

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERNUANSKA KEISLAMAN  
PADA MATERI BILANGAN BULAT KELAS VII MTs  
SUMBER PAYUNG GANDING SUMENEP**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah Ilmu dan Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Matematika



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

Oleh :  
Hasbiyah  
NIM: T20187079

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERNUANSKA KEISLAMAN  
PADA MATERI BILANGAN BULAT KELAS VII MTs  
SUMBER PAYUNG GANDING SUMENEP**

**SKRIPSI**

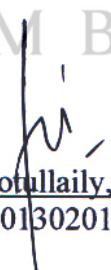
diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah Ilmu dan Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Matematika

Oleh :

Hasbiyah  
NIM: T20187079

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

Disetujui Pembimbing

  
Masrurotullaily, M.Sc.  
NIP.199101302019032008

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERNUANSA KEISLAMAN  
PADA MATERI BILANGAN BULAT KELAS VII MTs  
SUMBER PAYUNG GANDING SUMENEP**

**SKRIPSI**

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

Hari : Selasa  
Tanggal : 10 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

  
Dr. Indah Wahyuni, M. Pd  
NIP.198003062011012009

  
Mohammad Mukhlis, M. Pd  
NIP.199101032023211024

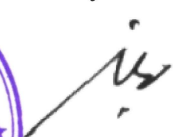
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Anggota :

1. Dr. Suwarno, M.Pd. (  )
2. Masrurotullaily, M. Sc. (  )

Menyetujui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



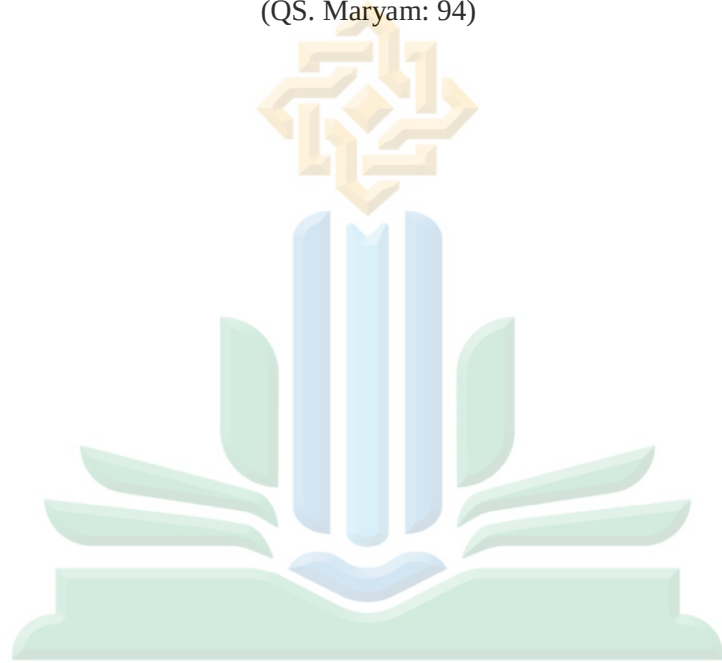
  
H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.  
NIP.197304242000031005

## MOTTO

لَقَدْ أَحْصَاهُمْ وَعَدَّهُمْ عَدًّا

" Sungguh, Dia (Allah) benar-benar telah menentukan jumlah mereka dan menghitungnya dengan teliti."\*

(QS. Maryam: 94)



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

---

\*Departemen Agama Republik Indonesia, Alqur'an dan Terjemahan, (Jakarta: Aneka Jaya, 2024), 563.

## PERSEMBAHAN

Penulis ucapkan syukur Alhamdulillah dengan segala rahmat dan hidayah-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada Ibu dan Nenek, Hamiyatun dan Buriya, dua wanita paling hebat di dunia. Kasih sayang mereka sepanjang masa dan kesabaran mereka seluas samudera. Terimakasih banyak atas segalanya. Serta Suami penulis (Subahri) yang selalu menjadi supporter, menemani, dan membantu menyelesaikan proses skripsi ini dan kedua anak penulis (Muhammad Fatih Alkhawarizmi dan Ahmad Husain Baidhowi) yang sudah ikut berjuang bersama.



## KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah. Swt. karena berkat rahmat dan karunia-Nya pelaksanaan dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag., M. M. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah berkenan menerima penulis sebagai mahasiswa dan telah menyediakan fasilitas kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan baik
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S. Ag., M. Si. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan ilmunya selama menyelesaikan studi di UIN KHAS Jember.
3. Ibu Dr. Indah Wahyuni, M. Pd. selaku koordinator Program Studi Tadris Matematika sekaligus Validator Ahli Materi yang telah berkenan memberikan penilaian terhadap media yang penulis kembangkan.
4. Bapak Dr. Khotibul Umam, M. A. selaku dosen pembimbing akademik yang telah sabar memberikan arahan dan memberikan solusi terbaik bagi penulis demi terselesaikannya skripsi ini.
5. Ibu Masrurrotullaily, M. Sc. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah sangat sabar dalam membimbing, memberikan arahan, memberikan

motivasi, serta memberikan solusi terbaik bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak Fikri Apriyono, M. Pd. selaku validator ahli media yang telah berkenan memberikan penilaian terhadap media yang penulis kembangkan.
7. Segenap Dosen Tadris Matematika yang telah berkenan memberikan ilmu dan bimbingan dengan penuh kesabaran selama menempuh Pendidikan di UIN KHAS Jember.
8. Ibu Riskiyah, S. Pd. selaku validator pengguna yang telah berkenan memberikan penilaian dan saran perbaikan terhadap media yang penulis kembangkan.
9. KH. Moh. Afifi, M. Hum selaku Kepala MTs Sumber Payung yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
10. Seluruh responden yang telah sudi memberikan waktu dan informasinya untuk membantu penyelesaian skripsi ini.
11. Serta semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis.

Akhirnya, semoga segala amal baik Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah, Swt.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan ilmu dan keterbatasan yang peneliti miliki. Peneliti

berharap semoga penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan manfaat bagi yang membacanya.

Jember

Penulis





## ABSTRAK

**Hasbiyah, 2025:** *Pengembangan Media Komik Bernuansa keislaman Pada Materi Bilangan Bulat Kelas VII MTs Ganding Sumenep.*

**Kata kunci:** Media pembelajaran, Bilangan bulat, Komik Bernuansa Keislaman

Media pembelajaran ialah bahan, alat, atau teknik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, agar proses interaksi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Penggunaan media menjadi salah satu penunjang proses pembelajaran, serta dapat membantu pemahaman siswa mengenai materi yang dipelajari.

Tujuan Penelitian ini adalah: 1) Mengetahui kevalidan media komik bernuansa keislaman pada materi bilangan bulat kelas VII MTs. 2) Mengetahui kepraktisan media komik bernuansa keislaman pada materi bilangan bulat kelas VII MTs. 3) Mengetahui keefektifan media komik bernuansa keislaman pada materi bilangan bulat kelas VII MTs.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE. Validasi media dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pengguna atau guru Matematika. Sedangkan respon siswa pada uji coba lapangan diperoleh dari 32 siswi kelas VII MTs.

Penelitian ini sampai pada kesimpulan bahwa kevalidan media pembelajaran komik matematika Islam memperoleh rata-rata sebesar 3,98 dengan kategori “Baik/Valid”. Kepraktisan media pembelajaran komik matematika Islam berdasarkan respon siswa sebesar 76,25% dengan kategori “Kuat/Praktis” dan respon guru sebesar 80% dengan kategori “Kuat/Praktis”. Keefektifan media dilihat berdasarkan rata-rata persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 76,56% dengan kriteria “Efektif”. Dengan demikian media pembelajaran komik matematika Islam pada materi bilangan bulat kelas VII MTs dikatakan efektif dengan kategori valid, praktis, dan efektif.

## DAFTAR ISI

|                                                             | Hal      |
|-------------------------------------------------------------|----------|
| Halaman Sampul.....                                         | i        |
| Persetujuan Pembimbing .....                                | ii       |
| Pengesahan Tim Penguji .....                                | iii      |
| Motto .....                                                 | iv       |
| Persembahan .....                                           | v        |
| Kata Pengantar .....                                        | vi       |
| Abstrak.....                                                | vii      |
| Daftar Isi .....                                            | viii     |
| Daftar Tabel.....                                           | x        |
| Daftar Gambar .....                                         | xii      |
| <b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>                              | <b>1</b> |
| A. Latar Belakang .....                                     | 1        |
| B. Rumusan Masalah .....                                    | 4        |
| C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....                 | 4        |
| D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....                 | 5        |
| E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan.....              | 5        |
| F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan..... | 6        |
| G. Definisi Istilah.....                                    | 7        |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>                           | <b>8</b> |
| A. Penelitian Terdahulu .....                               | 8        |
| B. Kajian Teori .....                                       | 12       |

|                                                                             |           |
|-----------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>                      | <b>26</b> |
| A. Model Penelitian dan Pengembangan .....                                  | 26        |
| B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....                               | 28        |
| C. Uji Coba Produk.....                                                     | 31        |
| D. Desain Uji Coba .....                                                    | 31        |
| E. Subjek uji coba.....                                                     | 32        |
| F. Jenis Data .....                                                         | 32        |
| G. Instrumen Pengumpulan Data .....                                         | 32        |
| H. Teknik Analisis Data.....                                                | 36        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>                       | <b>42</b> |
| A. Penyajian Data Uji Coba.....                                             | 42        |
| B. Analisis Data .....                                                      | 55        |
| <b>BAB V KAJIAN DAN SARAN.....</b>                                          | <b>58</b> |
| A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....                                   | 58        |
| B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut..... | 54        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                                                  | <b>61</b> |
| <b>LAMPIRAN</b>                                                             |           |

## DAFTAR TABEL

| No.  | Uraian                                                                              | Hal |
|------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 2.1  | Tabel Perbedaan dan Persamaan dengan Penelitian terdahulu .....                     | 11  |
| 3.1  | Instrumen Penelitian .....                                                          | 33  |
| 3.2  | Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media .....                                      | 33  |
| 3.3  | Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi .....                                     | 34  |
| 3.4  | Kisi-kisi Instrumen Respon Guru .....                                               | 34  |
| 3.5  | Kisi-kisi Instrumen Respon Peserta Didik.....                                       | 35  |
| 3.6  | Ketentuan Pemberian Skor Ahli Materi, Ahli Media, Ahli Pengguna,<br>dan Siswa ..... | 36  |
| 3.7  | Kriteria Konversi Nilai Skala Lima .....                                            | 37  |
| 3.8  | Penskoran Kevalidan Media Pembelajaran .....                                        | 38  |
| 3.9  | Ketentuan Pemberian Skor Respon Guru dan Siswa .....                                | 38  |
| 3.10 | Persentase Nilai Respon Guru dan Siswa .....                                        | 39  |
| 3.11 | Kriteria Penilaian Keefektifan .....                                                | 41  |
| 4.1  | Karakter Komik Matematika Islam .....                                               | 44  |
| 4.2  | Hasil Instrumen Validasi Materi.....                                                | 47  |
| 4.3  | Hasil Instrumen Validasi Media .....                                                | 48  |
| 4.4  | Hasil Instrumen Validasi Pengguna.....                                              | 49  |
| 4.5  | Rincian Kegiatan Uji Coba Produk.....                                               | 50  |
| 4.6  | Hasil Angket Respon Siswa.....                                                      | 50  |
| 4.7  | Hasil Angket Respon Guru Terhadap Media.....                                        | 52  |
| 4.8  | Hasil Belajar Siswa .....                                                           | 53  |
| 4.9  | Persentase Hasil Belajar Siswa .....                                                | 55  |

