komik adalah suatu bentuk kartun, yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan, yang erat dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada pembacanya. Komik merupakan suatu bentuk sajian cerita dengan gambar yang lucu. Buku komik menyediakan cerita yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami, sehingga sangat digemari oleh anak-anak maupun orang dewasa<sup>35</sup>. Komik sangat membantu sebagai pengenalan media baru yang layak untuk digunakan pada pembelajaran di kelas.<sup>36</sup>

Dari definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa komik adalah suatu kumpulan gambar-gambar yang tersusun dalam urutan tertentu. Serta menggunakan karakter dalam suatu jalan cerita untuk meningkatkan daya imajinasi dari pembaca.

---

<sup>33</sup> Soedarso, Nick. "Komik: Karya Sastra Bergambar". *Jurnal Humaniora*, 6. 2015: 497

<sup>34</sup> Syarah Aini Fajrin dan Tati Hernawati, "Media Komik Untuk Melatih Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Tunarungu". *Jurnal JASSI*, Vol. 18 No. 2 (Desember 2017), h. 65

<sup>35</sup> Mukhlis Azizi, Sigit Prasetyo, "Kontribusi Pengembangan Media Komik Ipa Bermuatan Karakter Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Siswa MI/SD". *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 9 No. 2 (Desember 2017), h. 189

<sup>36</sup> Emira Derbel, "Teaching Literature through Comics: An Innovative Pedagogical Tool". *Journal of Applied Linguistics & English Literature*, Vol 8 No. 1 (Januari 2019), h. 55.

Komik dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat baca dan belajar peserta didik<sup>37</sup>. Komik matematika tersebut dibungkus semenarik mungkin, agar dapat menarik untuk dibaca dengan warna-warni yang mencolok. Juga tak pula cerita yang lucu disajikan dalam komik matematika ini. Dikarenakan anak usia sekolah dasar atau anak usia 6-12 tahun, sangat menyukai sebuah cerita: petualangan, misteri dan ketegangan yang diiringi dengan perkembangan sosialnya, dalam bersosialisasi dengan lingkungannya serta dengan teman-teman sebayanya.

#### b. Kelebihan dan Kekurangan Komik

Komik memiliki kelebihan dan kekurangan. kelebihan media komik antara lain<sup>38</sup>:

- 1) Penyajian mengandung unsur visual dan cerita yang kuat
- 2) Dapat menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya
- 3) Mempermudah peserta didik untuk menangkap hal-hal yang bersifat abstrak
- 4) Memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas
- 5) Ekspresi yang divisualisasikan dapat membuat pembaca terlihat emosional yang mengakibatkan pembacanya ingin terus membaca.

Kekurangan media komik antara lain<sup>39</sup>:

---

<sup>37</sup> Freddy Widya Ariesta, "Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendas*. Vol 3 No. 1 (Juni 2018), h. 24.

<sup>38</sup> Pratama Anjas, Yoga. "Media Komik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung". *Jurnal Mudarrisuna*, 8. 2018: 351-352

- 1) Perlunya ketrampilan pendidik yang bersifat khusus dalam penyajian media komik
- 2) Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengembangkan komik pembelajaran
- 3) Kemudahan orang membaca komik membuat orang malas membaca hal ini yang menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.

#### c. Karakteristik Media Komik

Media komik dalam pengajaran, merupakan suatu bentuk alat bantu penyampaian pesan kepada peserta didik, untuk dapat mudah memahami proses belajar, sehingga media komik akan menjadi alat bantu pengajaran yang efektif bagi peserta didik. Adapun karakteristik media komik yang harus diketahui yaitu sebagai berikut:

- 1) Komik biasanya terdiri atas berbagai kondisi situasi cerita bersambung.
- 2) Komik juga bisa bersifat humor
- 3) Karakter dalam komik harus dikenal agar kekuatan medium bisa dapat dihayati
- 4) Komik dapat memusatkan perhatian masyarakat.
- 5) Cerita yang ada pada komik biasanya mengenai diri pribadi sehingga sang pembaca dapat segera mengidentifikasikan dirinya melalui suatu perasaan serta tindakan dari perwatakan karakter utamanya
- 6) Cerita dalam komik ringkas dan menarik juga diselingi dengan aksi-aksi

---

<sup>39</sup> Pratama Anjas, Yoga. "Media Komik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung". *Jurnal Mudarrisuna*, 8. 2018: 351-352

7) Komik diberi warna-warni menarik agar lebih hidup, lalu dapat menarik minat pembaca.

## 2. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman<sup>40</sup>. Sedangkan dalam konteks sekolah, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan siswa untuk memperoleh suatu perubahan dan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman siswa sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Secara umum dapat didefinisikan bahwa hasil belajar merupakan penilaian diri siswa dan perubahan yang dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar<sup>41</sup>.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran, mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah mengamati perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas yang di dalamnya mencakup bidang kognitif, psikomotorik, dan, afektif<sup>42</sup>.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan

---

<sup>40</sup> Nurhasanah, dkk. 2016. Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. 1: 128-135

<sup>41</sup> Nurhasanah, dkk. 2016. Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. 1. 129

<sup>42</sup> Setiawan, M. Andi. Belajar dan Pembelajaran. Ponorogo : uwais Inspirasi Indonesia. 2017. 389

tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya<sup>43</sup>. Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar<sup>44</sup>. Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Berdasarkan dari definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dihasilkan oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Serta kemampuan tersebut tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

#### b. Faktor Hasil Belajar

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni<sup>45</sup>:

##### 1) Faktor Intern, Adapun faktor intern tersebut adalah:

##### a) Faktor Intelegensi (Kecakapan), intelegensi atau kecakapan

seorang merupakan faktor pembawaan, walaupun bisa juga diupayakan dengan Latihan-latihan tertentu.

##### b) Faktor minat dan Motivasi, minat adalah suatu rasa lebih suka dan

rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan motivasi sebagai sesuatu yang kompleks, yang akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang

<sup>43</sup> M. Ngalim Purwanto, Psikologi Pendidikan (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), h. 82

<sup>44</sup> Catharina Tri Anni, Psikologi Belajar (Semarang: IKIP Semarang Press, 2004), h. 4

<sup>45</sup> Sri Wahyuningsih, Endang. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish, 2020. 69-70

ada dalam diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi. Hal ini berpengaruh juga terhadap hasil belajar,

c) Faktor cara belajar, yang dimaksud dengan cara belajar adalah bagaimana seseorang melaksanakan belajar. Hal ini mencakup; konsentrasi dalam belajar, berusaha mempelajari kembali materi yang telah diajarkan, membaca dengan teliti dan berusaha menguasai dengan baik, selalu berusaha menyelesaikan soal dan berlatih mengerjakan soal.

2) Faktor Ekstren, faktor ini terdiri dari:

a) Lingkungan Keluarga, faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan peserta didik dalam belajar, faktor keadaan rumah turut mempengaruhi keberhasilan belajarsehingga penting untuk orang tua menjaga keadaan rumah tetap nyaman bagi anak-anaknya. Sekiranya keluarga tersebut merupakan keluarga harmonis, hubungan orang tua dengan anak-anak, antara anak dengan anak dapat berjalan dengan lancar, sehingga dapat memberikan stimulus yang baik sehingga perilaku dan hasilnya menjadi baik.

b) Lingkungan Sekolah, sekolah merupakan suatu lingkungan yang mempunyai peranan yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan



siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah standar pelajaran, keadaan Gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

### c. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu<sup>46</sup>. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya.

Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan. Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk: (a) menambah pengetahuan, (b) lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, (c) lebih mengembangkan keterampilannya, (d) memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal, (e) lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

---

<sup>46</sup> Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), h. 3.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**BAB III**  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN  
J E M B E R

**A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian ini merupakan *quasi experiment design* dimana kelompok tidak dipilih secara

random<sup>47</sup>. Penelitian ini menggunakan dua kelompok yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa penggunaan media komik dalam kegiatan belajar mengajar, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional berupa ceramah. Pada akhir penelitian, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir. Jenis penelitian ini menggunakan *non-equivalent group posttest only design*.

**Tabel 3.1**  
**Jenis penelitian *non-equivalent group posttest only design***

Group 1	$X_E$	T
Group 2	$X_K$	T

Keterangan :

Group 1 : Kelas eksperimen

Group 2 : Kelas kontrol

T : *Posttest*

$X_E$  : Perlakuan media komik

$X_K$  : Perlakuan konvensional

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

<sup>47</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: IKAPI, 2017. 77

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya<sup>48</sup>. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPS Al-Qur'an Salafiyah Syafi'iyah Bangorejo Banyuwangi.

**Tabel 3.2**  
**Populasi Penelitian**

<b>Kelas VII</b>	<b>VIIA</b>	<b>VIIB</b>	<b>VIIC</b>	<b>VIID</b>	<b>VIIIE</b>	<b>Total</b>
<b>Jumlah siswa</b>	27	24	25	25	35	<b>136</b>

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Teknik sampling dibagi menjadi dua macam yakni *Probability sampling* dan *Non probability sampling*<sup>49</sup>. Penelitian ini menggunakan Teknik sampling *Non probability sampling* jenis *purposive sampling*. Dipilih dua kelas yaitu satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas lagi sebagai kelas kontrol, penentuan kelas sampel ditentukan dengan melihat rata-rata kelas siswa yang hampir sama. Peneliti menggunakan nilai PTS sebagai acuan melihat

<sup>48</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: IKAPI, 2017. 80

<sup>49</sup> Jakni. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2016. 79

rata rata kelas. Rata rata nilai PTS siswa kelas VIIC adalah 77,9 sedangkan kelas VIID adalah 76,3. (Lampiran 10)

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa VIIC dengan jumlah 25 siswa dan kelas VIID sebanyak 25 siswa di SMPS Al-Qur'an Salafiyah Syafi'iyah.

**Tabel 3.3**  
**Sampel Penelitian**

Sampel kelas Eksperimen (Kelas VII D)	Sampel Kelas Kontrol (Kelas VII C)
25 Siswa	25 Siswa

### C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

#### 1) Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi dan dokumentasi.

- a. Tes merupakan serentetan pertanyaan atau Latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok<sup>50</sup>. Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa menguasai konsep materi yang telah diberikan, dalam hal ini yang dites dilakukan pada ranah kognitif siswa, diantaranya pemahaman ( $C_2$ ) dan penerapan ( $C_3$ ). Tes diberikan kepada siswa untuk mendapatkan nilai

<sup>50</sup> Zein, Mas'ud. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Riau: Daulat Riau, 2012. 1

*posttest* siswa sebagai hasil penelitian yang diolah untuk menentukan hasil hipotesis.

b. Dokumentasi merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui dokumen-okumen yang diperlukan dalam melengkapi data yang berhubungan dengan penelitian<sup>51</sup>. Dalam penelitian ini, dokumen yang digunakan berupa nilai ujian tengah semester ganjil siswa pada mata pelajaran matematika tahun pelajaran 2022/2023.