## DAFTAR GAMBAR

| No. Uraian                                         | Hal |
|----------------------------------------------------|-----|
| 2.1 Lukisan Kuno .....                             | 18  |
| 2.2 Komik Politik .....                            | 19  |
| 2.3 Komik Strip .....                              | 20  |
| 2.4 Buku Komik .....                               | 21  |
| 2.5 Novel Grafis .....                             | 21  |
| 2.6 Pembagian Bilangan Bulat .....                 | 23  |
| 2.7 Garis Bilangan .....                           | 23  |
| 3.1 Langkah-langkah Pengembangan Model ADDIE ..... | 28  |



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

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Mayoritas pekerjaan atau kegiatan manusia berkaitan dengan matematika. Perkembangan ilmu matematika sejalan dengan apa yang dibutuhkan manusia. Matematika bagaikan ratu dan pelayan sekaligus bagi ilmu lainnya. Karena pada perkembangan ilmu matematika, ia tidak memerlukan bantuan pada ilmu lain, akan tetapi matematika selalu melayani proses pengembangan ilmu pengetahuan lainnya.<sup>1</sup>

Matematika menjadi mata pelajaran wajib di setiap jenjang Pendidikan, mulai dari tingkat dasar sampai tingkat perguruan tinggi. Pelajaran berhitung sudah diajarkan di tingkat sekolah dasar, bahkan di tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) siswa sudah dikenalkan dengan angka-angka. Hal ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami pelajaran matematika. Akan tetapi, realita lapangan tidak sama dengan apa yang diharapkan. Pengenalan matematika yang dimulai sejak dini ini malah menimbulkan suatu stereotip negatif terhadap ilmu matematika, seperti matematika adalah pelajaran yang rumit, membosankan, jelimet dan masih banyak yang lainnya. Mayoritas murid-murid berasumsi bahwa pelajaran matematika adalah suatu pelajaran yang sulit dipahami, sehingga dapat membuat siswa mudah lelah dan bosan

---

<sup>1</sup> Kamarullah, “*Pendidikan Matematika di Sekolah Kita*”, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika, Vol. 1 No. 1, (Juni 2017): 22.

belajar matematika. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya kemampuan siswa dalam memahami matematika.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada peserta didik putri kelas VII MTs Sumber Payung pada hari Kamis, 12 Mei 2022 pukul 09.10 WIB diperoleh hasil bahwa, mayoritas peserta didik tidak suka dengan pelajaran matematika. Menurut mereka, pelajaran matematika sulit dipahami, terlalu banyak rumus dan membingungkan. Serta dalam proses pembelajaran metode mengajar yang digunakan tidak berubah-ubah, sehingga siswa terkadang merasa bosan dan mengantuk ketika proses pembelajaran matematika berlangsung.

Permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar tidak hanya timbul dari peserta didik saja, akan tetapi terkadang timbul dari seorang pendidik yang kurang kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran. Kebanyakan pendidik masih menggunakan metode lama. Memang pada dasarnya guru bukanlah merupakan satu-satunya sumber belajar, sekalipun tugas, peranan, dan fungsinya dalam proses belajar mengajar sangat penting. Umar Sidiq menyebutkan bahwa pendidik atau guru adalah seseorang yang dapat menentukan keberhasilan pendidikan berdasarkan kinerjanya. Dalam undang-undang guru dan dosen nomor 14 tahun 2015 disebutkan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini

pada jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.<sup>2</sup>

Banyak sekali jenis-jenis media pembelajaran, salah satu contohnya ialah media komik. Media komik adalah salah satu bahan ajar yang didalamnya memuat pesan bergambar untuk menarik minat pembaca. Media komik dapat menjadi media pembelajaran yang praktis digunakan pada siswa kelas VII MTs, karena siswa kelas VII MTs memiliki kecenderungan menyukai cerita bergambar.<sup>3</sup>

Dalam karangan Aan Putra dan Ines Feltia Milenia, Rochmawati mengemukakan bahwa media komik adalah sebuah cerita bergambar yang di dalamnya terdapat sebuah teks bacaan dan dialog singkat.<sup>4</sup> Dalam proses pembelajaran, media komik memuat sebuah cerita yang di dalamnya terdapat unsur pembelajaran. Apalagi dalam pembelajaran matematika yang tidak disukai oleh banyak siswa, menggunakan media komik merupakan salah satu alternatif pembelajaran untuk menarik minat belajar siswa serta dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Apalagi media komik matematika yang di dalamnya memuat nilai-nilai Islam, pasti akan lebih menarik dan dapat menambah pengetahuan mereka menjadi lebih luas. Mengingat jaman sekarang ini, masih terdapat peserta didik yang masuk pada jenjang Sekolah Menengah

<sup>2</sup> Umar Sidiq, *Etika dan Profesi Keguruan* (Tulungagung: STAI Muhammadiyah, 2018), 11.

<sup>3</sup> Ardi Irawan dan Arif Rahman Hakim, *Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs*, PHYTAORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, Vol.10 No.1, (April 2021): 92.

<sup>4</sup> Aan Putra dan Ines Feltia Milenia, "Media Komik dalam pembelajaran matematika", *Mathema Journal*, Vol.3 No.1, (Januari 2021): 31.



Pertama (SMP) yang pengetahuannya akan ilmu dasar-dasar Islam masih kurang. Oleh karena itu, menggunakan media komik yang terintegrasi nilai-nilai Islam dalam proses pembelajaran matematika, diharapkan siswa dapat lebih tertarik untuk belajar dan siswa dapat memahami materi matematika dengan mudah. Selain belajar matematika, siswa juga dapat mengingat poin-poin penting dalam Islam yang sudah familiar bagi mereka. Sehingga mereka tidak mudah lupa dengan ilmu agama yang sudah mereka pelajari, serta menambah wawasan bagi mereka bahwa ilmu matematika bisa dikolaborasikan dengan ilmu agama.

Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru matematika kelas VII di MTs Sumber Payung yaitu ibu Riskiyah, S. Pd. pada hari Kamis, 12 Mei 2022 pukul 11.40 WIB di Madrasah Tsanawiyah Sumber Payung, diketahui bahwa dalam proses belajar mengajar masih sering menggunakan metode lama, bahkan sangat jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran ialah buku teks pelajaran matematika. Setelah peneliti mengutarakan pemikiran peneliti terkait media pembelajaran komik matematika Islam, guru tertarik karena belum pernah menggunakan media komik apalagi materi matematika yang dikolaborasikan dengan nuansa keislaman.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti sangat berkeinginan untuk mengembangkan media komik bernuansa keislaman pada pembelajaran matematika yang tidak disukai oleh banyak orang.

Oleh karena itu, pada penelitian ini, peneliti mengangkat judul **“Pengembangan Media Komik Bernuansa Keislaman Pada Materi Bilangan Bulat Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ganding Sumenep”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media komik bernuansa keislaman pada materi bilangan bulat kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ganding Sumenep?
2. Bagaimana kepraktisan media komik bernuansa keislaman pada materi bilangan bulat kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ganding Sumenep?
3. Bagaimana keefektifan media komik bernuansa keislaman pada materi bilangan bulat kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ganding Sumenep?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti bertujuan untuk:

1. Mengetahui kevalidan media komik bernuansa keislaman pada materi bilangan bulat kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ganding Sumenep.
2. Mengetahui kepraktisan media komik bernuansa keislaman pada materi bilangan bulat kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ganding Sumenep.

3. Mengetahui keefektifan media komik bernuansa keislaman pada materi bilangan bulat kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ganding Sumenep.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Dalam penelitian dan pengembangan ini, spesifikasi produk yang diharapkan ialah:

1. Media pembelajaran komik berbentuk file cetak yang dapat dibaca dengan mudah.
2. Media pembelajaran komik juga dapat dibawa kemana-mana karena berupa file cetak.
3. Media pembelajaran komik dapat menjadi alternatif pembelajaran matematika yang efektif dan praktis.
4. Media komik memuat materi bilangan bulat bernuansa keislaman.
5. Media pembelajaran komik ini memuat cover, kompetensi dasar dan indikator, materi bilangan bulat, materi bilangan bulat terintegrasi nilai-nilai Islam, soal latihan, dan uji kompetensi.

Media pembelajaran komik ini dapat menarik minat belajar siswa dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi bilangan bulat.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan ini dianggap penting oleh peneliti. Karena media komik terintegrasi nilai-nilai Islam pada materi bilangan bulat diharapkan memiliki manfaat, diantaranya ialah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis peneliti berharap, hasil dari penelitian ini dapat menambah semangat pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran matematika sesuai dengan karakter siswa, salah satunya pemanfaatan media komik bernuansa keislaman pada pelajaran matematika SMP/MTs kelas VII.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

- 1) Menarik minat belajar dan mengurangi kejenuhan siswa dalam mempelajari matematika.
- 2) Menjadi alternatif pembelajaran matematika yang efektif dan praktis.
- 3) Memudahkan siswa dalam memahami materi matematika.

### b. Bagi Guru

- 1) Mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi.
- 2) Mendorong pendidik untuk lebih kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran.

### c. Bagi Peneliti

- 1) Menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran komik bernuansa keislaman pada pembelajaran matematika

- 2) Menambah pengalaman dalam proses pembuatan komik.

Menambah pengetahuan mengenai media yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### **1. Asumsi**

Dalam penelitian ini, peserta didik dapat bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan dengan jujur dan tepat, serta peserta didik dapat mengerjakannya secara mandiri.

Dua orang dosen UIN KHAS Jember dan satu orang guru matematika MTs Sumber Payung sebagai validator dalam penelitian ini. Para validator akan menilai, apakah produk yang dihasilkan layak digunakan atau tidak.

### **2. Keterbatasan**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran matematika, yaitu komik matematika terintegrasi nilai-nilai Islam. Komik matematika yang hendak dibuat akan memuat sebuah cerita yang dikaitkan dengan sebuah pengetahuan dasar Islam. Misalnya seperti ilmu akhlak, ilmu fiqih, ilmu tauhid, dan ayat yang terdapat dalam Al-Qur'an.

Uji coba produk pada penelitian ini dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Sumber Payung Kecamatan Ganding Kabupaten Sumenep. Karena menurut peneliti, pada sekolah MTs Sumber

Payung masih sangat jarang tenaga pendidik yang menggunakan media pembelajaran komik dalam proses belajar mengajar di kelas.

## **G. Definisi Istilah**

### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa digunakan dalam menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, minat, dan kemauan peserta didik agar kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

### **2. Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan dalam menghasilkan sebuah media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada.

### **3. Komik**

Komik adalah sebuah cerita yang berbentuk kartun yang mengungkapkan karakter-karakter yang berhubungan dengan gambar dan dirancang untuk menghibur para pembaca.

### **4. Matematika**

Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan dan ilmu sistematis yang menelaah pola pikir, pola hubungan, seni, dan bahasa yang dikaji dengan logika, serta matematika berguna dalam

membantu memahami dan menguasai pemasaran ekonomi, sosial,  
dan alam.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah salah satu acuan bagi penulis dalam melakukan penelitian sehingga dapat memperkaya teori-teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Peneliti mengambil beberapa penelitian untuk dijadikan sebagai sumber referensi yang dapat memperdalam bahan kajian dan pembahasan penelitian. Adapun dari penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Nuriza pada tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan E-comic Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas VII SMP Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Kurikulum 2013”. Tujuan pada penelitian ini ialah mengetahui kelayakan E-comic, kemenarikan E-comic, dan tingkat efektivitas dari media E-comic pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), model *Borg & Gall*. Adapun instrumen penelitian pada penelitian ini ialah menggunakan lembar validasi media pembelajaran dan angket respon siswa. Hasil penelitian pada penelitian ini ialah produk yang dikembangkan dinyatakan “sangat menarik” dengan hasil persentase 84,8%.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Nuriza, “Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas VII SMP Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Kurikulum 2013”, (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2018).