## 2) Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun social yang diamati. Secara spesifik fenomena ini disebut sebagai variabel penelitian. Dengan demikian, jumlah instrument penelitian tergantung pada jumlah variabel penelitian yang telah ditetapkan untuk diteliti<sup>52</sup>

**Tabel 3.4**  
**Kisi-kisi Instrumen Tes**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Uraian Materi</b>	<b>Indikator Soal</b>	<b>Bentuk Soal</b>	<b>Nomor Soal</b>
Memahami konsep perbandingan dan menggunakan bahasa perbandingan	Pengertian perbandingan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membandingkan dua besardan mencari selisih dan hasil bagi</li> <li>• Menyederhanakan perbandingan dua besaran dengan</li> </ul>	Uraian	1
			Uraian	2
			Uraian	3

<sup>51</sup> Jakni. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2016. 93

<sup>52</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: IKAPI, 2017. 102 -103

dalam mendeskripsikan hubungan dua besaran		satuan berbeda • Menghitung suatu perbandingan apabila diketahui salah satu besaran nilainya bertambah	Uraian	4
--	--	---	--------	---

### 3) Uji Validitas dan Reabilitas

#### a) Uji Validitas Tes

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian haruslah valid.

Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur<sup>53</sup>. Dalam penelitian ini dilakukan jenis uji validitas isi, validitas isi atau kontrak ini dilakukan bertujuan untuk menentukan kesesuaian antara soal dengan materi ajar dengan tujuan yang ingin diukur atau dengan kisi-kisi yang kita buat<sup>54</sup>.

Dalam penelitian ini untuk menentukan tingkat validitas dalam butir soal yang digunakan uji korelasi *product moment pearson* dengan mengkorelasikan antara skor yang didapat siswa pada suatu butir soal dengan skor total nilai yang didapat. Rumus yang digunakan:

Rumus uji *product moment pearson*:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{(N(\sum x^2) - (\sum x)^2)(N(\sum y^2) - (\sum y)^2)\}}}$$

Keterangan :

<sup>53</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: IKAPI, 2017. 121

<sup>54</sup> Jakni. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2016. 164

$r_{xy}$  = Koefesien korelasi antara variabel x dan variabel y

N = banyaknya peserta tes

X = nilai hasil uji coba

Y = nilai rata-rata harian

Guna mempermudah melaksanakan uji validitas instrument pada penelitian ini, maka peneliti menggunakan *IBM SPSS Statistic 22*. Dan rumus korelasi product momen dengan kaidah keputusan jika nilai *Corrected Item– Total Correlation* > angka r tabel, maka validitas terpenuhi.

Untuk mempermudah penghitungan validasi intrumen maka peneliti menggunakan program IBM SPSS Statistic 22. Kriteria pengujian validitas didasarkan pada tabel dengan tingkat signifikansi 5%. Apabila  $r_{xy} \geq r_{tabel}$  pada tingkat signifikansi 5%, maka butir pernyataan tersebut dapat dikatakan valid. Apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka butir pernyataan dikatakan tidak valid.<sup>55</sup>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**Tabel 3.5**  
**Tabel Hasil Uji Validitas**

Soal	Pearson Correlation	Signifikansi	R tabel	Keterangan
1	0,587	0.000	0,3961	Valid
2	0,844	0.000	0,3961	Valid
3	0,859	0.000	0,3961	Valid
4	0,803	0.000	0,3961	Valid

<sup>55</sup> Indah wahyuni, Statistik Pendidikan (Jember: STAIN Jember Press, 2013), 78-79



Hasil uji coba menyatakan bahwa nilai Sig.(2-tailed) dari setiap nomor soal kurang dari 0,05 jadi setiap soal valid. Dan dapat dilihat berdasarkan nilai dari *Pearson Correlation* dari setiap soal di atas 0,3961 (Lampiran 7) maka setiap soal valid.

Adapun kriteria dalam tes hasil belajar yang perlu ditelaah adalah sebagai berikut :

- 1) Ketepatan penggunaan bahasa atau kata
- 2) Kesesuaian soal antara materi dan indikatornya
- 3) Soal yang hendak diujikan memiliki penafsiran ganda.

b) Uji Reabilitas

Uji reabilitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengukur tingkat keajegan atau konsistenan suatu soal tes<sup>56</sup>. Instrumen yang reliabel adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama<sup>57</sup>. Perhitungan reabilitas ini menggunakan bantuan SPSS 22 dengan uji reliability. Dengan ketentuan sebagai berikut :

$$\text{Rumus Hoyt : } r_{11} = 1 - \frac{v_s}{v_r}$$

Keterangan :

$r_{11}$  = Reabilitas seluruh soal

$v_r$  = Varian responden

<sup>56</sup> Jakni. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2016. 165

<sup>57</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: IKAPI, 2017. 121

$v_s$  = Varian sisa

Uji Reliabilitas dalam penelitian menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics 22. Kriteria pengujian reliabilitas tes adalah setiap item soal reliabel apabila . Tolak ukur dalam menginterpretasikan derajat reliabilitas instrument tes ditentukan berdasarkan kriteria menurut Guilford<sup>58</sup>. Sebagai berikut:

Berikut hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen soal posttest dengan menggunakan program *IBM SPSS Statistics 22* :

**Tabel 3.6**  
**Tabel Hasil Uji Reabilitas**

Cronbach"s Alpha	N of Items
0.777	4

Dari tabel diatas didapatkan nilai Cronbach Alpha 0,777. Nilai 0,777 termasuk dalam kategori diterima.<sup>59</sup> Sehingga intrumen soal yang diberikan oleh peneliti termasuk dalam kategori reliabel.

#### **D. Analisis Data**

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis

<sup>58</sup> Syofian Siregar, Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi perbandingan perhitungan manual dan SPSS. (Jakarta: Prenadamedia Group,2013),86

<sup>59</sup> Priyatno. Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS. Yogyakarta: Penerbit ANDI. 2011, 69

data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistic Dalam teknik analisa data menggunakan statistic, terdapat dua

1) Analisis deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskriptifkan atau menggambarkan data yang telah terkumpul<sup>60</sup> Langkah-langkah untuk melakukan analisis deskriptif adalah sebagai berikut:

2) Menghitung rata-rata data kelompok

$$\bar{X} = \frac{\sum fi \cdot xi}{\sum fi}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Rata-rata hitung

$xi$  = Nilai tengah data

$fi$  = Frekuensi data

$\sum fi$  = Jumlah frekuensi data

3) Menentukan standar deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum (xi - \bar{x})^2}{n}}, \text{ jika } n > 30$$

Keterangan:

SD = Standar deviasi

$Xi$  = Data

$\sqrt{\frac{\sum (xi - \bar{x})^2}{n}}$  = Jumlah data dikurang rata-rata dan dikuadratkan

<sup>60</sup> Jakni. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2016. 103

$n$  = Banyak data

#### 4) Analisis inferensial

Analisis inferensial terbagi menjadi dua yaitu statistic parametrik dan statistik non parametrik. Dalam penelitian eksperimen penggunaan kedua statistic tersebut harus terlebih dahulu dilakukan pengujian homogenitas sampel dan uji normalitas data <sup>61</sup>. Penelitian ini menggunakan statistic parametrik dengan menggunakan *Independent sample t-test*. *Independent sample t-test* dilakukan dengan Langkah sebagai berikut:

##### a. Melakukan uji normalitas data

Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak, selain itu berguna pula untuk menentukan statistik yang tepat dan relevan. Adapun Langkah-langkah untuk melakukan uji normalitas data adalah sebagai berikut:

##### 5) Menentukan rentang kelas, dengan rumus:

$$\text{Rentang} = X_{\max} - X_{\min}$$

##### 6) Menentukan banyak kelas, dengan rumus:

$$\text{Banyak kelas} = 1 + 3,3 \log n$$

##### 7) Menentukan Panjang kelas, dengan rumus:

$$\text{Panjang kelas} = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak kelas}}$$

##### 8) Membuat tabel bantu uji normalitas data

##### 9) Menentukan chi kuadrat hitung ( $X^2h$ )

---

<sup>61</sup> Jakni. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2016. 123

$$X^2h = \sum \frac{(fo-fh)^2}{fh}$$

Keterangan:

$X^2h$  = Chi kuadrat hitung

$fo$  = Frekuensi observasi

$fh$  = Frekuensi harapan

10) Menentukan harga tabel chi kuadrat ( $X^2t$ )

$$X^2t = X^2(1 - a)(dk)$$

Keterangan:

$X^2t$  = Chi kuadrat tabel

$a$  = 0,05 (taraf kesalahan) dan 95% taraf kepercayaan

$dk$  = banyak kelas dikurangi 1

b. Melakukan uji homogenitas

Uji homogenitas varian digunakan untuk menentukan subjek populasi bersifat homogen atau heterogeny. Uji homogenitas memiliki ketentuan yakni jika  $F_h < F_t$ , maka homogen dan jika  $F_h > F_t$ , maka tidak homogen<sup>62</sup>. Uji homogenitas dapat dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

c. Melakukan uji statistik *Independent sample t-test*

<sup>62</sup> Jakni. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2016. 123

Langkah uji statistik *Independent sample t-test* yakni sebagai berikut<sup>63</sup>:

1) Menghitung nilai rata-rata pengukuran kelompok, dengan rumus:

$$\bar{X}_i = \frac{\sum x_i}{n_i}$$

Keterangan:

$X_i$  = data pengukuran kelompok  $i$

$\bar{X}_i$  = nilai rata-rata data pengukuran kelompok ke  $i$

$n_i$  = jumlah responden kelompok  $i$

2) Menghitung nilai varians kelompok ke I, dengan rumus:

$$S_1^2 = \sum \frac{(x_i - \bar{x}_i)^2}{n_i - 1}$$

Keterangan:

$S_1^2$  = nilai varians kelompok  $i$

3) Menentukan  $t$  hitung, dengan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

4) Menghitung  $t_{tabel}$

Dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Kemudian dicari  $t_{tabel}$  pada tabel distribusi  $t$  dengan ketentuan:  $db = n - 2$ .

5) Membandingkan antara  $t_{tabel}$  dan  $t_{hitung}$

6) Membuat keputusan dengan pengujian hipotesis

---

<sup>63</sup> Siregar, Shofyan. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*. Jakarta: Prenamedia Group, 2013. 79

Jika,  $-t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ , maka  $H_0$  diterima

Jika,  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ , maka  $H_0$  ditolak.

d. Melakukan uji statistik *Mann Withney*

Uji statistic *Mann Withney* dilakukan ketika uji normalitas mempunyai hasil tidak terdistribusi normal dan uji homogenitas mempunyai hasil tidak homogeny. Langkah langkah uji Mann Whitney sebagai berikut :<sup>64</sup>

- 1) Menggabungkan data kelompok eksperimen I dan eksperimen II kemudian memberi rangking pada data terkecil hingga data terbesar atau sebaliknya
- 2) Hitung jumlah rangking pada masing-masing kelompok data
- 3) Jumlah rangking yang terkecil diambil atau U dijadikan dasar untuk pengujian hipotesis dengan melakukan perbandingan dengan tabel yang dibuat khusus untuk uji Mann-Whitney.
- 4) Uji Mann Withneyyy dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 22 dengan cara mengambil keputusan sebagai berikut :

1). Jika nilai Asymp.sig (2-tailed) lebih kecil dari probabilitas 0,05 maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak maka hipotesis diterima.

2). Jika nilai Asymp.sig (2-tailed) lebih besar dari probabilitas 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak maka hipotesis ditolak.