2. Penelitian yang dilakukan oleh Dian Sartika pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Komik Materi Perbandingan Pada Siswa Kelas VII SMP”. Dengan tujuan mendeskripsikan kualitas media komik pada materi perbandingan untuk siswa kelas VII SMP ditinjau dari aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), model ADDIE. Instrumen penelitian yang digunakan ialah Lembar validasi penilaian media, lembar angket respon siswa, dan tes hasil belajar. Adapun teknik pengumpulan data ialah data validasi penilaian media, data kepraktisan media, dan data keefektifan media. Hasil dari penelitian ini, berdasarkan aspek kevalidan diperoleh hasil penilaian oleh ahli media, bahasa, dan materi dengan skor rata-rata 4,28, dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil belajar dengan rata-rata 84,5 dan ketuntasan belajar 95% maka media komik dikatakan sangat efektif. Berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh total rata-rata 97,2% yang berarti sangat praktis.<sup>6</sup>
3. Penelitian oleh Winda Annisha Bertiliya pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas SMP”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media komik pada mata pelajaran matematika kelas V dan kelayakan produk sebagai media

---

<sup>6</sup> Dian Sartika, “Pengembangan Media Komik Materi Perbandingan Pada Siswa Kelas VII SMP”, (Skripsi, STKIP PGRI Sidoarjo, 2021).

pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), model *Borg & Gall*. 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-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.<sup>7</sup>

4. Penelitian oleh Musdalifah pada tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data di Kelas V MI Darussalam Curah Malang Jombang”. Tujuan dari penelitian ini ialah menganalisis karakteristik kebutuhan media komik digital pada pembelajaran matematika yang sesuai dengan kebutuhan siswa, mengetahui langkah-langkah produk media komik digital, dan membuktikan keefektifan dan daya tarik penggunaan media komik digital. Instrumen pada penelitian ini berupa angket validasi ahli

<sup>7</sup> Winda Annisha Bertiliya, “Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VII SMP”, (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2021).

materi dan media, angket uji coba lapangan, wawancara, dan tes hasil belajar. Adapun teknik analisis data ialah hasil angket penilaian validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan siswa, dan hasil tes belajar. Hasil dari penelitian ini ialah berdasarkan uji kelayakan media, aspek materi, aspek media, aspek praktisi guru, dan aspek siswa rata-rata dikategorikan layak.<sup>8</sup>

5. Anis Sholakhiyah dalam penelitiannya, pada tahun 2020, yang berjudul “Pengembangan Media pembelajaran Komik Berbasis WEB Pada Materi Bilangan Kelas VII”. Dengan tujuan penelitian, mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis WEB dan mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran komik Berbasis WEB pada materi bilangan kelas VII. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode 4D (*define, design, develop, and disseminate*).

Namun metode yang dilakukan hanya sampai pada tahap *develop* saja, tidak sampai tahap *disseminate* (penyebaran). Instrumen penelitian berupa lembar validasi dan kepraktisan media, lembar tes hasil belajar, dan lembar respon peserta didik. Adapun teknik analisis data ialah analisis hasil validasi, analisis angket respon peserta didik, dan analisis tes hasil belajar peserta didik. Adapun hasil penelitian ini ialah: (1) valid berdasarkan nilai kevalidan ahli materi yaitu 80,00% dan ahli media 86,67% yang keduanya

<sup>8</sup> Musdalifah, “Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data di Kelas V MI Darussalam Curah Malang Jombang”, (Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim, 2019).

termasuk dalam kategori sangat layak. (2) praktis berdasarkan penilaian masing-masing validator, yaitu ahli media (dengan sedikit revisi) dan ahli materi (tanpa revisi). (3) Efektif berdasarkan hasil angket respons peserta didik yaitu 90% dalam kategori sangat positif dan hasil belajar yaitu 60% yang berada dalam kategori sedang.<sup>9</sup>

Di bawah ini adalah Tabel perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini dengan judul Pengembangan Media Komik Bernuansa Keislaman Pada Materi Bilangan Bulat Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ganding Sumenep.

**Tabel 2.1**  
**Perbedaan dan Persamaan dengan Penelitian Terdahulu**

| No | Nama dan Judul                                                                                                                                    | Persamaan                                                                                               | Perbedaan                                                                                                                      |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Nuriza, “ Pengembangan Media E-comic Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas VII SMP Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Kurikulum 13”            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan media</li> </ul>                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi aritmatika</li> <li>• Produk E-comic</li> <li>• Model Borg and Gall</li> </ul> |
| 2  | Dian Sartika, “ Pengembangan Media Komik Materi Perbandingan Pada Siswa Kelas VII SMP”                                                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan media komik</li> <li>• Model ADDIE</li> </ul>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi perbandingan</li> </ul>                                                        |
| 3  | Winda Annisha Bertiliya, “ Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V”                                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan media komik</li> </ul>                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Model Borg and Gall</li> <li>• Materi matematika</li> </ul>                           |
| 4  | Anis Sholakhayah, “ Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berbasis WEB Pada Materi Bilangan Kelas VII                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan media komik</li> <li>• Materi bilangan</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Komik Web</li> <li>• Model 4D</li> </ul>                                              |
| 5  | Muzdalifah, “ Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data di Kelas V MI Darussalam Curah Malang Jombang” | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan media</li> <li>• Model ADDIE.</li> </ul>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Komik digital</li> <li>• Objek penelitian</li> </ul>                                  |

<sup>9</sup> Anis Sholakhayah, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berbasis WEB Pada Materi Bilangan Kelas VII”, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Gresik, 2020)

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan judul “Pengembangan Media Komik Bernuansa Keislaman Pada Materi Bilangan Bulat Kelas VII MTs Sumber Payung Ganding Sumenep” berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti membahas materi matematika yang dikolaborasikan dengan nilai-nilai keislaman.

## B. Kajian Teori

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian

Media merupakan segala sesuatu yang berguna dalam menyampaikan suatu pesan dari pengirim kepada penerima pesan, sehingga bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar siswa supaya proses belajar dapat berjalan dengan optimal.

Media pembelajaran melengkapi tiga jenis yaitu alat bantu mengajar, alat peraga dalam mengajar dan sumber belajar.<sup>10</sup> Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Gerlach dan Ely, jika dipahami secara garis besar bahwa media ialah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu mendapatkan pengetahuan keterampilan atau sikap. Berdasarkan definisi ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah adalah media.

<sup>10</sup> Mohammad Ramli, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012), 1-2.

Secara lebih khusus dalam proses belajar mengajar, media cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>11</sup>

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa digunakan dalam menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, minat, dan kemauan peserta didik agar kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.<sup>12</sup> Menurut Sadiman dalam karangan Netriwati dan Mai Sri Lena mengemukakan bahwa media pembelajaran ialah bahan, alat, atau teknik yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.<sup>13</sup>

Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan harus disesuaikan dengan materi ajar agar penggunaannya dapat proporsional. Media pembelajaran saat ini mengalami pengembangan yang sangat drastis. Berawal dari penggunaan media berbasis manusia hingga berkembang sampai media yang sangat kompleks yang digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>14</sup>

<sup>11</sup> Azhar arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali pers, 2011), 3.

<sup>12</sup> Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), 29.

<sup>13</sup> Netriwati dan Mai Sri Lena, *Media Pembelajaran Matematika* (Lampung: Permata Net, 2017), 5.

<sup>14</sup> Ani Cahyani, *Pengembangann Media Dan Sumber Belajar Teori Dan Prosedur*, (Serang: Penerbit Laksita Indonesia, 2019), 69.

## b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran dibagi menjadi 7 kelompok yaitu:<sup>15</sup>

- 1) Media grafis, bahan cetak dan gambar diam: Media grafis yaitu sebuah media yang menyajikan fakta, ide atau gagasan yang disajikan melalui kata-kata, kalimat, angka-angka dan simbol atau gambar. Media bahan cetak adalah media yang proses pembuatannya melalui proses percetakan atau printing. Media gambar diam adalah media yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi.
- 2) Media proyeksi diam: media visual yang diproyeksikan atau memproyeksikan pesan, yang mana hasil proyeksinya tidak bergerak.
- 3) Media audio: media yang menyampaikan pesan yang hanya dapat didengar.
- 4) Media audio visual diam: media yang menyampaikan pesan yang dapat didengar dan dilihat oleh penerima pesan.
- 5) Film (*motion pictures*): serangkaian gambar diam yang ditampilkan secara cepat sehingga gambar yang ditampilkan terkesan hidup dan bergerak.

<sup>15</sup> Netriwati dan Mai Sri Lena, *Media Pembelajaran Matematika*, 6-12.

- 6) Televisi: media yang menyampaikan pesan melalui gelombang elektromagnetik, didistribusikan melalui kabel dan dapat menayangkan rekaman pada kasih video.
- 7) Multimedia: sebuah sistem yang menyampaikan pesan yang menggunakan segala jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket.

Hasnul dan Ade Sri Madona mengemukakan jenis-jenis media pembelajaran, diantaranya ialah sebagai berikut: <sup>16</sup>

- 1) Media audio yaitu media yang hanya menggunakan suara seperti radio, kaset, rekaman, mp3, dan piringan hitam.
- 2) Media visual yaitu sebuah media yang menggunakan panca indera penglihatan misalnya seperti gambar, foto, poster, dan grafik.
- 3) Media audio visual, yaitu sebuah media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar, contohnya seperti video, VCD, kaset video, dan televisi.
- 4) Media animasi, yaitu sebuah media gambar atau grafik yang bergerak dan pembuatannya menggunakan cara merekam gambar-gambar diam, lalu rekaman tersebut diputar ulang secara sistematis sehingga tidak terlihat seperti gambar yang terpisah, namun menjadi sebuah kesatuan yang memperoleh sebuah ilusi pergerakan yang tidak terputus. Namun karakter

<sup>16</sup> Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2018), 18-19.



dalam animasi tersebut berupa orang, hewan, maupun objek nyata lainnya dalam gambar yang berbentuk 2 dimensi ataupun tiga dimensi sehingga gambar yang memuat objek tersebut seolah-olah hidup, karena kumpulan gambar itu berubah secara beraturan dan bergantian ditampilkan objek pada gambar dapat berupa bentuk benda warna tulisan dan spesial efek.

- 5) Multimedia, yaitu sebuah media yang menggabungkan beberapa unsur seperti audio, visual, audio visual dan animasi yang terdiri atas teks gambar grafis foto audio video dan animasi secara terintegrasi.

#### c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely fungsi daripada media pembelajaran adalah media dapat:<sup>17</sup>

- 1) Bersifat fiksatif: media mampu untuk menangkap, menyimpan, lalu menampakkan lagi sebuah obyek atau kejadian.
- 2) Bersifat manipulatif: dapat memanipulasi dengan berbagai macam perubahan dari obyek atau kejadian yang ditampilkan kembali sesuai dengan kebutuhan.
- 3) Bersifat Distributif: media yang digunakan mampu menjangkau sasaran luas atau jumlah audiens yang sangat banyak dalam satu penyajian dalam serempak.

<sup>17</sup> Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), 19.

Adapun manfaat dari media pembelajaran, Sudjana dan Rivai mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu:<sup>18</sup>

- 1) Pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan ajar yang digunakan dapat lebih jelas maknanya sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan memungkinkannya dapat menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- 3) Metode mengajar dapat lebih bervariasi tidak hanya komunikasi antara guru dan peserta didik sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru juga tidak kehabisan tenaga
- 4) Siswa menjadi lebih aktif karena tidak hanya mendengarkan apa yang dijelaskan guru melainkan juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati melakukan dan lain-lain.

#### d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat patut diperhatikan. Karena tidak semua media pembelajaran dapat digunakan pada semua materi pelajaran, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika ingin menggunakan sebuah media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Terdapat beberapa kriteria pemilihan media yang patut diperhatikan, diantaranya ialah:<sup>19</sup>

<sup>18</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 24-25.

<sup>19</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 75-76.