## BAB IV

---

<sup>64</sup> Tri Utami Mila S. Perbandingan Model Pembelajaran Arias dan Learning Cycle 5E Terhadap Peahaman konsep Peserta Didik Pada Materi Tekanan Zat Cair. Skripsi. UIN Raden Intan. Lampung. 2019 :50

## PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

### A. Gambaran Obyek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Al Quran Salafiyyah Syafiyyah. SMP Al Quran Salafiyyah Syafiyyah terletak di Jl. Raya Pesanggaran Kelurahan Sukorejo, Kecamatan Bangorejo Kabupaten Banyuwangi. Sekolah ini mempunyai NPSN 69967937. Sekolah ini berstatus swasta dan dimiliki oleh yayasan. Total tenaga pengajar yang menjalankan proses belajar mengajar berjumlah 18 tenaga pengajar.

Fasilitas yang ada di SMP Al Quran Salafiyyah Syafiyyah tergolong dalam kategori standart. Terdapat sumber listrik yang memadai, akses internet yang mumpuni dan sumber air yang mudah didapatkan. Fasilitas berupa MCK tersedia dengan kondisi yang baik.

Populasi keseluruhan siswa di SMP Al Quran Salafiyyah Syafiyyah berjumlah 351 siswa. Peneliti mengambil sampel penelitian pada kelas VII. Penelitian terdiri dari 25 siswa kelas control dan 25 siswa kelas eksperimen. Penelitian dilakukan pada tahun pelajaran 2023/2024. Peneliti mengambil materi perbandingan sebagai materi yang diujikan dalam penelitian ini.

### B. Penyajian Data

Penelitian ini diperoleh data tentang hasil penelitian pengaruh media komik terhadap hasil belajar siswa materi perbandingan kelas VII yang dilaksanakan di SMPS Al-qur'an Salafiyyah Syafi'iyah Bangorejo Banyuwangi yang didapatkan dengan melakukan posttest kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. kelas eksperimen diberikan pelajaran dengan



media komik sedangkan kelas kontrol diberikan pelajaran dengan metode konvensional.

**Tabel 4.1**  
**Tabel Hasil Posttest Kelas Eksperimen**

Nomor	Nama Siswa	post tes kelas eksperimen
1	Responden 1	100
2	Responden 2	75
3	Responden 3	75
4	Responden 4	100
5	Responden 5	75
6	Responden 6	100
7	Responden 7	75
8	Responden 8	75
9	Responden 9	50
10	Responden 10	75
11	Responden 11	100
12	Responden 12	75
13	Responden 13	50
14	Responden 14	25
15	Responden 15	50
16	Responden 16	75
17	Responden 17	75
18	Responden 18	100
19	Responden 19	25
20	Responden 20	75
21	Responden 21	75
22	Responden 22	50
23	Responden 23	50
24	Responden 24	75
25	Responden 25	100

**Tabel 4.2**

**Tabel Hasil Posttest Kelas Kontrol**

Nomor	Nama Siswa	post tes kelas Kontrol
1	Responden 1	75
2	Responden 2	75
3	Responden 3	50
4	Responden 4	75
5	Responden 5	100
6	Responden 6	50
7	Responden 7	25
8	Responden 8	25
9	Responden 9	50
10	Responden 10	75
11	Responden 11	50
12	Responden 12	75
13	Responden 13	50
14	Responden 14	25
15	Responden 15	50
16	Responden 16	25
17	Responden 17	25
18	Responden 18	75
19	Responden 19	100
20	Responden 20	75
21	Responden 21	50
22	Responden 22	25
23	Responden 23	50
24	Responden 24	75
25	Responden 25	100

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai hasil belajar matematika kelas eksperimen flukuatif dan tidak sama, terdapat nilai yang tinggi dan terdapat nilai yang rendah. Hal ini terjadi juga pada hasil belajar kelas control.

## C. Analisis dan Pengujian Hipotesis

### 1. Analisis Deskriptif Hasil Belajar Matematika

Gambaran umum tentang data yang diperoleh selama penelitian meliputi nilai terendah, nilai tertinggi, nilai rata-rata, dan standart deviasi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut (Lampiran 2) :

**Tabel 4.3**  
**Tabel Hasil Analisis Deskriptif**

Kategori	Kelas Eskperimen	Kelas Kontrol
Nilai Maksimum	100	100
Nilai Minimum	25	25
Mean	72	58
Median	75	50

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai maksimum dan minimum kelas eksperimen dan kontrol sama, yaitu 100 untuk nilai maksimum dan 25 untuk nilai minimum. Nilai Mean pada kelas eksperimen yaitu 72, sedangkan nilai mean pada kelas kontrol adalah 58. Nilai median pada kelas eksperimen yaitu 75, sedangkan nilai median pada kelas kontrol adalah 50.

### 2. Analisis Inferensial

Analisis inferensial yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan antara kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan model pembelajaran dengan menggunakan metode komik pada hasil belajar siswa. Sebelum uji hipotesis dilakukan, data yang diperoleh terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas sebagai berikut :

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Pengujian normalitas digunakan untuk mengetahui data pre tes dan pos tes kedua kelas berdistribusi normal atau tidak. Hal tersebut akan memengaruhi uji hipotesis yang akan dilakukan pada tahap selanjutnya. Jika data tidak terdistribusi normal maka akan dilanjutkan dengan uji hipotesis akan menggunakan uji non parametric berupa uji *Mann Whitney* Uji normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai Sig > 0,05.<sup>65</sup> Dengan menggunakan SPSS 22 diperoleh tabel berikut:

**Tabel 4.4**  
**Tabel Hasil Uji Normalitas**

Hasil	Shapiro Wilk		
	statistic	df	Sig
Kelas Eksperimen	0.858	25	0.003
Kelas kontrol	0.880	25	0.007

Berdasarkan hasil analisis diatas diketahui bahwa hasil uji normalitas pada hasil belajar kelas eksperimen menunjukkan Sig < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tidak terdistribusi normal. Hasil uji normalitas pada kelas kontrol menunjukkan Sig < 0,05 yang menunjukkan data hasil belajar pada kelas kontrol tidak terdistribusi nomal. Data tidak terdistribusi secara normal diduga

<sup>65</sup> Priyatno. Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS. Yogyakarta: Penerbit ANDI. 2011, 71

karena data memiliki nilai yang ekstrem, yaitu data mempunyai nilai yang sangat tinggi dan sangat rendah.

b. Uji Hipotesis

Pada uji prasyarat yang telah dilakukan diatas, diketahui bahwa data hasil belajar menunjukkan homogeny namun tidak terdistribusi normal, sehingga uji hipotesis tidak menggunakan uji *independent sample t test*, melainkan menggunakan uji *mann withney*. Uji hipotesis ini guna mengetahui apakah terdapat pengaruh media komik terhadap hasil belajar siswa pada materi perbandingan.

Analisis yang digunakan adalah uji *mann withney* dengan bantuan SPSS 22. Uji ini dilakukan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Hasil pengujian *mann withney* pada penelitian ini sebagai berikut :

**Tabel 4.5**  
**Tabel Hasil Uji Mann withney**

Test Statistic	
Mann Withney U	212.000
Wilcoxon W	537.000
Z	-2.045
Asymp. Sig (2-Tailed)	0.041

Cara untuk mengetahui hasil uji *mann withney* adalah dengan melihat nilai *Asymp. Sig*. jika nilai *Asymp. Sig* < 0.05, maka uji *mann withney* menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara dua data yang diuji. Apabila nilai *Asymp. Sig* > 0.05, maka uji *mann*

withney menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara dua data yang diuji.<sup>66</sup>

Tabel diatas menunjukkan nilai *Asymp. Sig* 0.041 yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang diberikan materi komik dan siswa yang diberikan materi secara konvensional

#### **D. Pembahasan**

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan media komik dan yang menggunakan pembelajaran konvensional pada materi perbandingan kelas VII di SMPS AL-Qur'an Salafiyyah Syafi'iyah dan mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa materi perbandingan kelas VII di SMPS AL-Qur'an Salafiyyah Syafi'iyah. Hasil dari penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut :

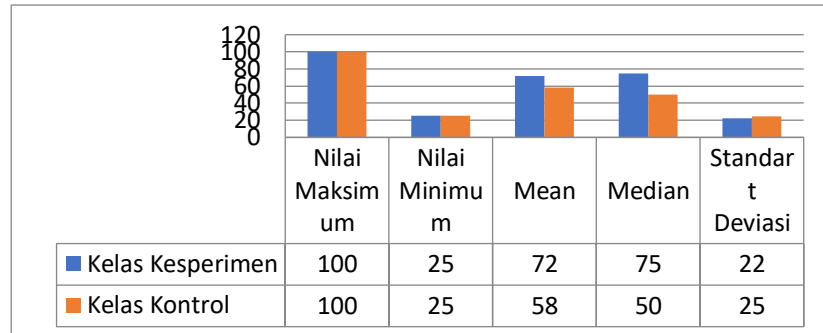
##### **1. Hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol.**

Hasil belajar siswa didapatkan setelah memberikan posttest berupa empat item pertanyaan materi perbandingan. Adapun data hasil posttest siswa dapat dilihat sebagai berikut

---

<sup>66</sup> Priyatno. Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS. Yogyakarta: Penerbit ANDI. 2011, 69

**Gambar 4.1**  
**Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan kontrol**



Berdasarkan gambar diatas diketahui bahwa pada kelas eksperimen, nilai tertinggi adalah 100, nilai terendah 25, nilai mean adalah 72, nilai median adalah 75 dan nilai standart deviasi 22. Adapun pada kelas kontrol nilai tertinggi adalah 100, nilai terendah 25, nilai mean adalah 58, nilai median adalah 50 dan nilai standart deviasi 25. Gambar dibawah ini menunjukkan jbaran dari perbandingan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan control. Gambar diatas menunjukkan bahwa secara rata rata, nilai kelas eksperimen yang diberikan media komik mempunyai nilai yang lebih baik dibandingkan kelas yang diberikan materi secara konvensional.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Syahmita yang menyebutkan bahwa hasil penelitian kelas yang menggunakan komik lebih baik dari pada kelas yang tidak menggunakan komik. Kelas eksperimen pada penelitian Syahmita mendapatkan rata rata hasil belajar 72,94, sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata rata 66,46.<sup>67</sup>

<sup>67</sup> Helga Syahmita. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Siak Hulu. Skripsi. Universitas Isalm Riau Pekanbaru. 2019. 46

## 2. Pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa materi perbandingan.

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh media komik terhadap hasil belajar siswa pada materi perbandingan. Hasil uji analisis statistika *mann withney* menunjukkan hasil berpengaruh signifikan, sehingga media komik berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa materi perbandingan. Adanya pengaruh dapat dilihat dari hasil uji Mann withney pada tabel dibawah ini :

**Tabel 4.6**  
**Hasil Uji Mann Withney Hasil Bealajar**

Kelas	Rata rata	Sig.	Keterangan
Eksperimen	72	0,041	Signifikan
Kontrol	58		

Hasil analisis tabel diatas menunjukkan bahwa rata rata nilai kelas eksperimen adalah 72, sedangkan rata rata nilai kelas control adalah 58. Kelas eksperimen mempunyai nilai rata rata lebih besar dari pada kelas control. Perbedaan nilai anatar kelas control dan kelas eksperimen juga diperjelas dengan hasil uji mann withney yang mempunyai nilai signifikan. Artinya, penggunaan media komik dapat membantu siswa dalam memahami materi perbandingan.