- 1) Media yang digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai
- 2) Media yang digunakan selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental peserta didik
- 3) Media yang digunakan praktis, sesuai dengan kemampuan pendidik dalam memperoleh atau membuat media, dapat digunakan di manapun dan kapanpun serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana
- 4) Guru terampil dalam menggunakan media pembelajaran yang hendak digunakan dalam proses belajar mengajar
- 5) Media yang digunakan tepat sasaran, karena media yang efektif digunakan pada kelompok kecil belum tentu efektif juga ketika digunakan pada kelompok besar
- 6) Informasi atau pesan yang ditampilkan dan disampaikan melalui media yang digunakan harus jelas dan tidak boleh terganggu oleh elemen lain.

Andi kristanto juga menyebutkan beberapa kriteria pemilihan media yaitu:<sup>20</sup>

- 1) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran (*instructional goals*)
- 2) Kesesuaian dengan materi pembelajaran (*instructional content*)
- 3) Kesesuaian dengan karakteristik siswa
- 4) Kesesuaian dengan teori

<sup>20</sup> Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Bintang Sutabaya, 2016), 90-92.

- 5) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa
- 6) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia.

Menurut Sumantri dan Permana dalam buku karangan Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, kriteria pemilihan media ialah sebagai berikut:

- 1) Dalam memilih media harus berdasarkan pada tujuan pembelajaran dan bahan pembelajaran yang hendak disampaikan
- 2) Memilih media harus sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik
- 3) Memilih media harus sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh guru baik dengan pengadaan dan penggunaannya
- 4) Memilih media hendaknya disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau pada waktu tempat dan situasi yang tepat
- 5) Memilih media hendaknya paham akan karakteristik dari media yang digunakan.<sup>21</sup>

## 2. Komik

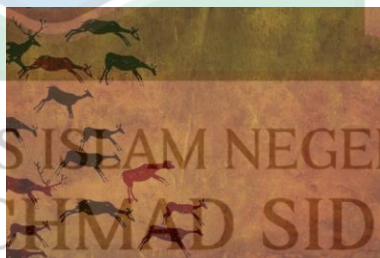
### a. Sejarah Komik

Komik adalah sebuah cerita yang berbentuk kartun yang mengungkapkan karakter-karakter yang berhubungan dengan

<sup>21</sup> Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, 20.

gambar dan dirancang untuk menghibur para pembaca.<sup>22</sup> Pada nyatanya komik sudah ada sejak ratusan tahun yang lalu, bahkan bisa ribuan tahun yang lalu, hanya saja komik pada jaman dahulu berbeda dengan komik daerah sekarang ini.

Sebelum manusia mengenal bahasa dan tulisan, manusia sudah mengenal sebuah gambar. Hal tersebut diyakini berdasarkan gambar-gambar prasejarah yang banyak ditemukan, baik dari coretan coretan manusia primitif yang ditemukan pada dinding gua di eropa barat sekitar 10.000 tahun sebelum masehi, serta lukisan mesir kuno hingga relief-relief pada dinding gua kuno. Semua gambar-gambar itu berurutan (*sequential art*) yang mengisahkan sebuah peristiwa tertentu yang fungsinya tidak berbeda jauh dengan komik di masa sekarang ini.<sup>23</sup>



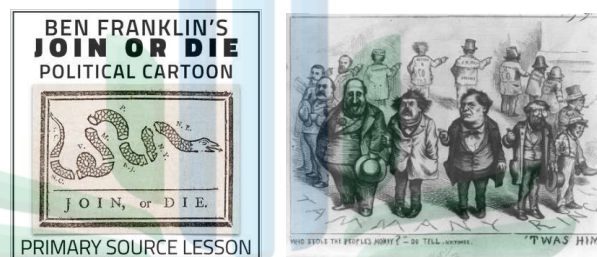
**Gambar 2.1 Lukisan Kuno**

Pada tahun 1800-an kartun mulai populer di Amerika. Pada masa itu, komik yang dibuat merupakan komik dewasa yang memuat cerita politik. Seorang mantan presiden Amerika,

<sup>22</sup> Amiruddin, "Pengembangan Media Komik Matematika Bernuansa Islami Berbantuan Instagram" (Skripsi, UIN Raden Intan, 2021), 16.

<sup>23</sup> Yanti Muljana, "Teori Dan Sejarah Perkembangan Komik", <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://elib.unikom.ac.id/download.php%3Fid%3D188464&ved=2ahUKEwih2cH0vP35AhWjWHwKHeDtBS4QFnoECAwQAQ&usg=AOvVaw3vuFedMCdy2M8HxjqxzPC8>.

Benjamin Franklin, merupakan orang pertama yang membuat kartun editorial di koran Amerika. Selain Benjamin, ada seorang imigran Jerman Thomas Nast yang merupakan seorang komikus ternama. Pada saat itu Thomas sangat sibuk dengan kegiatan menggambar sehingga tidak dapat menyelesaikan sekolahnya. Thomas membuat komik yang menjelaskan tentang korupsi yang merajalela di New York pada saat itu. Dengan karyanya, Thomas berhasil menurunkan tahta seorang politikus paling berpengaruh saat itu.<sup>24</sup>



**Gambar 2.2 Komik Politik**

Di Indonesia, tepatnya di Solo karya komikus Nasrun AS yang berjudul 'Mentjari Putri Hidjau' dimuat pada media mingguan Ratu Timur. Walaupun pers sempat di beragusi pada masa pendudukan Jepang, penerbit komik tetap ada misalnya 'Roro Mendut'. Setelah kemerdekaan, kemudian media massa mengalami fase sulit menerbitkan komik karena kondisi yang tidak memungkinkan Hal tersebut tentu saja sangat berpengaruh bagi industri komik dalam negeri. Pada awal 1950-an ada seorang

<sup>24</sup> Erlinda Sukmasari, "Sejarah Komik Dari Berbagai Belahan Dunia" Cultura, April 25, 2019. <https://www.cultura.id/sejarah-komik-dari-berbagai-belahan-dunia>.

komikus yang tetap berupaya menerbitkan komik yaitu Abdulssalam yang mengirimkan karya komiknya ke harian Kedaulatan Rakyat yang terbit di Yogyakarta.<sup>25</sup>

Sebelumnya Indonesia belum mengenal buku komik, namun pertama kali Indonesia mengenal buku komik sejak Amerika Serikat mengumpulkan berbagai komik strip menjadi satu album atau buku sesuai judul masing-masing. Keberadaan karya komik sempat dianggap berbahaya oleh para pendidik atau guru karena tidak ada unsur pendidikan pada komik yang disajikan. Sejak saat itu mulailah diterbitkan komik yang dikaitkan dengan kebudayaan.

#### b. Jenis-jenis Komik

Menurut Ega jenis-jenis komik terdiri dari 3, *pertama* komik strip, *kedua* buku komik, dan *ketiga* novel grafis.<sup>26</sup>

##### 1) Komik strip

Komik atau juga bisa disebut komik bersambung dapat ditemukan dengan mudah di internet. Isi dari komik atau komik bersambung sangat singkat dan berseri.

<sup>25</sup> Erlinda Sukmasari.

<sup>26</sup> Ega Krisnawati, "Apa Itu komik, Ciri-ciri Dan Jenisnya", maret 03, 2021, [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://amp.tirto.id/apa-itu-komik-ciri-ciri-dan-jenisnya-gaMm&ved=2ahUKEwir1\\_30pvv5AhXDIEYKHdOvD1k4ChAWegQIFxAB&usg=AOvVaw1p8uMmbdE-Vncm7DSVNSis](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://amp.tirto.id/apa-itu-komik-ciri-ciri-dan-jenisnya-gaMm&ved=2ahUKEwir1_30pvv5AhXDIEYKHdOvD1k4ChAWegQIFxAB&usg=AOvVaw1p8uMmbdE-Vncm7DSVNSis).





**Gambar 2.3 Komik Strip**

## 2) Buku komik

Buku komik ialah kumpulan komik strip menjadi satu album atau buku sesuai dengan judul masing-masing. Buku komik dapat ditemukan dalam bentuk *e-book* dan semacamnya.



**Gambar 2.4 Buku Komik**

## 3) Novel grafis

Novel grafis adalah suatu bentuk jenis komik yang memuat cerita dengan tema yang serius. Pada umumnya, novel grafis sama seperti novel, hanya saja narasi ceritanya disajikan dalam bentuk komik.





**Gambar 2.5 Novel Grafis**

### c. Komik Sebagai Media Pembelajaran

Komik merupakan bentuk media grafis yang menampilkan berbagai macam karakter dan menyajikan sebuah cerita bergambar dan bersambung, yang berfungsi untuk memberikan hiburan bagi para pembacanya. Komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa, meningkatkan keterampilan membaca, mengembangkan perbendaharaan kata, serta memperluas minat baca siswa.<sup>27</sup>

### d. Komik Matematika Bernuansa Keislaman

Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan dan ilmu sistematis yang menelaah pola pikir, pola hubungan, seni, dan bahasa yang dikaji dengan logika, serta matematika berguna dalam membantu memahami dan menguasai pemasaran ekonomi, sosial,

<sup>27</sup> Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, 46.

dan alam.<sup>28</sup> Sedangkan komik merupakan salah satu cerita bergambar yang banyak disukai orang, apalagi anak-anak. Namun, komik yang terintegrasi nilai-nilai Islam dapat memberikan hiburan sekaligus manfaat bagi para pembacanya.

Nilai-nilai keislaman dapat dikolaborasikan dalam pembelajaran matematika tanpa menghilangkan keunikan-keunikan yang ada. Komik matematika bernuansa keislaman merupakan perpaduan antara dua ilmu, yaitu ilmu umum dan agama. Dengan begitu, selain mendapatkan ilmu matematika, peserta didik juga dapat menambah pemahamannya terkait ilmu-ilmu religius.

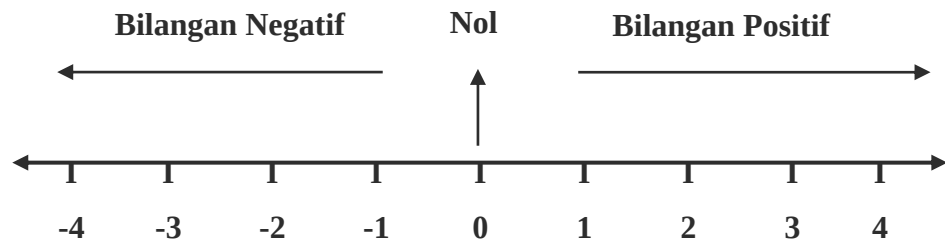
Nuansa keislaman yang dimaksud dalam skripsi ini ialah berkaitan dengan dasar-dasar pengetahuan Islam yang dimuat dalam cerita pada komik yang hendak dibuat. Pengetahuan Islam pada cerita komik ini memuat ilmu akhlak, ilmu fiqih, ilmu tauhid, dan ayat yang terdapat dalam Al-Qur'an.

### 3. Materi Bilangan Bulat

#### a. Pengertian Bilangan Bulat

Bilangan bulat adalah bilangan yang terdiri dari bilangan bulat negatif, bilangan nol, dan bilangan bulat positif seperti gambar yang ditunjukkan pada gambar berikut.

<sup>28</sup> Fahrurrozi dan Sukrul Hamdi, *Metode Pembelajaran Matematika*, (Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press, 2017), 2-3.

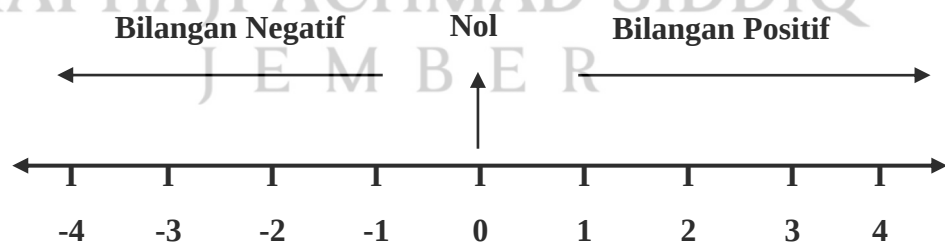


**Gambar 2.6 Pembagian Bilangan Bulat**

Berdasarkan gambar di atas, Letak bilangan negatif berada di sebelah kiri bilangan nol, sedangkan letak bilangan positif berada di sebelah kanan bilangan nol. Penulisan bilangan negatif ialah dengan menambah tanda negatif ( $-$ ) di depan bilangan, namun bilangan positif lebih umum ditulis tanpa tanda positif ( $+$ ) di depan bilangan.<sup>29</sup>

b. Membandingkan Bilangan Bulat

Dalam membandingkan bilangan bulat, kita dapat menggunakan garis bilangan sebagai acuan. Garis bilangan ialah garis yang memuat titik-titik dimana titik tersebut mewakili bilangan tertentu. Adapun gambar garis bilangan ialah sebagai berikut:



**Gambar 2.7 Garis Bilangan**

<sup>29</sup> Dicky Susanto, dkk., *Matematika untuk SMP/MTs Kelas VII*, (Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022), 6-7.

Berdasarkan gambar 2.7 dapat kita pahami bahwa pada bilangan positif jika semakin besar bilangannya, maka nilai bilangan tersebut semakin besar. Dan jika semakin kecil bilangannya, maka nilai dari bilangan tersebut semakin kecil. Namun pada bilangan negatif berlaku kebalikannya, jika semakin besar bilangannya maka nilai bilangan tersebut semakin kecil, dan jika semakin kecil bilangannya maka nilai bilangan tersebut semakin besar.<sup>30</sup>

c. Operasi Bilangan dan Sifat-sifatnya

a. Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat

Pada operasi hitung penjumlahan bilangan bulat berlaku sifat sebagai berikut:

1) Sifat komutatif

Sifat komutatif artinya berkebalikan. Secara umum, jika  $a$  dan  $b$  adalah sebarang bilangan bulat, maka berlaku:

$$a + b = b + a$$

2) Sifat asosiatif

Sifat asosiatif artinya pengelompokan. Secara umum, jika  $a$ ,  $b$  dan  $c$  adalah sebarang bilangan bulat, maka berlaku:

$$(a + b) + c = a + (b + c)$$

Kedua sifat di atas tidak berlaku pada operasi hitung pengurangan bilangan bulat, karena:

<sup>30</sup> Dicky Susanto, dkk., *Matematika untuk SMP/MTs Kelas VII*, 9-10.

1) Jika  $a$  dan  $b$  adalah sebarang bilangan bulat, maka :

$$a + b \neq b + a$$

2) Jika  $a$ ,  $b$  dan  $c$  adalah sebarang bilangan bulat, maka:

$$(a + b) + c \neq a + (b + c)^{31}$$

b. Perkalian da Pembagian

Secara umum, untuk  $a$  elemen bilangan bulat positif dan  $b$  elemen bilangan bulat,  $a \times b$  diartikan menjumlahkan  $b$  sebanyak  $a$  kali.

$$a \times b = \underbrace{b + b + b + \cdots + b}_{a \text{ kali}}$$

Pada operasi perkalian juga berlaku sifat komutatif, asosiatif, dan distributif. Untuk sebarang  $a$ ,  $b$ , dan  $c$  berlaku

1) Sifat komutatif

$$a \times b = b \times a$$

2) Asosiatif

$$(a \times b) \times c = a \times (b \times c)$$

3) Distributif

Perkalian terhadap penjumlahan

$$a \times (b + c) = a \times b + a \times c$$

Perkalian terhadap pengurangan

$$a \times (b - c) = a \times b - a \times c^{32}$$

<sup>31</sup> Mohammad Tohir, dkk., *Matematika untuk SMP\MTs Kelas VII Semester I*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 15.

<sup>32</sup> Mohammad Tohir, dkk., *Matematika untuk SMP\MTs Kelas VII Semester I*, 24.

Pada operasi pembagian, secara umum jika  $a, b$ , dan  $c$  adalah bilangan bulat berlaku:

- 1) Jika  $a \times b = c$  maka  $a = \frac{c}{b}$ , dengan  $b \neq 0$  atau
- 2) Jika  $a \times b = c$  maka  $a = \frac{c}{b}$ , dengan  $b \neq 0$ <sup>33</sup>



<sup>33</sup> Mohammad Tohir, dkk., *Matematika untuk SMP\MTs Kelas VII Semester I*, 31.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

##### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian ini, metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode pengembangan *research and development* (R&D). *Borg and Gall*, mengemukakan bahwa, “*educational research development is a process used to develop and validate educational product*”. Penelitian dan pengembangan pendidikan merupakan suatu proses yang digunakan dalam mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian dan pengembangan juga disebut sebagai langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan sebuah produk baru dan menyempurnakan sebuah produk yang memang sudah ada yang bisa dipertanggungjawabkan.<sup>34</sup>

Menurut L. R. Gay, penelitian pengembangan merupakan usaha yang dilakukan untuk mengembangkan sebuah produk yang efektif untuk digunakan di sekolah dan tidak hanya sekedar menguji teori saja.<sup>35</sup> Jadi, penelitian pengembangan tidak hanya digunakan untuk menguji sebuah produk apakah produk tersebut layak atau tidak untuk digunakan, melainkan sebuah upaya yang dilakukan dalam mengembangkan sebuah produk tertentu yang layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

---

<sup>34</sup> Andi Ibrahim, dkk, *Metodologi Penelitian*, (Makassar : Gunadarma Ilmu, 2018), 152-153.

<sup>35</sup> Ibid., 153.

Sedangkan menurut Moh. Bahak dan Nurdyansyah, penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode yang dilakukan agar dapat menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifan produk yang dihasilkan tersebut.<sup>36</sup> Dalam penelitian dan pengembangan, peneliti harus membuat sebuah produk tertentu, kemudian menguji keefektifan dari produk yang dihasilkan tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan *Research and development* (R&D) adalah sebuah usaha atau proses atau langkah-langkah yang dilakukan untuk menghasilkan produk baru dan dikembangkan atau mengembangkan produk yang telah ada sebelumnya, agar efektif digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Menguji keefektifan perlu dilakukan untuk membuktikan, apakah produk yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran atau tidak.

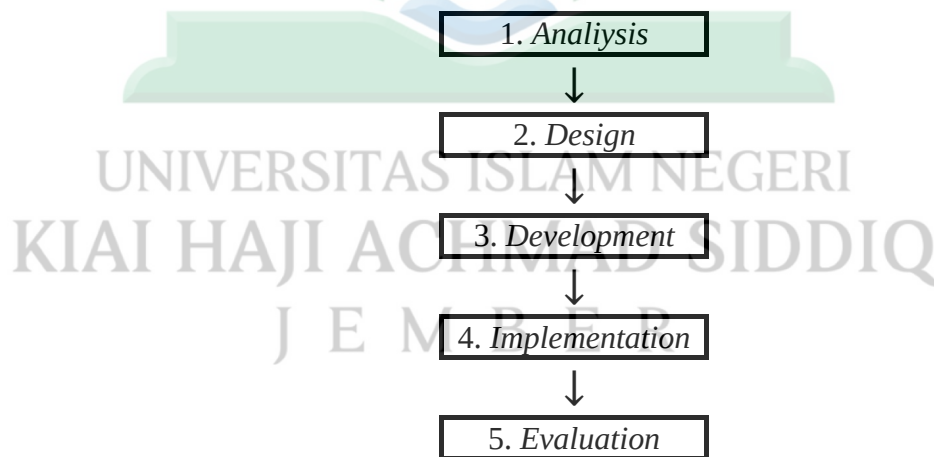
Model pengembangan pada penelitian dan pengembangan media ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carry untuk merancang sistem pembelajaran.<sup>37</sup> Dalam model ini terdapat lima tahapan penelitian dan pengembangan, yaitu: (1) analysis (analisis), (2) design (perancangan), (3) development (pengembangan), (4) implementation (implementasi), dan (5) evaluation (evaluasi). Pengembangan produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa produk

<sup>36</sup> Moch. Bahak Udin By Arifin dan Nurdyansyah, *Buku Ajar Metode Penelitian Pendidikan*, (Sidoarjo: Umsida Press, 2018), 119.

<sup>37</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 200.



media pembelajaran komik matematika bernuansa Islam. Tujuan penelitian ini untuk menguji kelayakan dari produk media pembelajaran komik matematika Islam dari segi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan penggunaan produk media komik matematika Islam. Data kevalidan diperoleh dari validasi media oleh validator ahli media dan validasi materi oleh validator ahli materi, kepraktisan media diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik, dan keefektifan diperoleh dari hasil ketuntasan siswa secara klasikal. Sehingga peneliti memiliki harapan besar, agar media pembelajaran komik matematika Islam ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika pada materi bilangan bulat di kelas VII MTs Sumber Payung. Adapun alur penelitian dan pengembangan model ADDIE dapat dilihat pada gambar di bawah ini.<sup>38</sup>



**Gambar 3.1**  
**Langkah-langkah Pengembangan Model ADDIE**

<sup>38</sup> R. M. Branch, *Instructional Design the ADDIE Approach*, (New York: Spriger, 2009), 2.

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Adapun tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan model ADDIE yang akan digunakan oleh peneliti ialah sebagai berikut:

### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahap ini merupakan tahapan yang pertama dan penting untuk dilakukan. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis masalah dasar yang sering terjadi dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang akan dianalisis oleh peneliti meliputi analisis kebutuhan pembelajaran dan analisis karakteristik siswa.

### 2. *Design* (perancangan)

Tahapan kedua ini, peneliti melakukan perancangan terkait penentuan rencana pembelajaran, instrumen penilaian, penentuan materi, latihan, dan media pembelajaran. Tahap perancangan dilakukan secara spesifik dan sistematis. Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini yaitu perancangan produk media pembelajaran komik bernuansa keislaman berdasarkan analisis yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil analisis, kegiatan yang dilakukan dalam tahap *design* (perancangan) produk yang diembangkan ialah sebagai berikut:

#### c. Perancangan alur cerita

Tahapan ini merupakan tahapan pertama yang akan dilakukan dalam proses desain. Pada tahap ini peneliti

membuat alur cerita yang akan disajikan dalam produk media komik yang dikembangkan untuk menentukan seperti apa jalan cerita yang ingin dirancang dalam komik agar informatif, terstruktur, dan menarik digunakan.

d. Pemilihan karakter

Perancangan karakter meliputi tampilan fisik, nama, dan peran yang diperlukan dalam pembuatan media komik matematika Islam.

e. Menyusun lembar validasi media pembelajaran

Lembar validasi digunakan untuk menilai kevalidan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Lembar validasi ini nantinya akan diisi oleh tiga validator yang terdiri dari dua dosen dan satu guru matematika.

f. Menyusun lembar angket respon guru dan peserta didik

Angket adalah instrument non tes yang berupa daftar pernyataan yang harus diberikan nilai oleh orang yang menjadi subjek dalam penelitian (responden). Responden dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik.

g. Menyusun lembar validasi angket respon guru dan peserta didik

Setelah menyusun angket respon guru dan peserta didik, peneliti juga perlu menyusun lembar validasi untuk angket

respon guru dan siswa dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian angket respon.

### 3. *Development* (pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini, peneliti merealisasikan perancangan yang telah dibuat. Spesifikasi produk media pembelajaran komik matematika Islam dibuat menggunakan alat-alat sebagai berikut: *Sketch Book* (ukuran kertas A5 ( $21 \times 14,6$  cm), 150 GSM), pensil (membuat gambar dasar), penghapus pensil (menghapus gambar jika terdapat kesalahan ketika membuat gambar dasar dan menghapus jejak gambar pensil ketika sudah ditebalkan menggunakan *drawing pen*), penggaris (membuat garis tepi agar lebih rapi), *drawing pen* warna hitam (untuk menebalkan gambar), dan spidol warna-warni (untuk mewarnai gambar).