Sebelum diberikan materi dengan menggunakan media komik, kelas control dan kelas eskperimen mempunyai nilai UTS matematika yang relatif sama yaitu 77,9 untuk kelas kesperimen dan 76,3 untuk kelas kontrol. Setelah diberikan materi perbandingan dengan menggunakan



media komik pada kelas eksperimen, diketahui terdapat perbedaan pengaruh signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas control. Kelas eksperimen mempunyai rata rata hasil belajar lebih tinggi dari pada kelas control. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media komik terhadap hasil belajar siswa materi perbandingan. Hasil penelitian ini mendukung penelitian Rahmat (2019) yang menyatakan hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada hasil belajar kelas kontrol , dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh pada kelas eksperimen sebesar 137,93 lebih tinggi dari pada nilai rata-rata kelas kontrol yaitu sebesar 118,50.<sup>68</sup>

Penelitian ini juga mendukung penelitian Arulan<sup>69</sup> yang menyatakan bahwa hasil produk media komik yang telah dilahirkan menunjukkan dapat memberikan peningkatan terhadap pemahaman siswa pada materi perkalian. Hal ini dinyatakan dengan prosentase yang telah didapatkan mencapai 88,25% dengan kategori klasifikasi yang layak.

Selain itu, hasil penelitian ini juga selaras dengan penelitian Putri<sup>70</sup> yang menyatakan bahwa media komik matematika mempunyai pengaruh yang bisa menimbulkan adanya kenaikan pada hasil belajar

---

<sup>68</sup> Hidayat, Rahmat. Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Terhadap Pada Materi Persamaan Linier Satu Variabel Di Kelas VII MTs. Al- Ittihadiyah Di Desa Percut. Skripsi. 2019. 66

<sup>69</sup> Belina Dian Arulan. Media Komik Matematika Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Perkalian Pada Siswa Kelas 3 MI Nurul Huda Malang. Skripsi. UIN Malik Maulana Ibrahim Malang. xvii

<sup>70</sup> Amanda, Putri dkk. “Pengaruh Penggunaan Media Komik Matematika dengan Bantuan Powerpoint terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Di SMK Istiqlal Delitua”. *Jurnal MES*, (1), 2017: 99-100

matematika siswa dengan koefisien korelasi sebesar 0,733361 adalah signifikan dengan besarnya kontribusi 53,77%.

Kelebihan yang dimiliki media komik adalah siswa dapat memvisualisasikan gambar dan alur cerita yang terdapat pada komik sehingga siswa merasa senang untuk belajar dan dapat memahami materi yang disampaikan dalam bentuk komik. Komik membuat siswa hanyut secara emosional dengan gambar dan alur cerita yang ada pada komik<sup>71</sup>

Media komik yang diberikan kepada siswa membuat siswa dituntut untuk lebih aktif berdiskusi dengan sesama kelompok sehingga siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif melainkan siswa sebagai pelaku serta penentu dalam pembelajaran berbasis media komik. Guru dalam pembelajaran ini bersifat sebagai pengarah dan fasilitator.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran berbasis media komik menjadi siswa lebih antusias dan bersemangat dalam belajar sehingga materi yang disampaikan lebih mudah terserap oleh siswa. Siswa yang belajar dengan semangat dan antusias cenderung lebih berpeluang besar untuk mendapatkan hasil belajar yang tinggi. Seseorang akan mendapat hasil yang diinginkan dalam belajar apabila dalam dirinya terdapat keinginan untuk belajar.<sup>72</sup>

Pembelajaran secara konvensional yang dilakukan kepada siswa kelas kontrol cenderung didominasi oleh guru, guru melakukan

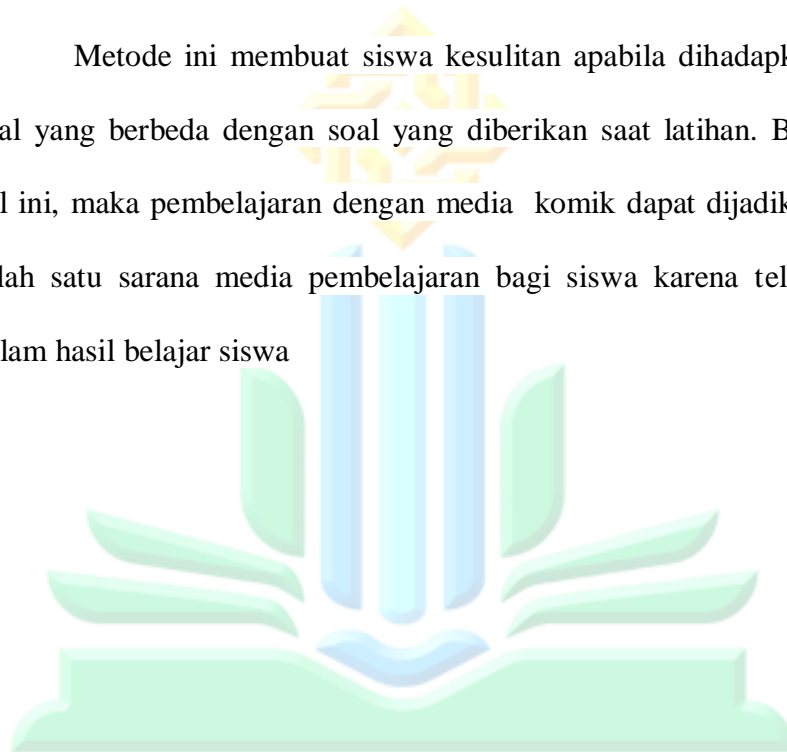
---

<sup>71</sup> Helga Syahmita. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Siak Hulu. Skripsi. Universitas Islam Riau Pekanbaru. 2019. 46

<sup>72</sup> Sunarti rahaman. Pentingnya motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar. 2021.291

komunikasi satu arah dengan menyampaikan materi pembelajaran dan memberikan latihan soal. Siswa tidak mempunyai bahan untuk diskusi dan menyampaikan pendapat tentang materi yang diajarkan kepada sesama teman. Pola pembelajaran konvensional membuat siswa menjadi penonton dan hanya menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Metode ini membuat siswa kesulitan apabila dihadapkan dengan soal yang berbeda dengan soal yang diberikan saat latihan. Berdasarkan hal ini, maka pembelajaran dengan media komik dapat dijadikan sebagai salah satu sarana media pembelajaran bagi siswa karena telah terbukti dalam hasil belajar siswa



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan penyajian data dan analisis yang telah dilakukan, dengan ini dapat ditarik simpulan sebagaimana fokus dalam penelitian sebagai berikut:

1. Nilai hasil belajar kelas eksperimen yang diberikan media komik mempunyai nilai yang lebih baik dibandingkan kelas yang diberikan materi secara konvensional. Nilai rata-rata kelas eksperimen 72 dan nilai rata-rata kelas kontrol 58
2. Hasil uji analisis statistika *mann withney* menunjukkan hasil *Asymp. Sig* 0.041. Hal ini menunjukkan hipotesis  $H_1$  diterima, artinya penelitian menunjukkan hasil berpengaruh signifikan, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media komik berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa materi perbandingan.

#### B. Saran

Saran pada penelitian ini adalah diperlukan pengembangan media komik supaya bentuk dan visualisasinya lebih menarik sehingga dapat lebih disukai oleh siswa. Media komik juga dapat dikembangkan dalam bentuk materi matematika lainnya, sehingga dapat dijadikan sebagai materi tambahan dan penguat untuk pelajaran matematika

Saran yang diberikan oleh pihak sekolah adalah hendaknya media komik dapat dijadikan sebagai pengantar untuk beberapa materi meskipun bukan pelajaran matematika.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Daftar Pustaka

- Agustin, Ernawati. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Islam Fatahilah Kepung Kediri Pada Konsep Segiempat. Tulungagung.
- Amanda, Putri dkk. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Komik Matematika dengan Bantuan Powerpoint terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Di SMK Istiqlal Delitua". *Jurnal MES*.
- Anita, Asri. 2014. Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Konsep Faktor dan Kelipatan. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Asmawati, Luluk. 2014. Perencanaan Pembelajaran PAUD. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Florayu, Bubin, dkk. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Palembang. *Jurnal Musharafa*.
- Handani, Indri. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Software Matlab Pokok Bahasan Matriks Terhadap Hasil Belajar Siswa Tahun Pelajaran 2020/2021. *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
- Helga Syahmita. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Siak Hulu. *Skripsi*. Universitas Islam Riau Pekanbaru.
- Hidayat, Rahmat. 2019. Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Terhadap Pada Materi Persamaan Linier Satu Variabel Di Kelas VII MTs. Al- Ittihadiyah Di Desa Percut. *Skripsi*.
- Indah, wahyuni. 2013. Statistik Pendidikan. Jember : STAIN Jember Press
- Komara, Sakinah. 2010. Pengaruh-pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *pair checks* terhadap hasil belajar matematika siswa (kuasi eksperimen di MTs Negeri 22 Jakarta Timur). *Skripsi*. Jakarta. Universitas Negeri Syarif Hidayatullah
- Lingga, Gede dkk. 2019. Komik Sebagai Sarana Komunikasi Promosi Dalam Media Sosial. *Jurnal Nawala Visual*, 2
- Mukhtar dan Iskandar. 2010. *Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi*. Jakarta Gaung Persada .

- Mustakim. 2015. Implementasi Pembelajaran Pemecahan Masalah dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Peatean Semester II Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan,*
- Nurhasanah, dkk. 2016. Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran.* 1.
- Pratama Anjas, Yoga. 2018. Media Komik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung”. *Jurnal Mudarrisuna.*
- Rasyid, Isran 2018. Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Axiom,*7.
- Rohani dan Isran Rasyid Karo-Karo. 2018. Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal FITK UIN-SU Medan* Vol. vii No. 1. P- ISSN : 2087 – 8249, EISSN: 2580 – 0450.
- Setiawan, M. Andi. 2017. Belajar dan Pembelajaran. Ponorogo : uwais Inspirasi Indonesia.
- Sri Wahyuningsih, Endang. 2020. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa.* Yogyakarta: Deepublish.
- Soedarso, Nick. 2015. Komik: Karya Sastra Bergambar. *Jurnal Humaniora,* 6
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: IKAPI.
- Sumiharsono, Rudi. 2017. *Media Pembelajaran.* Jember : CV .Pustaka Abadi
- Sunarti rahaman. 2021. Pentingnya motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar.
- Syofian Siregar. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi perbandingan perhitungan manual dan SPSS.* Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tim Penyusun Pedoman Karya Tulis Ilmiah IAIN Jember. 2020. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah.* Jember: IAIN Jember Press.
- Yusra. 2017. “Pengaruh Media Komik Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Minat Belajar Pada Siswa SMPN 4 Banda Aceh”. *Skripsi.* Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Zein, Mas'ud. 2012. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Riau: Daulat Riau.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran 1 Matriks