Adapun tahapan pembuatan media pembelajaran komik matematika Islam meliputi beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. Sketsa awal
- b. Penebalan gambar sketsa awal
- c. Mewarnai

Setelah produk media pembelajaran komik matematika Islam selesai dibuat, maka langkah selanjutnya ialah validasi produk. Validasi produk terdiri dari validasi media, validasi materi, dan validasi penguasaan yang dilakukan oleh validator ahli media,

validator ahli materi, dan validator ahli pengguna (guru) untuk memberikan penilaian dan masukan terhadap produk media.

1) Validasi materi oleh ahli materi

Validasi materi dilakukan oleh seorang ahli yaitu dosen UIN KHAS Jember yang sudah bergelar doctor atau memiliki gelar lebih tinggi di bidang pendidikan. Pemilihan validator ahli materi berdasarkan pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi dalam bidang tersebut.

2) Ahli media

Validasi materi dilakukan oleh seorang ahli yaitu dosen UIN KHAS Jember yang memang sudah ahli dalam bidang desain, terutama dalam media pembelajaran. Pemilihan validator ahli media berdasarkan pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi dalam bidang media pembelajaran.

3) Ahli pengguna atau guru

Validasi pengguna atau guru dilakukan oleh guru matematika kelas VII MTs Sumber Payung Putri yang sudah berpengalaman.

Berdasarkan hasil dari tahap validasi, peneliti melakukan revisi terhadap produk media sesuai dengan penilaian dan masukan yang diberikan oleh para ahli.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba produk dalam proses pembelajaran di kelas menggunakan produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran komik matematika Islam di kelas VII MTs Sumber Payung putri. Langkah ini bertujuan untuk menguji keefektifan penggunaan media pembelajaran komik matematika Islam dalam proses pembelajaran.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah melakukan uji coba awal, Langkah selanjutnya ialah merevisi produk atau hasil uji coba yang didasarkan pada saran-saran dan pertimbangan produk saat uji coba produk.

#### C. Uji coba Produk

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti harus melakukan uji coba produk, karena uji coba produk adalah syarat yang harus dipenuhi oleh peneliti. uji coba produk dilakukan untuk mengetahui keefektifan, kevalidan, dan kepraktisan dari sebuah produk yang dihasilkan.

#### D. Desain Uji Coba

Pada desain uji coba, peneliti mengumpulkan data. Kemudian peneliti membuat media pembelajaran dan melakukan penilaian dengan cara validasi, apakah media pembelajaran layak digunakan atau tidak. Validasi produk dilakukan oleh tiga orang ahli yaitu dua dosen, ahli materi matematika dan ahli media, dan satu orang guru matematika yang sudah berpengalaman dan sangat lama mengajar matematika.

#### E. Subjek Uji Coba

Dalam penelitian dan pengembangan ini, materi yang digunakan ialah materi bilangan bulat kelas VII SMP/MTs. Subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu guru matematika dan siswi kelas VII MTs Sumber Payung di Kecamatan Ganding Kabupaten Sumenep.

Guru Matematika yang menjadi subjek uji coba ialah Ibu Rizkiyah S, Pd. karena beliau merupakan guru matematika yang mengajar di kelas VII MTs Putri. Siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini ialah siswa kelas VII MTs Sumber payung putri yang terdapat di kelas, kelas Unggulan dan kelas Terpadu.

#### F. Jenis Data

Data merupakan keterangan tentang suatu hal (objek atau kejadian), yang diperoleh dari hasil pengamatan (*observasi*) dan dapat diolah menjadi bentuk yang lebih kompleks seperti informasi, database, atau solusi untuk masalah tertentu.<sup>39</sup> Dalam penelitian dan pengembangan ini, data dapat diperoleh dari validasi ahli media dan ahli materi, ahli pengguna atau guru, dan peserta didik. Jenis data menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif.

Data kuantitatif dapat diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi, ahli pengguna, dan respon peserta didik. Sedangkan data kualitatif didapatkan melalui saran, masukan, komentar, maupun tanggapan yang diperoleh dari lembar validasi dan angket respon yang akan dianalisis

<sup>39</sup> Iqbal Hasan, *Analisis Penelitian Dengan Statistik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), 19.

sebagai acuan bagi peneliti untuk melakukan perbaikan pada media pembelajaran untuk revisi selanjutnya.

#### G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah tahapan yang sangat penting dalam penelitian ini. Instrumen adalah alat yang digunakan peneliti untuk memperoleh data atau informasi baik data secara kualitatif maupun data kuantitatif, berikut adalah Tabel instrumen yang digunakan:

**Tabel 3.1**

#### **Istrumen Penelitian**

| No | Instrumen                   | Tujuan                                                             | Sumber                      | Keterangan        |
|----|-----------------------------|--------------------------------------------------------------------|-----------------------------|-------------------|
| 1  | Angket validasi ahli media  | Mendapatkan masukan dan penilaian media                            | Ahli media                  | Selama penelitian |
| 2  | Angket validasi ahli materi | Mendapatkan masukan dan penilaian materi                           | Ahli materi                 | Selama penelitian |
| 3  | Angket respon pendidik      | Mendapatkan gambaran, saran dan penilaian                          | Pendidik kelas VII MTs      | Selama penelitian |
| 4  | Angket respon peserta didik | Mengetahui tanggapan dan penilaian terhadap penggunaan media komik | Peserta didik kelas VII MTs | Selama penelitian |

Validasi media pembelajaran komik matematika bernuansa Islam dilakukan oleh validator ahli media. Adapun kisi-kisi instrumen penilaian media oleh ahli media ialah sebagai berikut:

**Tabel 3.2**

#### **Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media**

| No. | Aspek     | Indikator                            | Jumlah Item | Item    | Bentuk    |
|-----|-----------|--------------------------------------|-------------|---------|-----------|
| 1   | Penulisan | Kejelasan penulisan media komik      | 4           | 1,3,4,5 | Checklist |
|     |           | Susunan kalimat mudah dipahami       | 1           | 2       | Checklist |
| 2   | Gambar    | Bentuk, variasi, dan komposisi warna | 3           | 7,9,10  | Checklist |



|   |       |                                      |   |             |                  |
|---|-------|--------------------------------------|---|-------------|------------------|
|   |       | Kesesuaian gambar dan dialog         | 1 | 8           | <i>Checklist</i> |
| 3 | Media | Dapat dijadikan sumber belajar       | 1 | 11          | <i>Checklist</i> |
|   |       | Dapat memotivasi peserta didik       | 3 | 12,13,14    | <i>Checklist</i> |
|   |       | Dapat memudahkan proses pembelajaran | 4 | 15,16,17,18 | <i>Checklist</i> |

Validasi materi pembelajaran komik matematika bernuansa Islam dilakukan oleh validator ahli materi. Adapun kisi-kisi instrumen penilaian materi oleh ahli materi ialah sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi**

| No | Aspek      | Indikator                                     | Jumlah Item | Item           | Bentuk Instrumen |
|----|------------|-----------------------------------------------|-------------|----------------|------------------|
| 1  | Materi     | Materi sesuai KI/KD, indikator, dan akurat    | 4           | 1,2,3,5        | <i>Checklist</i> |
|    |            | Kesesuaian integrasi                          | 1           | 4              | <i>Checklist</i> |
| 2  | Konstruksi | Lengkap dan sistematis                        | 2           | 8,10           | <i>Checklist</i> |
|    |            | Materi jelas dan mudah dipahami               | 3           | 6,7,9          | <i>Checklist</i> |
|    |            | Topik jelas dan sesuai karakter peserta didik | 2           | 11,12          | <i>Checklist</i> |
| 3  | Bahasa     | kalimat dan tulisan jelas                     | 2           | 13,16          | <i>Checklist</i> |
|    |            | Penggunaan Bahasa                             | 5           | 14,15,17,18,19 | <i>Checklist</i> |

Dengan adanya validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi dan validator ahli media yang berdasarkan instrumen penilaian ahli materi dan instrumen penilaian ahli media terhadap media pembelajaran komik matematika bernuansa Islam, peneliti dapat mengetahui data kevalidan dari media pembelajaran komik matematika bernuansa Islam yang dikembangkan.

Selanjutnya validasi pengguna media pembelajaran komik bernuansa Islam dilakukan oleh validator ahli pengguna atau guru matematika. Adapun kisi-

kisi instrumen penilaian pengguna oleh ahli pengguna atau guru ialah sebagai berikut:

**Tabel 3.4**  
**Kisi-kisi Instrumen Respon Guru**

| No | Aspek  | Indikator                                 | Jumlah Item | Item    | Bentuk Instrumen |
|----|--------|-------------------------------------------|-------------|---------|------------------|
| 1  | Materi | Materi sesuai KI/KD dan rumusan indikator | 1           | 3       | <i>checklist</i> |
|    |        | Kemudahan pemahaman konsep                | 2           | 4,8     | <i>checklist</i> |
| 2  | Media  | Kemenarikan media                         | 3           | 1,5,6,7 | <i>checklist</i> |
| 3  | Bahasa | Menggunakan Bahasa yang mudah dipahami    | 2           | 2,10    | <i>checklist</i> |

Berdasarkan instrumen respon guru, maka akan diperoleh data kepraktisan dari produk yang dikembangkan, yaitu media pembelajaran komik matematika bernuansa Islam. Selain instrumen respon guru, data kepraktisan juga didapat berdasarkan instrumen respon peserta didik.

Instrumen respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik bernuansa Islam dilakukan oleh para peserta didik putri kelas VII MTs Sumper Payung Kecamatan Ganding Kabupaten Sumenep. Adapun kisi-kisi instrumen angket respon peserta didik oleh peserta didik putri ialah sebagai berikut

**Tabel 3.5**  
**Kisi-kisi Instrumen Respon Peserta Didik**

| No | Aspek  | Indikator                                                       | Jumlah Item | Item    | Bentuk Instrumen |
|----|--------|-----------------------------------------------------------------|-------------|---------|------------------|
| 1  | Materi | Mendorong peserta didik belajar ilmu pengetahuan dan ilmu agama | 1           | 5       | <i>checklist</i> |
| 2  | Media  | Memotivasi dan menambah wawasan peserta didik                   | 3           | 4,6,7   | <i>checklist</i> |
|    |        | Desain komik menarik                                            | 4           | 1,3,8,9 | <i>checklist</i> |
|    |        | Memudahkan proses pembelajaran                                  | 2           | 10,11   | <i>checklist</i> |
| 3  | Bahasa | Bahasa mudah dipahami                                           | 2           | 2,12    | <i>checklist</i> |

#### H. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian dan pengembangan ini, statistik deskriptif merupakan teknik analisis data yang digunakan. Adapun cara penggunaan statistik deskriptif ialah dengan mendeskripsikan data yang sudah terkumpul sesuai dengan apa adanya.<sup>40</sup>

Berikut merupakan langkah-langkah yang dipakai dalam menganalisis data validasi ahli media, ahli materi, ahli pengguna, dan respon siswa:

##### 1. Kevalidan

Kevalidan media pembelajaran dapat diperoleh berdasarkan hasil analisis data dari lembar validasi yang diisi oleh para ahli, ahli materi dan ahli media. Langkah-langkah untuk menganalisis data dari lembar validasi media pembelajaran ialah sebagai berikut:

<sup>40</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 262.

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan skala likert pada Tabel berikut:<sup>41</sup>

**Tabel 3.6**  
**Ketentuan Pemberian Skor Ahli Materi, Ahli Media, Ahli Pengguna, dan Siswa.**

| Kriteria          | Skor |
|-------------------|------|
| Sangat baik       | 5    |
| Baik              | 4    |
| Cukup             | 3    |
| Tidak baik        | 2    |
| Sangat tidak baik | 1    |

- b. Menghitung rata-rata skor tiap indikator dengan rumus:<sup>42</sup>

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = nilai rata-rata

$\sum x$  = jumlah nilai

$N$  = jumlah subjek

- c. Mengkonversi data kuantitatif yang diperoleh menjadi data kualitatif dengan acuan rumus konversi skor sebagai berikut:<sup>43</sup>

$$\begin{aligned}
 \text{Kategori sangat baik} &= X > X_i + 1,8 S_{Bi} \\
 &= X > 3 + (1,8 \times 0,67) \\
 &= X > 3 + (1,21) \\
 &= X > 4,21
 \end{aligned}$$

<sup>41</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), 94.