#### MATRIK PENELITIAN KUANTITATIF

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Perbandingan Kelas VII di SMPS Salafiyyah Syafi'iyah Bangorejo Banyuwangi	1. Media Komik 2. Hasil belajar matematika	1.1 Ketersediaan media pembelajaran 1.2 Pemahaman siswa terhadap materi 2.1 Nilai tes akhir materi Perbandingan	1. Objek penelitian siswa kelas VII di SMPS Salafiyyah Syafi'iyah Bangorejo Banyuwangi	1. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif 2. Jenis penelitian : <i>Quasi Experiment</i> 3. Desain penelitian : <i>nonequivalent group posttest only design</i> 4. Teknik pengumpulan data: Tes dan dokumentasi 5. Teknik sampling : <i>Purposive sampling</i> 6. Analisis data : <i>independent sample t-test</i>	1. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media komik dan yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas VII SMPS Salafiyyah Bangorejo Banyuwangi ? 2. Apakah terdapat pengaruh media komik terhadap hasil belajar siswa materi perbandingan kelas VII di SMPS Salafiyyah Bangorejo Banyuwangi?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 2. Hasil Statistik Deskriptif

post tes kelas eksperimen	post tes kelas eksperimen
100	75
75	75
75	50
100	75
75	100
100	50
75	25
75	25
50	50
75	75
100	50
75	75
50	50
25	25
50	50
75	25
75	25
100	75
25	100
75	75
75	50
50	25
50	50
75	75
100	100

### Analisis Deskriptif

#### 1. Nilai Maksimum

Nilai maksimum merupakan nilai tertinggi yang didapatkan oleh responden. Nilai maksimum kelas eksperimen 100 dan nilai maksimum kelas control 100

#### 2. nilai Minimum

Nilai minimum merupakan nilai terendah yang didapatkan oleh responden. Nilai minimum kelas eksperimen 25 dan nilai maksimum kelas control 25

### 3. Nilai Mean

Mean merupakan nilai rata rata dari semua nilai responden.

$$\begin{aligned}\text{Mean kelas Eksperimen} &= \text{Total data keseluruhan} / \text{Jumlah Total Responden} \\ &= 1800 / 25 \\ &= 72\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Mean kelas Kontrol} &= \text{Total data keseluruhan} / \text{Jumlah Total Responden} \\ &= 1450 / 25 \\ &= 58\end{aligned}$$

### 4. Nilai Median

Nilai median adalah nilai tengah dalam kumpulan data yang telah diurutkan.

Nomor	post tes kelas eksperimen	post tes kelas eksperimen
1	25	25
2	25	100
3	50	50
4	50	50
5	50	50
6	50	25
7	50	50
8	75	75
9	75	50
10	75	100
11	75	25
12	75	25
13	75	75
14	75	75
15	75	25
16	75	25
17	75	75
18	75	50
19	75	75
20	100	75
21	100	75
22	100	50
23	100	50
24	100	75
25	100	100

Median kelas Eksperimen = Nilai tengah = ( nilai nomor 12 + nilai nomor 13) / 2  
= (75 + 75) / 2  
= 75

Mean kelas Kontrol = Nilai tengah = ( nilai nomor 12 + nilai nomor 13) / 2  
= (25 + 75) / 2  
= 50



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

### Lampiran 3. Data Nilai Eksperimen

Eksperimen				
No	x1	x2	x3	x4
1	25	25	25	25
2	25	25	0	25
3	25	25	0	25
4	25	25	25	25
5	25	0	25	25
6	25	25	25	25
7	25	0	25	25
8	25	25	25	0
9	25	0	0	25
10	25	0	25	25
11	25	25	25	25
12	25	0	25	25
13	25	0	0	25
14	25	0	0	0
15	25	0	0	25
16	25	0	25	25
17	25	25	0	25
18	25	25	25	25
19	25	0	0	0
20	25	25	25	0
21	25	25	25	0
22	25	0	0	25
23	25	0	0	25
24	25	0	25	25
25	25	25	25	25

Keterangan :

0 = Jawaban Salah

25 = Jawaban Benar

#### Lampiran 4. Data Nilai Kontrol

Kontrol				
No	x1	x2	x3	x4
1	25	0	25	25
2	25	25	0	25
3	25	0	0	25
4	25	25	25	0
5	25	25	25	25
6	25	0	0	25
7	0	25	0	0
8	25	0	0	0
9	25	0	0	25
10	25	0	25	25
11	25	0	0	25
12	25	0	25	25
13	25	0	0	25
14	25	0	0	0
15	25	0	0	25
16	25	0	0	0
17	25	0	0	0
18	25	0	25	25
19	25	25	25	25
20	25	25	25	0
21	25	0	25	0
22	25	0	0	0
23	0	25	0	25
24	25	0	25	25
25	25	25	25	25

Keterangan :

0 = Jawaban Salah

1 = Jawaban Benar

## Lampiran 5. Hasil Uji Validitas

		Correlations				
		x1	x2	x3	x4	total
x1	Pearson Correlation	1	.453**	.188	.228	.587**
	Sig. (2-tailed)		.009	.303	.210	.000
	N	32	32	32	32	32
x2	Pearson Correlation	.453**	1	.687**	.493**	.844**
	Sig. (2-tailed)	.009		.000	.004	.000
	N	32	32	32	32	32
x3	Pearson Correlation	.188	.687**	1	.741**	.859**
	Sig. (2-tailed)	.303	.000		.000	.000
	N	32	32	32	32	32
x4	Pearson Correlation	.228	.493**	.741**	1	.803**
	Sig. (2-tailed)	.210	.004	.000		.000
	N	32	32	32	32	32
total	Pearson Correlation	.587**	.844**	.859**	.803**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	32	32	32	32	32

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 6. Hasil Uji Reliabilitas

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	25	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	25	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.777	4



### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
x1	7.72	1.822	.322	.843
x2	7.66	1.459	.712	.659
x3	7.88	1.274	.699	.655
x4	7.78	1.467	.631	.697

a. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## Lampiran 7. Hasil Uji Normalitas

### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas A	,274	25	,000	,858	25	,003
Kelas B	,194	25	,016	,880	25	,007

a. Lilliefors Significance Correction



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 8. Hasil Uji Mann Whitney

### Mann-Whitney Test

		Ranks		
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Belajar	Eksperimen	25	29,52	738,00
	Kontrol	25	21,48	537,00
	Total	50		

### Test Statistics<sup>a</sup>

Hasil Belajar	
Mann-Whitney U	212,000
Wilcoxon W	537,000
Z	-2,045
Asymp. Sig. (2-tailed)	,041

a. Grouping Variable: Kelas



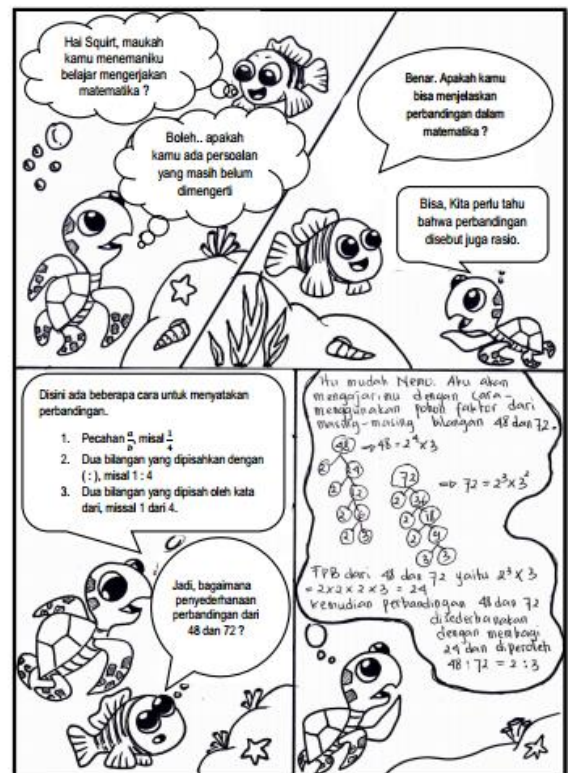
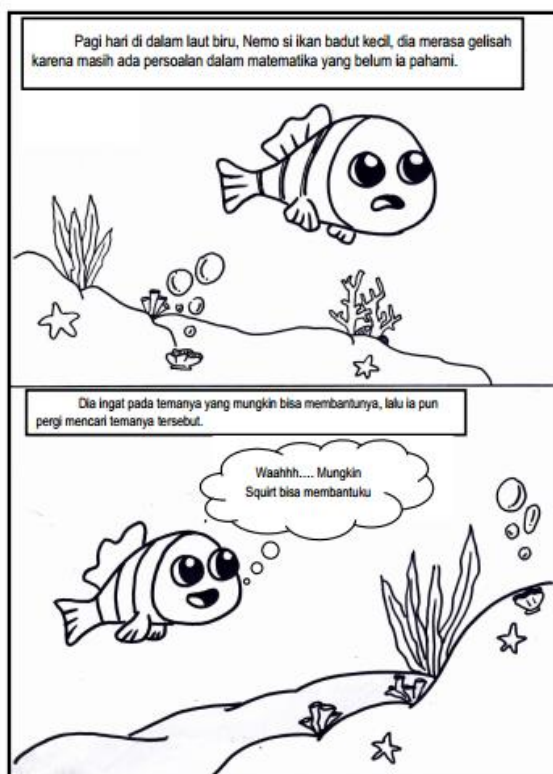
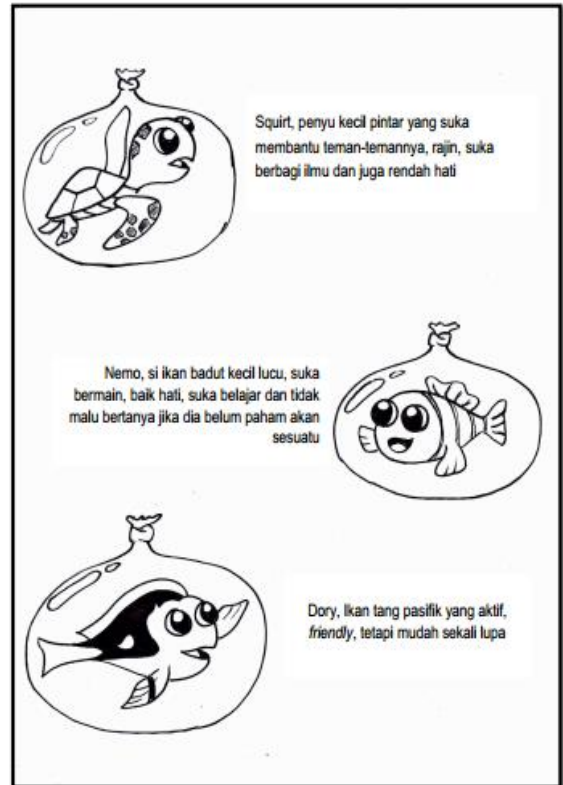
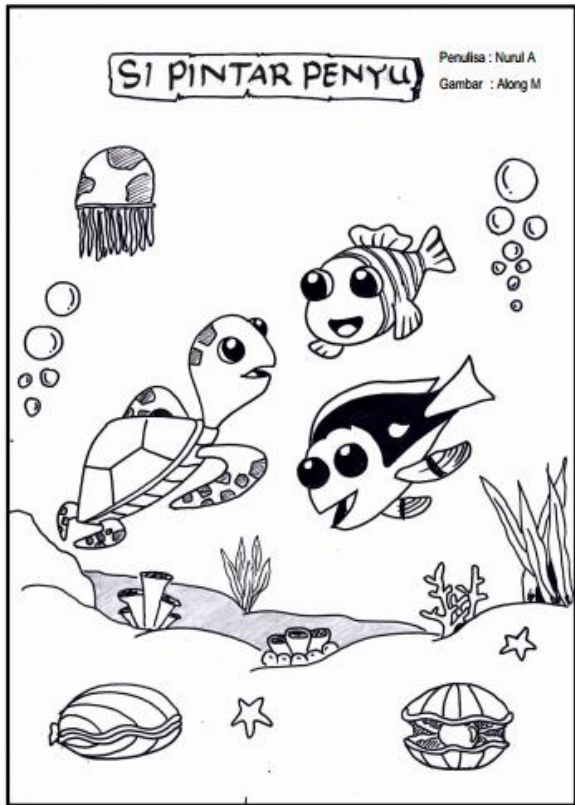
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 9. Daftar r tabel

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 10. Media Komik



Jadi hasil perbandingan  $48 : 72 = 2 : 3$ . Mudah sekali ya. Lalu apakah ada cara lain?

Oh, berarti ya. Lalu yang jadi perbandingan itu sebenarnya ada pada suatu mesin beda dengan mesin 12 kg melon dan 16 kg melon. Maka berapakah perbandingannya? Apakah bisa diselesaikan dengan cara yang sama?

Bisa menggunakan alternatif yang kedua dengan cara menyederhanakan perbandingan.

$$\frac{48}{12} : \frac{72}{16} = \frac{4}{1} : \frac{9}{2}$$

Beris terakhir merupakan nilai yang paling sederhana dari  $48$  dan  $72$ , jadi  $48 : 72 = 2 : 3$

bisa, karena ini menggunakan solusi yang sama yaitu kg. maka perbandingan ini disebut juga **Dua Besaran dengan Satuan Sama**. Maka caranya sebagai berikut:

12 kg : 16 kg  
 4 : 16  
 1 : 4

Solusi kg Solusi dihilangkan  
 Disederhanakan  
 => dibagi 4 pada masing-masing bilangan.

Jadi, 12 kg : 16 kg = 3 : 4.

Ah, aku mengerti sekarang. Lalu semisal disini satuannya berbeda, apakah caranya juga sama Squirt?

Caranya tetap sama, akan tetapi Langkah pertama kamu harus menyamakan satuannya, setelah itu Langkah selanjutnya sama..

Sesat kemudian....

Hai Nemo, hai Squirt. Habis darimana kalian?

Hai Dory, aku dan Squirt baru selesai belajar bersama.

Iya Dori

Iya Squirt bisakah engkau mengajarkannya

Wah kelihatannya menarik. Lalu apakah itu Perbandingan Senilai? Bisakah kamu menjelaskannya Squirt?

Iya baru saja selesai belajar bersama, apakah kamu berkenan ikut? setelah ini kita akan membahas Perbandingan Senilai.

Masalah 1

Seorang pekerja pemungut biji sawit memiliki pekerjaan memungut biji sawit. Pada blok sawit tertentu sesuai jadwal setiap harinya. Para pekerja diberikan upah sebesar Rp 36.000 setiap 2 karung biji sawit.

Pertanyaannya.

1. Berapa upah yang diterima pekerja jika ia mengumpulkan 6 karung biji sawit?

Pertanya tadi merupakan salah satu contoh masalah perbandingan senilai, dan berikut ini penyelesaiannya.

Perbandingan Senilai = Berapa  
 Perbandingan Senilai = Pecahan  
 Perbandingan Senilai juga

Lalu, bisakah kamu memberikan contoh permasalahan Squirt?

Alternatif 1 (Menggunakan Tabel)

Alternatif 2 (Menggunakan Perbandingan)

Diperoleh upah 2 karung = Rp 36.000  
 Maka untuk 1 karung = Rp 18.000

Selanjutnya kita akan membahas apa lagi Squirt?

Apakah masih ada pembahasan lainnya?

Perbandingan Berbalik Nilai adalah suatu bentuk perbandingan yang apabila salah satu besaran yang diperbandingkan nilainya bertambah, maka besaran lainnya memiliki nilai semakin kecil.

Suatu perbandingan dikatakan berbalik nilai jika dua perbandingan tersebut selalu tetap (konstan) walaupun perbandingannya dibalik.

Iya besar sekali Nemo, setelah ini kita akan membahas tentang materi Perbandingan Berbalik Nilai!

Lalu, mari kita selesaikan masalah yang berkaitan dengan perbandingan berbalik nilai Squirt.

Pada suatu daerah perkebunan sawit, seorang mandor dapat membangun bangunan dengan waktu 30 hari dengan 10 pekerja. Jika pekerjaan itu akan diselesaikan dalam waktu 20 hari, maka banyak pekerja yang diperlukan adalah?

Balikh, perhatikan balikh-balikh ya Nemo dan Dory!

Buatlah tabel perbandingan terbalik dahulu.

Waktu	Banyak Orang
30	10
20	X

Dapat diketahui banyak pekerja yang dibutuhkan dalam 20 hari = 12 orang, ini artinya permasalahan ini merupakan perbandingan berbalik nilai.

Maka diperoleh perbandingan :

$$\frac{30}{20} = \frac{x}{10}$$

$$x = \frac{30 \times 10}{20}$$

$$x = 15$$

Jadi, apabila pekerjaan itu akan diselesaikan dalam tempo 20 hari, maka diperlukan 15 orang pekerja.

Balikh Nemo smuk balikh-balikh ya

Begitu pembahasan dan contoh permasalahannya.

Waktu yang dibutuhkan untuk membaca 300 kata adalah 1 menit. Untuk membaca 1 buah buku cerita ialah membutuhkan waktu 4 jam. Andi mempunyai kecepatan membaca 400 kata per menit. Berapa waktu yang dibutuhkan Andi untuk membaca cerita yang sama?

Balikh Squirt aku akan mencoba memecahkan soal tersebut.

Lalu, berikan aku permasalahan Squirt.

300 kata => 1 jam  
 100 kata => x  
 maka

$$\frac{300}{100} = \frac{x}{1}$$

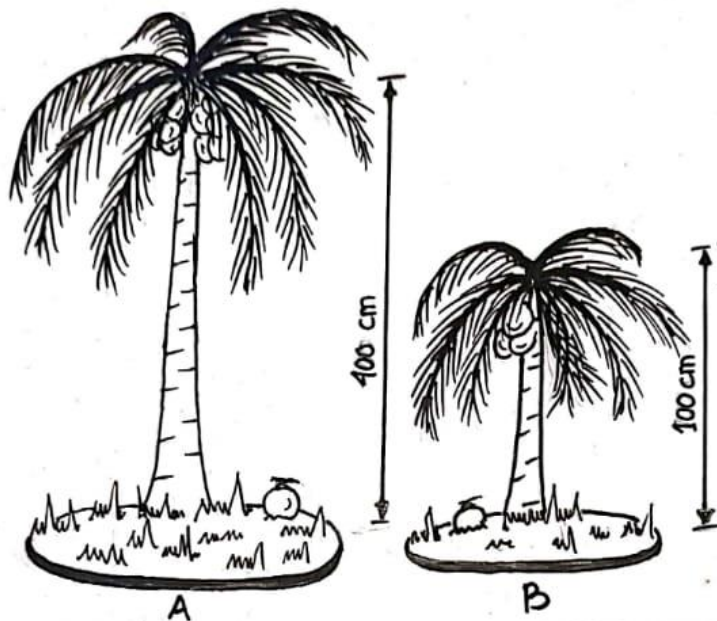
$$x = 4 \cdot \frac{300}{100}$$

$$x = 3$$

Jadi, untuk membaca cerita yang sama Andi membutuhkan waktu 3 jam.

Lampiran 11. Soal Posttest

1 Perhatikan gambar di bawah ini!



\* Dari gambar di samping, tentukan perbandingan tinggi pohon kelapa tersebut ? ...

2



\* Dari gambar di samping ada 7 beruang suka celana warna biru, 9 beruang suka celana warna merah.

\* Berapakah perbandingan beruang yang menyukai celana warna biru dan merah ?

3

\* Berapakah perbandingan paling sederhana, massa badan kambing 45.000 gram dan massa badan sapi 50 kg ?



4



\* Pada Suatu hari seorang peternak memiliki 30 ekor domba dan mempunyai persediaan makanan selama 15 hari. Jika peternak menjual 5 ekor domba, maka berapa hari persediaan makanan akan habis? ...

## Lampiran 12. Nilai PTS



**YAYASAN PONDOK PESANTREN SALAFIYAH  
SMP AL-QUR'AN SALAFIYAH SYAFIYAH  
SUKOREJO BANGOREJO BANYUWANGI**

Desa Sukorejo Kec. Bangorejo Kab. Banyuwangi 68487 Phone 085 232 725 619  
E-mail : [smpasalsaf@gmail.com](mailto:smpasalsaf@gmail.com)  
tss/tsp/si : 202052502266/63967917

### DAFTAR NILAI PTS

Kelas : VIII D

Mata Pelajaran : MATEMATIKA

Nomor	Nama Siswa	Nilai
1	Adinda Maharani	76
2	Achmad Rafi Haidar Ali	78
3	Cheren Niki Dinanty	81
4	Fayra Zuyyina Az Zahra S	82
5	Irvan Maulana Ishaq	71
6	Izza Khoirun Nisa	78
7	Jihan Fahma Syakira	80
8	M. Fathul Huda	73
9	M. Labiq Kaysal Waro	78
10	M. Nabhan Al- Widad	78
11	M. Ngizul Huda Nurun Nafi'	79
12	M. Omar Maulana As Tsaqib	72
13	Malikhatul Muna	81
14	Moh. Eka Dwi Wahyu	73
15	Naila Kamilatus Salwa	75
16	Naila Khusna	76
17	Nina Handariyatul A	77
18	Nur Aini Rama Dani	90
19	Nisa Lutfi Amelia	81
20	Silviatuz Zidni Khoirina	82
21	Sofia Yuliani	78
22	Tasya Putri Aulia	85
23	Vita Anisa	75
24	Vita Maya Agustin	74
25	Wafa Maulana	76
	<b>Rata-rata</b>	<b>76,3</b>

Bangorejo, 18 Oktober 2022

Guru Pengampu

  
Reni Yulia Fatmawati



# DAFTAR NILAI PTS

CS Dipindai dengan CamScanner



## YAYASAN PONDOK PESANTREN SALAFIYAH SMP AL-QUR'AN SALAFIYAH SYAFIYAH SUKOREJO BANGOREJO BANYUWANGI

Desa Sukorejo Kec. Bangorejo Kab. Banyuwangi 68487 Phone 085 232 725 619  
E - mail : smpasaf@ gmail.com  
ISS/IPSII : 202052502266/69367937

### DAFTAR NILAI PTS

Kelas : VIII C

Mata Pelajaran : MATEMATIKA

Nomor	Nama Siswa	Nilai
1	A. F Habibi Muqorrobin	76
2	Azzahra Nuril Alifa	75
3	Bekti Setiawan	71
4	Dewi Mutamimah	85
5	Dika Kurnia Musyafa	71
6	Fitri Lutfia Sa'adah	73
7	Hikam M. Irsyad	78
8	Jazcinda Fisa Aurelia	75
9	Laelatul Khasanah	80
10	M. Fahri Hidayatullah	72
11	M. zaki Adzka	76
12	Mega Putri Aulia	75
13	Moh Nabil Faidunnaza	77
14	M. Galih Prasajo	80
15	M. Syaikhuna Adam	78
16	Ngiza Nuri Maulida	78
17	Nuris Syarifatun Nisa'	73
18	Raisya Bilqis Amelinkine	77
19	Rahma Aziza	75
20	Roihan Abi Rabbani	80
21	Syirfa Varkia	75
22	Zulfi Rofikhatul K	81
23	M. Dzul Himam	75
24	Yuni Safinatus Sa'adah	72
25	Zerlina Fauziah	81
	<b>Rata-rata</b>	<b>77,9</b>

Bangorejo, 18 Oktober 2022

Guru Pengampu

Reni Yulia Fatmawati

## Lampiran 13. Surat Seminar Proposal



### UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-1214/In.20/3.a/PP.009/04/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Ujian Seminar Proposal**

Yth. Dr. Umi Fariyah, M.M., M.Pd

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

Mengharap kehadiran Dr. Umi Fariyah, M.M., M.Pd Pembimbing Skripsi dalam pertemuan yang akan diselenggarakan pada:

Hari, Tanggal : Senin, 30 Agustus 2021

Jam : 09:00 WIB - Selesai

Tempat : S301

Acara : Seminar Proposal Penelitian

Nama : NURUL AFIATUM MUDAWANAH

NIM : T20177008

Program Studi : Tadris Matematika

Judul : Pengaruh Media Ilustrasi Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII di SMPS Al-Qur'an Salafiyyah Syafi'iyah Bangorejo Banyuwangi

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.