<sup>42</sup> Wahyu Adi, "Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Menggunakan Software eXe Sebagai Sarana Siswa Belajar Mandiri," *Jurnal Tata Arta* 1, no. 2, (2015):176.

<sup>43</sup> Wahyu Adi, "Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Menggunakan Software eXe Sebagai Sarana Siswa Belajar Mandiri," *Jurnal Tata Arta* 1, no. 2, (2015):176.

$$\begin{aligned}
 \text{Kategori baik} &= X_i + 0,6 \text{ SBi} < X \leq X_i + 1,8 \text{ SBi} \\
 &= 3 + (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (1,8 \times 0,67) \\
 &= 3 + (0,40) < X \leq 3 + (1,21) \\
 &= 3,40 < X \leq 4,21
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Kategori cukup} &= X_i - 0,6 \text{ SBi} < X \leq X_i + 0,6 \text{ SBi} \\
 &= 3 - (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (0,6 \times 0,67) \\
 &= 3 - (0,40) < X \leq 3 + (0,40) \\
 &= 2,60 < X \leq 3,40
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Kategori kurang baik} &= X_i - 1,8 \text{ SBi} < X \leq X_i - 0,6 \text{ SBi} \\
 &= 3 - (1,8 \times 0,67) < X \leq 3 - (0,6 \times 0,67) \\
 &= 3 - (1,21) < X \leq 3 - (0,40) \\
 &= 1,79 < X \leq 2,60
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Kategori sangat kurang baik} &= X \leq X_i - 1,8 \text{ SBi} \\
 &= X \leq 3 - (1,8 \times 0,67) \\
 &= X \leq 3 - (1,21) \\
 &= X \leq 1,79
 \end{aligned}$$

Keterangan:

$$\text{Nilai maksimal} = 5$$

$$\text{Nilai minimal} = 1$$

$$\text{Nilai maksimal ideal} = \text{jumlah indikator} \times \text{nilai tertinggi}$$

$$\text{Nilai minimal ideal} = \text{jumlah indikator} \times \text{nilai terendah}$$

$$X = \text{skor actual}$$

$$X_i = \frac{1}{2} (\text{nilai maksimal ideal} + \text{nilai minimal ideal})$$

$$S_{Bi} (\text{sangat baik ideal}) = \frac{1}{6} (\text{nilai maksimal ideal} - \text{nilai minimal ideal})$$

**Tabel 3.7****Kriteria Konversi Nilai Skala Lima**

| Nilai | Rumus                                        | Rentang     | Klasifikasi        |
|-------|----------------------------------------------|-------------|--------------------|
| 5     | $X > X_i + 1,8 S_{Bi}$                       | 4,21 – 5,00 | Sangat Baik        |
| 4     | $X_i + 0,6 S_{Bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{Bi}$ | 3,41 – 4,20 | Baik               |
| 3     | $X_i - 0,6 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{Bi}$ | 2,61 – 3,40 | Cukup              |
| 2     | $X_i - 1,8 S_{Bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{Bi}$ | 1,81 – 2,60 | Kurang Baik        |
| 1     | $X \leq X_i + 1,8 S_{Bi}$                    | 0 – 1,80    | Sangat Kurang Baik |

Berdasarkan perhitungan di atas dapat diperoleh pedoman konversi nilai kuantitatif 1 sampai 5 menjadi kategori kualitatif untuk menyimpulkan bagaimana kevalidan media yang dikembangkan jika  $X_i$  dan nilai  $S_{Bi}$  disubstitusikan pada rumus yang ada di Tabel 3.8 maka akan diperoleh pedoman sebagai berikut:<sup>44</sup>

**Table 3.8****Pedoman Penskoran Kevalidan Media Pembelajaran**

| Rumus                | Rentang     | Kriteria                       |
|----------------------|-------------|--------------------------------|
| $X > 4,21$           | 4,21 – 5,00 | Sangat Baik/Sangat Valid       |
| $3,40 < X \leq 4,21$ | 3,40 – 4,20 | Baik/Valid                     |
| $2,60 < X \leq 3,40$ | 2,60 – 3,40 | Cukup Baik/Cukup Valid         |
| $1,79 < X \leq 2,60$ | 1,81 – 2,60 | Kurang Baik/Kurang Valid       |
| $X \leq 1,79$        | 0 – 1,80    | Sangat Kurang Baik/Tidak Valid |

## 2. Kepraktisan

Kepraktisan media pembelajaran dapat diperoleh dari hasil analisis data angket respon guru dan angket respon siswa.

<sup>44</sup> Sukardjo, “Evaluasi Program Pembelajaran”, dalam Muhammad Nugroho Setya Chendra Wibawa, “Pengembangan Media Pembelajaran ‘gym ball’ di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya”, jurnal IT-EDU 2, no. 2 (2013): 239-240.

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan skala likert pada Tabel 3.9 berikut:<sup>45</sup>

**Tabel 3.9**  
**Ketentuan Pemberian Skor Respon Guru dan Siswa.**

| Kriteria          | Skor |
|-------------------|------|
| Sangat Baik       | 5    |
| Baik              | 4    |
| Cukup             | 3    |
| Tidak Baik        | 2    |
| Sangat Tidak Baik | 1    |

- b. Menghitung nilai respon guru dan siswa dengan acuan sebagai berikut:

$$NR\ SB = \sum R \times 5$$

$$NR\ B = \sum R \times 4$$

$$NR\ C = \sum R \times 3$$

$$NR\ TB = \sum R \times 2$$

$$NR\ STB = \sum R \times 1$$

Keterangan:

NR SB = nilai respon untuk jawaban sangat baik

NR B = nilai respon untuk jawaban baik

NR C = nilai respon untuk jawaban cukup baik

NR TB = nilai respon untuk jawaban tidak baik

NR STB = nilai respon untuk jawaban sangat tidak baik

- c. Menghitung nilai respon dari pernyataan setiap aspek secara keseluruhan

<sup>45</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), 94.

- d. Mencari persentase nilai respon menggunakan rumus berikut:<sup>46</sup>

$$\%NR = \frac{\sum_{i=1}^n NR}{NR \text{ Maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

$\%NR$  = Persentase Nilai respon

$\sum_{i=1}^n NR$  = Total nilai respon

NR Maksimum = Total nilai keseluruhan angket respon

- e. Menentukan kriteria persentase nilai respon guru dan siswa pada setiap aspek dengan acuan Tabel sebagai berikut:<sup>47</sup>

**Tabel 3.10**

**Persentase Nilai Respon Guru dan Siswa**

| Kategori     | Persentase             |
|--------------|------------------------|
| Sangat Kuat  | $80\% < NR \leq 100\%$ |
| Kuat         | $60\% < NR \leq 80\%$  |
| Cukup        | $40\% < NR \leq 60\%$  |
| Lemah        | $20\% < NR \leq 40\%$  |
| Sangat Lemah | $0\% < NR \leq 20\%$   |

- f. Membuat kategori untuk seluruh butir pernyataan yaitu:<sup>48</sup>

1) Jika  $\geq 50\%$  dari seluruh butir pernyataan termasuk dalam kategori sangat kuat atau kuat maka respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran dikatakan positif.

<sup>46</sup> Rahmania Trisnani dan Susanah, "Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle 7E pada Materi Ruang Sisi Datar di Kelas VIII SMP," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 3, no. 5 (2016): 432.

<sup>47</sup> Izmi Handayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer pada Materi Diagram Venn untuk Kelas VII SMP," (Skripsi, Universitas Negeri Malang, 2013), 4.

<sup>48</sup> Izmi Handayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer pada Materi Diagram Venn untuk Kelas VII SMP," (Skripsi, Universitas Negeri Malang, 2013), 4.



- 2) Jika  $< 50\%$  dari seluruh butir pernyataan termasuk dalam kategori sangat lemah atau lemah maka respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran dikatakan negatif.

### 3. Keefektifan

Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran komik, peneliti menggunakan ketuntasan hasil belajar siswa pada media pembelajaran komik. Langkah-langkah untuk menganalisis hasil belajar siswa ialah;

- Menghitung skor hasil belajar siswa sesuai dengan acuan penskoran yang sudah disusun.
- Menghitung nilai yang diperoleh siswa menggunakan rumus berikut.<sup>49</sup>

$$x = \frac{\sum_{i=1}^k x_i}{\sum_{i=1}^k x_{i \text{ maks}}} \times 100\%$$

Keterangan:

$x$  = nilai siswa

$k$  = total seluruh hasil tes belajar

$\sum_{i=1}^k x_i$  = jumlah skor tes hasil belajar yang didapat siswa

$\sum_{i=1}^k x_{i \text{ maks}}$  = jumlah skor keseluruhan tes hasil belajar

- Menghitung banyaknya siswa yang lulus KKM, dengan nilai minimal 70

<sup>49</sup> Asrul, Rusydi Ananda dan Rosnita, *Evaluasi Pembelajaran*, (Medan: Citapustaka Media, 2014), 175.

- d. Persentase ketuntasan secara klasikal menggunakan rumus sebagai berikut:<sup>50</sup>

$$p = \frac{L}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$p$  = presentase kelulusan siswa secara klasikal

$L$  = banyaknya siswa yang lulus KKM

$n$  = banyaknya siswa

- e. Perhitungan pada langkah sebelumnya dikonversi sesuai kriteria penilaian ketuntasan sebagai berikut:<sup>51</sup>

**Tabel 3.11**  
**Kriteria Penilaian Keefektifan**

| Huruf | Angka (0-100)         | Kriteria       |
|-------|-----------------------|----------------|
| A     | $85\% < p \leq 100\%$ | Sangat Efektif |
| B     | $70\% < p \leq 85\%$  | Efektif        |
| C     | $55\% < p \leq 70\%$  | Cukup Efektif  |
| D     | $50\% < p \leq 55\%$  | Kurang Efektif |
| E     | $p \leq 50\%$         | Tidak Efektif  |

Media pembelajaran komik ini dikatakan efektif jika presentase ketuntasan secara klasikal dengan media pembelajaran minimal mencapai 70% dan siswa mampu mencapai nilai minimal 70.

<sup>50</sup> Muhammad Arif Hidayat, *The Evaluation of Learning (Evaluasi Pembelajaran)*, (Medan: Perdana Publiishing, 2017), 189.

<sup>51</sup> Muhammad Arif Hidayat, *The Evaluation of Learning (Evaluasi Pembelajaran)*, (Medan: Perdana Publiishing, 2017), 190.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian dan pengembangan ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan mengembangkan produk media pembelajaran komik matematika dengan nuansa Islami pada materi bilangan bulat kelas VII SMP/MTs. Dengan adanya media pembelajaran komik matematika Islam ini, diharapkan dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, serta dapat menarik minat peserta didik untuk lebih semangat dalam memahami materi pelajaran, khususnya bilangan bulat.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model ADDIE. Dalam model ADDIE terdapat lima tahapan penelitian, diantaranya ialah *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Tahapan penelitian dan pengembangan model ADDIE akan dijabarkan sebagai berikut:

##### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahap ini bertujuan untuk menganalisis masalah dasar yang sering terjadi dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang akan dianalisis oleh peneliti meliputi analisis kebutuhan pembelajaran dan analisis karakteristik siswa, penjabarannya ialah sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat disimpulkan bahwa siswa kurang aktif dan siswa mudah bosan ketika proses pembelajaran matematika di kelas. Hal ini dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Guru sering menggunakan metode konvensional dan sangat jarang menggunakan media pembelajaran yang lainnya, sehingga siswa hanya bisa mendengarkan saja tanpa bisa berinteraksi langsung dengan media. Peneliti menyimpulkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi sehingga pembelajaran di kelas bisa lebih interaktif dan tidak membosankan.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa dilakukan dengan mengidentifikasi karakter siswa yang ditinjau dari perkembangan kognitif siswa yang akan menggunakan media pembelajaran komik. Berdasarkan teori Jean Piaget, tingkat perkembangannya kognitif siswa di atas usia 12 tahun berada pada tahap operasi formal. Pada tahap ini, siswa mampu melakukan penalaran pada persoalan-persoalan yang bersifat abstrak. Dengan menggunakan media media komik dalam proses pembelajaran maka siswa akan lebih mudah memahami konsep perbandingan dalam kehidupan sehari-hari.