Jember, 06 April 2023

art. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik,

**MASHUDI**

## Lampiran 14. Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: [www.http://itik.uinkhas-jember.ac.id](http://itik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-1642/In.20/3.a/PP.009/04/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMPS AI-QUR'AN SALAFIYYAH SYAFI'IYYAH BANGOREJO  
Jl Raya Pesanggaran Sukorejo Bangorejo Banyuwangi

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20177008  
Nama : NURUL AFATUM MUDAWANAH  
Semester : Semester dua belas  
Program Studi : TADRIS MATEMATIKA

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengaruh Media Ilustrasi Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII di SMPS Al-Qur'an Salafiyah Syafi'iyah Bangorejo Banyuwangi" selama 5 ( lima ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Reni Yulia Fatmawati, S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 06 April 2023

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



## Lampiran 15. RPP Kelas Eksperimen

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS EKSPERIMEN

Sekolah : SMPS AL-Qur'an Salafiyyah Salafiyyah

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : VII / 1 (Genap)

Materi : Perbandingan

Alokasi Waktu : 40 Menit

#### A. Kompetensi Inti

1. KI-1 dan KI-2: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
2. KI 3: Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
3. KI4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

## A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
Memahami konsep perbandingan dua besaran	Mampu memahami konsep perbandingan dua besaran
Membedakan masalah yang berkaitan dengan perbandingan (rasio) dan yang bukan	Mampu membedakan masalah yang berkaitan dengan perbandingan (rasio) dan yang bukan
Menjelaskan tarif, kelajuan, kurs dari satuan yang berbeda	Dapat menjelaskan tarif, kelajuan, kurs dari satuan yang berbeda
Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perbandingan (rasio)	Dapat Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perbandingan (rasio)

### ✓ TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah menyimak penjelasan guru, siswa dapat:

- Memahami konsep perbandingan dua besaran
- Membedakan masalah yang berkaitan dengan perbandingan (rasio) dan yang bukan.
- Menjelaskan tarif, kelajuan, kurs dari satuan yang berbeda.
- Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perbandingan (rasio).

### Media Pembelajaran & Sumber Belajar

- ❖ Media : *Papan Tulis, Komik, Spidol*
- ❖ Sumber Belajar : Buku Paket Matematika kelas VII

### ✓ KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### *Pertemuan Ke-1*

#### Pendahuluan (5 menit)

1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin
2. Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.
3. Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi : ***Membedingkan Dua Besaran***.
4. Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,

**Kegiatan Inti (30 Menit)**

#### KEGIATAN LITERASI

- Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi ***Membedingkan Dua Besaran***.

#### CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)

- Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi ***Membedingkan Dua***

**Pertemuan Ke-1**

**Pendahuluan (5 menit)**

**Besaran.**

**COLLABORATION (KERJASAMA)**

- Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai *Membandingkan Dua Besaran*.

**COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)**

- Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan

**CREATIVITY (KREATIVITAS)**

- Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait *Membandingkan Dua Besaran*. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

**Penutup (5 menit)**

1. Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.
2. Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.

✓ **PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN**

Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
Dengan diberikan penugasan yang berupa tes uraian dan tes pilihan ganda	-	Dengan diberikan rubrik penilaian diri dan penilaian antar teman

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

.....  
Guru Mata Pelajaran

**Reni Yulia Fatmawati, S.Pd**  
NIP .....

**Nurul Afiatum Mudawamah**  
NIP .....

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMPS AL-Qur'an Salafiyah Salafiyah	Kelas/Semester	: VII / 1 (Genap)
Mata Pelajaran	: Matematika	Alokasi Waktu	: 40 Menit
Materi Pokok	: Perbandingan	KD	: 3.7, 4.7, 3.8, dan 4.8

### ✓ TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah menyimak penjelasan guru, siswa dapat:

- Menentukan perbandingan yang ekuivalen.
- Menjelaskan perbandingan senilai (proporsi) sebagai suatu pernyataan dari dua perbandingan yang ekuivalen  $5 : 2 = 10 : 4$ .
- Membuat suatu perbandingan senilai untuk menentukan nilai  $x$  dalam  $5 : 2 = 10 : x$ .
- Membedakan masalah perbandingan senilai dengan menggunakan tabel, grafik dan persamaan.
- Menggunakan berbagai macam strategi termasuk tabel dan grafik untuk menyelesaikan masalah perbandingan senilai.

### Media Pembelajaran & Sumber Belajar

- ❖ Media : *Papan Tulis, Komik, Spidol*
- ❖ Sumber Belajar : Buku Paket Matematika kelas VII

### ✓ KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### *Pertemuan Ke-2*

#### Pendahuluan (5 menit)

1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin
2. Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.
3. Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi : ***Perbandingan Senilai***.
4. Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,

<b>Kegiatan Inti (30 Menit)</b>	<b>KEGIATAN LITERASI</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi <b><i>Perbandingan Senilai</i></b>.</li> </ul>
	<b>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <b><i>Perbandingan Senilai</i></b>.</li> </ul>
	<b>COLLABORATION (KERJASAMA)</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <b><i>Perbandingan Senilai</i></b>.</li> </ul>
	<b>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan</li> </ul>
	<b>CREATIVITY (KREATIVITAS)</b>

**Pertemuan Ke-2**

**Pendahuluan (5 menit)**

- Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait **Perbandingan Senilai**. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

**Penutup (5 menit)**

1. Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.
2. Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.

✓ **PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN**

Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
Dengan diberikan penugasan yang berupa tes uraian dan tes pilihan ganda	-	Dengan diberikan rubrik penilaian diri dan penilaian antar teman

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

**Reni Yulia Fatmawati, S.Pd**  
NIP .....

.....  
Guru Mata Pelajaran

**Nurul Afiatum Mudawamah**  
NIP .....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMPS AL-Qur'an Salafiyah Salafiyah	Kelas/Semester	: VII / 1 (Ganjil)
Mata Pelajaran	: Matematika	Alokasi Waktu	: 40 Menit
Materi Pokok	: Perbandingan dan 4.8	KD	: 3.7, 4.7, 3.8,

### ✓ TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah menyimak penjelasan guru, siswa dapat:

- Membedakan masalah perbandingan senilai dan berbalik nilai dengan menggunakan tabel, grafik dan persamaan.
- Menggunakan berbagai macam strategi termasuk tabel dan grafik untuk menyelesaikan masalah perbandingan berbalik nilai.

### Media Pembelajaran & Sumber Belajar

- ❖ Media : *Papan Tulis, Komik, Spidol*
- ❖ Sumber Belajar : Buku Paket Matematika kelas VII

### ✓ KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Pertemuan Ke-3

#### Pendahuluan (5 menit)

1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin
2. Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.
3. Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi : ***Perbandingan Berbalik Nilai.***
4. Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,

Kegiatan Inti (30 Menit)	KEGIATAN LITERASI
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi <b><i>Perbandingan Berbalik Nilai.</i></b></li> </ul>
	CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <b><i>Perbandingan Berbalik Nilai.</i></b></li> </ul>
	COLLABORATION (KERJASAMA)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <b><i>Perbandingan Berbalik Nilai.</i></b></li> </ul>
	COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan</li> </ul>	
CREATIVITY (KREATIVITAS)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait <b><i>Perbandingan Berbalik Nilai.</i></b> Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami</li> </ul>	

**Penutup (5 menit)**

1. Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.
2. Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.

✓ **PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN**

Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
Dengan diberikan penugasan yang berupa tes uraian dan tes pilihan ganda	-	Dengan diberikan rubrik penilaian diri dan penilaian antar teman

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

**Reni Yulia Fatmawati, S.Pd**  
NIP .....

.....  
Guru Mata Pelajaran

**Nurul Afiatun Mudawamah**  
NIP .....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 16. RPP Kelas Kontrol

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS KONTROL

Sekolah : SMPS AL-Qur'an Salafiyyah Salafiyyah

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : VII / 1 (Genap)

Materi : Perbandingan

Alokasi Waktu : 40 Menit

#### A. Kompetensi Inti

1. KI-1 dan KI-2: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
2. KI 3: Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
3. KI4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

## A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
Memahami konsep perbandingan dua besaran	Mampu memahami konsep perbandingan dua besaran
Membedakan masalah yang berkaitan dengan perbandingan (rasio) dan yang bukan	Mampu membedakan masalah yang berkaitan dengan perbandingan (rasio) dan yang bukan
Menjelaskan tarif, kelajuan, kurs dari satuan yang berbeda	Dapat menjelaskan tarif, kelajuan, kurs dari satuan yang berbeda
Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perbandingan (rasio)	Dapat Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perbandingan (rasio)

### ✓ TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah menyimak penjelasan guru, siswa dapat:

- Memahami konsep perbandingan dua besaran
- Membedakan masalah yang berkaitan dengan perbandingan (rasio) dan yang bukan.
- Menjelaskan tarif, kelajuan, kurs dari satuan yang berbeda.
- Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perbandingan (rasio).

### Media Pembelajaran & Sumber Belajar

- ❖ Media : *Papan Tulis, Spidol*
- ❖ Sumber Belajar : Buku Paket Matematika kelas VII

### ✓ KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### *Pertemuan Ke-1*

#### Pendahuluan (5 menit)

1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin
2. Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.
3. Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi : ***Membedingkan Dua Besaran.***
4. Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,

Kegiatan Inti (30 Menit)	<b>KEGIATAN LITERASI</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi <b><i>Membedingkan Dua Besaran.</i></b></li> </ul>
	<b>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <b><i>Membedingkan Dua Besaran.</i></b></li> </ul>

**Pertemuan Ke-1**

**Pendahuluan (5 menit)**

**COLLABORATION (KERJASAMA)**

- Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai *Memandingkan Dua Besar*.

**COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)**

- Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan

**CREATIVITY (KREATIVITAS)**

- Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait *Memandingkan Dua Besar*. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

**Penutup (5 menit)**

1. Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.
2. Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.

✓ **PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN**

Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
Dengan diberikan penugasan yang berupa tes uraian dan tes pilihan ganda	-	Dengan diberikan rubrik penilaian diri dan penilaian antar teman

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

**Reni Yulia Fatmawati, S.Pd**  
NIP .....

.....  
Guru Mata Pelajaran

**Nurul Afiatum Mudawamah**  
NIP .....

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMPS AL-Qur'an Salafiyah Salafiyah	Kelas/Semester : VII / 1 (Genap)
Mata Pelajaran : Matematika	Alokasi Waktu : 40 Menit
Materi Pokok : Perbandingan	KD : 3.7, 4.7, 3.8, dan 4.8

### ✓ TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah menyimak penjelasan guru, siswa dapat:

- Menentukan perbandingan yang ekuivalen.
- Menjelaskan perbandingan senilai (proporsi) sebagai suatu pernyataan dari dua perbandingan yang ekuivalen  $5 : 2 = 10 : 4$ .
- Membuat suatu perbandingan senilai untuk menentukan nilai  $x$  dalam  $5 : 2 = 10 : x$ .
- Membedakan masalah perbandingan senilai dengan menggunakan tabel, grafik dan persamaan.
- Menggunakan berbagai macam strategi termasuk tabel dan grafik untuk menyelesaikan masalah perbandingan senilai.

### Media Pembelajaran & Sumber Belajar

- ❖ Media : *Papan Tulis, Spidol*
- ❖ Sumber Belajar : Buku Paket Matematika kelas VII

### ✓ KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Pertemuan Ke-2

#### Pendahuluan (5 menit)

1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin
2. Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.
3. Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi : ***Perbandingan Senilai***.
4. Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,

**Kegiatan Inti (30 Menit)**

#### **KEGIATAN LITERASI**

- Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi ***Perbandingan Senilai***.

#### **CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)**

- Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi ***Perbandingan Senilai***.

#### **COLLABORATION (KERJASAMA)**

- Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai ***Perbandingan Senilai***.

#### **COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)**

- Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan

#### **CREATIVITY (KREATIVITAS)**

**Pertemuan Ke-2**

**Pendahuluan (5 menit)**

- Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait **Perbandingan Senilai**. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

**Penutup (5 menit)**

1. Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.
2. Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.

✓ **PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN**

Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
Dengan diberikan penugasan yang berupa tes uraian dan tes pilihan ganda	-	Dengan diberikan rubrik penilaian diri dan penilaian antar teman

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

**Reni Yulia Fatmawati, S.Pd**  
NIP .....

.....  
Guru Mata Pelajaran

**Nurul Afiatum Mudawamah**  
NIP .....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMPS AL-Qur'an Salafiyah Salafiyah	Kelas/Semester	: VII / 1 (Ganjil)
Mata Pelajaran	: Matematika	Alokasi Waktu	: 40 Menit
Materi Pokok	: Perbandingan	KD	: 3.7, 4.7, 3.8, dan 4.8

### ✓ TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah menyimak penjelasan guru, siswa dapat:

- Membedakan masalah perbandingan senilai dan berbalik nilai dengan menggunakan tabel, grafik dan persamaan.
- Menggunakan berbagai macam strategi termasuk tabel dan grafik untuk menyelesaikan masalah perbandingan berbalik nilai.

### Media Pembelajaran & Sumber Belajar

- ❖ Media : *Papan Tulis, Spidol*
- ❖ Sumber Belajar : Buku Paket Matematika kelas VII

### ✓ KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### *Pertemuan Ke-3*

#### Pendahuluan (5 menit)

1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin
2. Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.
3. Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi : ***Perbandingan Berbalik Nilai.***
4. Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh,

**Kegiatan Inti (30 Menit)**

#### KEGIATAN LITERASI

- Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi ***Perbandingan Berbalik Nilai.***

#### CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)

- Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi ***Perbandingan Berbalik Nilai.***

#### COLLABORATION (KERJASAMA)

- Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai ***Perbandingan Berbalik Nilai.***

#### COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)

- Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan

#### CREATIVITY (KREATIVITAS)

- Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait ***Perbandingan Berbalik Nilai.*** Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami

#### Penutup (5 menit)



**Pertemuan Ke-3**

**Pendahuluan (5 menit)**

1. Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.
2. Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran.tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.

✓ **PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN**

Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
Dengan diberikan penugasan yang berupa tes uraian dan tes pilihan ganda	-	Dengan diberikan rubrik penilaian diri dan penilaian antar teman

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

**Reni Yulia Fatmawati, S.Pd**  
NIP .....

.....  
Guru Mata Pelajaran

**Nurul Afiatum Mudawamah**  
NIP .....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 17. SK Penelitian



**YAYASAN PONDOK PESANTREN SALAFIYAH  
SMP AL QUR'AN SALAFIYAH SYAFIYAH  
SUKOREJO BANGOREJO BANYUWANGI**

Dusun Sukorejo, Kec. Bangorejo Kab. Banyuwangi 68487 Phone 095 232 725 419  
E-mail : [smpalqaf@gmail.com](mailto:smpalqaf@gmail.com)  
NSSL/IDSN : 20252502264/03967937

### SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 095/SK/SMPA/II/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Remi Yulia Fatmawati, S.Pd  
NIP : -  
Pangkat/Gol : -  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit kerja : SMPS Al-Qur'an Salafiyah Syafi'iyah

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Nurul Afiatun Mudawamah  
NIM : T20177008  
Fakultas : Tadris Matematika IAIN Jember

Benar-benar selesai melaksanakan penelitian di SMPS Al-Qur'an Salafiyah Syafi'iyah Bangorejo Banyuwangi dengan judul: Pengaruh Media Ilustrasi Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perbandingan Kelas VII di SMPS Al-Qur'an Salafiyah Syafi'iyah Bangorejo Banyuwangi.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bangorejo, 02 Maret 2023

Kepala Sekolah

Remi Yulia Fatmawati, S.Pd

## Lampiran 18. Dokumentasi Kelas Kontrol



## Lampiran 19. Dokumentasi Kelas Eksperimen



## Lampiran 20. Uji Validitas Media

### LEMBAR VALIDASI KOMIK MATEMATIKA

Materi Pokok : Perbandingan  
 Kelas/Semester : VII/Genap  
 Kurikulum Acuan : K.13  
 Penulis : Nurul Afiatun Mudawamah  
 Nama Validator : Arif Djuaidi  
 Pekerjaan Validator : .....

#### A. Petuniuk:

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom nilai sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media komik matematika.
- Gunakan kriteria SK = Sangat Kurang, K = Kurang, C = Cukup, B = Baik, dan SB = Sangat Baik.
- Apabila penilaian Bapak/Ibu C, K, atau SK maka berilah saran untuk hal-hal apa yang menjadi penyebab kekurangan dan perlu perbaikan.

Aspek	No	Kriteria	Nilai				Saran
			SB	B	C	K	
Kebahasaan	1	Pemilihan kata dalam penjabaran materi		✓			
	2	Penggunaan Bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan Bahasa peserta didik	✓				
	3	Kesesuaian tema dengan taraf berfikir peserta didik		✓			
	4	Kejelasan alur cerita mengarah					

	kepada pemahaman konsep	✓			
5	Penyaji dialog/teks cerita yang menarik dan mengarah pada pemahaman konsep	✓			
6	Penggunaan Bahasa yang digunakan menimbulkan rasa senang Ketika membacanya dan mendorong peserta didik untuk membaca sampai tuntas	✓			

**B. Penilaian Umum**

Kesimpulan penilaian secara umum\*):

a. Komik ini :

- 1. : Sangat Kurang
- 2. : Kurang
- 3. : Cukup
- 4. : Sangat Baik

b. Komik ini :

- 1 : Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
- 2 : Dapat digunakan dengan banyak revisi
- 3 : Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- 4 : Dapat digunakan tanpa revisi

\*Lingkari nomor angka dengan penilaian Bapak/Ibu

**C. Komentor dan Saran Perbaikan**

Semua dg. diseksi dan revisi yg. di berikan

.....

.....

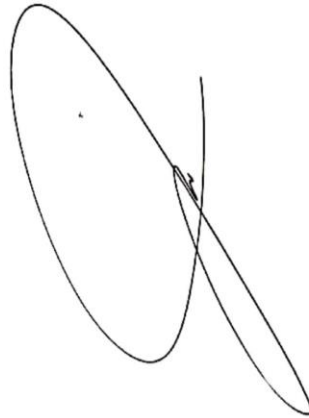
.....

.....



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Jember, ..... 2023  
Validator  
( ..... )  
Nip.





LEMBAR VALIDASI KOMIK MATEMATIKA

Materi Pokok : Perbandingan  
 Kelas/Semester : VII/Genap  
 Kurikulum Acuan : K.13  
 Penulis : Nurul Afiatum Mudawamah  
 Nama Validator : Moh. Kholil M. Ad  
 Pekerja Validator : .....

A. Petunjuk:

- Berilah tanda centang (√) pada kolom nilai sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media komik matematika.
- Gunakan kriteria SK = Sangat Kurang, K = Kurang, C = Cukup, B = Baik, dan SB = Sangat Baik.
- Apabila penilaian Bapak/Ibu C, K, atau SK maka berilah saran untuk hal-hal apa yang menjadi penyebab kekurangan dan perlu perbaikan.

Aspek	No	Kriteria	Nilai					Saran
			SB	B	C	K	SK	
Anatomi Komik	1	Judul komik		√				
	2	Panel baca			√			Munculkan panel.
	3	Balon kata	√					
Mutu gambar	4	Penyajian ilustrasi komik yang mengarah pada pemahaman konsep	√					
	5	Proporsi komik sebagai hiburan dan alat komunikasi pendidikan		√				

6	Gambar tokoh komik menarik dan berkarakter	✓
---	--	---

**B. Penilaian Umum**

Kesimpulan penilaian secara umum\*):

- a. Komik ini :
1. : Sangat Kurang
  2. : Kurang
  3. : Cukup
  4. : Sangat Baik
- b. Komik ini :
- 1 : Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
  - 2 : Dapat digunakan dengan banyak revisi
  - 3 : Dapat digunakan dengan sedikit revisi
  - 4 : Dapat digunakan tanpa revisi

\*Lingkari nomor/angka dengan penilaian Bapak/Ibu

**C. Komentar dan Saran Perbaikan**


.....

.....

.....

.....

Jember, .....2023

Validator  
  
 M. Pradana, M.Pd  
 (19860613205031001 )  
 Nip.

## Lampiran 22. Biodata Diri

### BIODATA PENULIS



#### I. Data Pribadi

Nama : Nurul Afiatum Mudawamah  
NIM : T20177008  
Tempat/Tanggal Lahir : Banyuwangi, 17 September 1998  
Alamat : Tamansuruh-Bangorejo- Bangorejo-Banyuwangi  
Nomor Hp : 0877-6233-4546  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Tadris Matematika  
Prodi : Tadris Matematika  
Email : [nurul.afiatum@gmail.com](mailto:nurul.afiatum@gmail.com)  
Motto : QS : Al-Ankabut : 69

#### II. Pendidikan Formal

Periode (Tahun)	Sekolah/Institut	Jurusan
2005 - 2011	MI Sunan Ampel	-
2011 - 2014	MTs. Mamba'ul Huda	-
2014 - 2017	MA U Mamba'ul Huda	Agama
2017 - 2023	UIN KHAS Jember	Pendidikan/Tadris Matematika