## 2. *Design* (Perancangan)

Berdasarkan hasil analisis, kegiatan yang dilakukan dalam tahap *design* (perancangan) produk yang dikembangkan ialah sebagai berikut:

### a. Perancangan alur cerita

Pada tahap ini peneliti membuat alur cerita yang akan disajikan dalam produk media komik yang dikembangkan untuk menentukan seperti apa jalan cerita yang ingin dirancang dalam komik agar informatif, terstruktur, dan menarik digunakan. Fokus utama dalam pembuatan alur cerita dalam komik ini ialah mengenai tema yang akan diangkat, tokoh atau karakter dalam cerita dan juga alur cerita dari awal hingga akhir. Berikut merupakan alur cerita yang digunakan dalam media pembelajaran komik matematika Islam, yaitu:

#### 1) Pemeran utama

Pemeran utama yang terdapat dalam cerita komik matematika Islam pada materi bilangan bulat ini berisi 3 orang anak, yaitu dua orang laki-laki dan satu anak perempuan. Nama-nama pemeran utama tersebut ialah Raisa, Bobi, dan Ari dengan masing-masing karakter dan kepribadian yang ada pada diri mereka.

#### 2) Tema

Tema yang diangkat pada media pembelajaran komik matematika Islam pada materi bilangan bulat ini ialah mengenai petualangan memahami materi bilangan bulat yang dikolaborasikan dengan nuansa keislaman.

### 3) Deskripsi alur cerita

Perjuangan Raisa, Bobi dan Ari yang tersesat masuk ke dunia bilangan bulat dan berusaha untuk keluar dari dunia tersebut dengan melewati berbagai tantangan yang mereka hadapi di dalam dunia tersebut.

#### b. Pemilihan karakter

Dalam pemilihan karakter, penulis memilih tiga pemeran utama yaitu Raisa, Bobi dan Ari. Masing-masing karakter memiliki sifat dan kepribadian yang berbeda. Pemilihan karakter tersebut untuk menentukan jalan cerita komik supaya menjadi cerita yang terarah dan konsisten. Lebih singkatnya, karakter masing-masing pemeran utama dapat dilihat pada Tabel berikut:

**Tabel 4.1**

#### **Karakter Komik Matematika Islam**

| <b>Nama</b> | <b>Jenis</b> | <b>Karakter</b>                                      |
|-------------|--------------|------------------------------------------------------|
| Raisa       | Perempuan    | Raisa adalah anak yang pintar, rajin dan semangat    |
| Bobi        | Laki-laki    | Bobi anak yang gigih, suka membantu dan sedikit cuek |
| Ari         | Laki-laki    | Ari adalah anak yang baik, namun sedikit usil        |

#### c. Menyusun lembar validasi media pembelajaran

Lembar validasi media pembelajaran ini berupa angket penilaian media untuk ahli materi, ahli media dan ahli pengguna atau guru. Angket penilaian media berbentuk *Checklist* dengan menggunakan skala bertingkat yang terdiri dari lima kategori, yaitu: skor 5 (sangat baik), skor 4 (baik), skor 3 (cukup), skor 5 (kurang) dan skor 1 (sangat kurang).

Angket penilaian media pembelajaran komik untuk ahli materi terdiri dari 3 aspek penilaian yaitu, aspek isi materi, aspek konstruksi dan aspek bahasa. Angket penilaian media pembelajaran komik untuk ahli media terdiri dari 3 aspek penilaian yaitu, aspek penulisan, aspek tampilan gambar dan aspek fungsi media komik. Angket penilaian media pembelajaran komik untuk ahli pengguna atau guru terdiri dari 3 aspek penilaian yaitu, aspek isi materi, aspek bahasa dan aspek fungsi media.

d. Menyusun lembar angket respon guru dan peserta didik

Lembar angket respon ini berupa angket penilaian media untuk guru dan peserta didik. Angket respon berbentuk *Checklist* dengan menggunakan skala bertingkat yang terdiri dari lima kategori, yaitu: skor 5 (sangat baik), skor 4 (baik), skor 3 (cukup), skor 5 (kurang) dan skor 1 (sangat kurang).

Angket respon guru terhadap media pembelajaran komik terdiri dari aspek isi materi, aspek bahasa dan aspek fungsi

media. sedangkan angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran komik terdiri dari aspek bahasa, aspek konstruksi dan aspek peran media.

- e. Menyusun lembar validasi angket respon guru dan peserta didik.

Lembar validasi ini berupa angket penilaian terhadap angket respon guru dan peserta didik. Angket penilaian ini berbentuk *Checklist* dengan menggunakan skala bertingkat yang terdiri dari lima kategori, yaitu: skor 5 (sangat baik), skor 4 (baik), skor 3 (cukup), skor 2 (kurang) dan skor 1 (sangat kurang).

Angket penilaian ini berupa penilaian terkait kesesuaian pernyataan yang terdapat dalam angket respon guru dan peserta didik.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini, peneliti merealisasikan desain yang telah dibuat. Spesifikasi produk media pembelajaran komik matematika Islam dibuat menggunakan alat-alat sebagai berikut: *Sketch Book* (ukuran kertas A5 (21 × 14,6 cm), 150 GSM), pensil (membuat gambar dasar), penghapus pensil (menghapus gambar jika terdapat kesalahan ketika membuat gambar dasar dan menghapus jejak gambar pensil ketika sudah ditebalkan menggunakan *drawing pen*), penggaris (membuat garis



tepi agar lebih rapi), *drawing pen* warna hitam (untuk menebalkan gambar), dan spidol warna-warni (untuk mewarnai gambar).

Adapun tahapan pembuatan media pembelajaran komik matematika Islam meliputi beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Sketsa awal

Pada tahap ini, penulis membuat gambar awal menggunakan pensil.

b. Penebalan gambar sketsa awal

c. mewarnai

Setelah produk media pembelajaran komik matematika Islam selesai dibuat, maka langkah selanjutnya ialah validasi produk. validasi produk ini dilakukan dengan cara menyerahkan lembar validasi sekaligus media pembelajaran kepada dua dosen UIN KHAS Jember dan guru matematika MTs Sumber Payung Ganding. Validasi media pembelajaran ini dinilai dari aspek materi dan aspek media. Hasil analisis validasi produk media pembelajaran komik matematika Islam ialah sebagai berikut:

- 1) ahli materi yaitu Ibu Dr. Indah Wahyuni, M. Pd. yang merupakan dosen UIN KHAS Jember
- validasi ini dilakukan untuk menguji kelengkapan dan kebenaran materi yang ada pada komik. Adapun hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2**  
**Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi**

| NO                      | ASPEK PENILAIAN                                                | SKOR  |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------|-------|
| <b>Aspek isi materi</b> |                                                                |       |
| 1                       | Materi yang disajikan sesuai kompetensi inti                   | 4     |
| 2                       | Materi yang disajikan sesuai kompetensi dasar                  | 4     |
| 3                       | Kesesuaian materi dengan rumusan indicator                     | 4     |
| 4                       | Isi materi berkaitan dengan nilai-nilai Islam                  | 5     |
| 5                       | Materi yang disajikan akurat                                   | 4     |
| <b>Konstruksi</b>       |                                                                |       |
| 6                       | Muatan materi jelas                                            | 4     |
| 7                       | Materi yang disajikan menarik dan mudah dipahami               | 4     |
| 8                       | Kelengkapan materi yang disajikan                              | 4     |
| 9                       | Materi yang disajikan memudahkan peserta didik memahami konsep | 4     |
| 10                      | Penyusunan materi sistematis                                   | 4     |
| 11                      | Sesuai dengan karakteristik peserta didik                      | 5     |
| 12                      | Kejelasan topik pembelajaran                                   | 4     |
| <b>Bahasa</b>           |                                                                |       |
| 13                      | Kejelasan tulisan                                              | 4     |
| 14                      | Penggunaan Bahasa yang mudah dipahami                          | 3     |
| 15                      | Konstruksi dialog yang menarik                                 | 4     |
| 16                      | Kalimat yang digunakan jelas                                   | 4     |
| 17                      | Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik                         | 3     |
| 18                      | Tidak menggunakan kata yang bermakna ganda                     | 4     |
| 19                      | Tidak menggunakan Bahasa daerah                                | 4     |
| Total                   |                                                                | 76    |
| Rata-rata               |                                                                | 4,00  |
| Kategori                |                                                                | Layak |

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan hasil penilaian uji validitas terhadap materi yang disajikan pada komik oleh validator ahli materi. Hasil rata-rata penilaian dari segi aspek isi materi, konstruksi, dan Bahasa yang dinilai oleh validator ahli materi memperoleh hasil 4,00 dengan kategori “Baik”.

- 2) ahli media yaitu Bapak Fikri Apriono, M. Pd. yang merupakan dosen matematika UIN KHAS Jember

validasi ini dilakukan untuk menguji penyajian pengembangan media komik. Adapun hasil validasi media oleh validator ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3**  
**Hasil Instrumen Validasi Media**

| NO                        | ASPEK PENILAIAN                                                       | SKOR |
|---------------------------|-----------------------------------------------------------------------|------|
| <b>Penulisan</b>          |                                                                       |      |
| 1                         | Penulisan judul menarik                                               | 4    |
| 2                         | Tata letak gambar dan tulisan proporsional                            | 5    |
| 3                         | Keterbacaan huruf                                                     | 4    |
| 4                         | Kekonsistenan penggunaan huruf                                        | 4    |
| 5                         | Warna huruf jelas                                                     | 4    |
| <b>Tampilan gambar</b>    |                                                                       |      |
| 7                         | Bentuk gambar                                                         | 4    |
| 8                         | Kesesuaian gambar dan isi dialog                                      | 4    |
| 9                         | Variasi gambar                                                        | 5    |
| 10                        | Komposisi warna                                                       | 4    |
| <b>Fungsi media komik</b> |                                                                       |      |
| 11                        | Media komik sebagai sumber belajar                                    | 4    |
| 12                        | Media komik dapat mengurangi rasa jenuh peserta didik                 | 4    |
| 13                        | Media komik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik            | 4    |
| 14                        | Media komik dapat meningkatkan minat baca peserta didik               | 4    |
| 15                        | Media komik dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran | 5    |
| 16                        | Media komik dapat mempermudah peserta didik memahami materi           | 4    |
| 17                        | Memudahkan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran                   | 4    |
| 18                        | Media komik praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran          | 4    |
| Total                     |                                                                       | 71   |
| Rata-rata                 |                                                                       | 3,94 |
| Kategori                  |                                                                       | Baik |

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan hasil penilaian uji validitas terhadap media yang disajikan pada komik oleh validator ahli media. Hasil rata-rata penilaian dari segi aspek penulisan, tampilan gambar, dan fungsi media komik yang

dinilai oleh validator ahli media memperoleh hasil 3,94 dengan kategori “Baik”.

- 3) ahli pengguna yaitu Ibu Riskiyah, S.Pd yang merupakan guru matematika di SMP negeri 2 Pasongsongan.

Validasi ini dilakukan untuk menguji pengembangan produk berupa media pembelajaran komik matematika Islam. Adapun hasil validasi media oleh validator ahli pengguna dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4**  
**Hasil Instrumen Validasi Pengguna**

| No        | Pernyataan                                                                   | Skor |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------|------|
| 1         | Daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran                               | 4    |
| 2         | Tata Bahasa dan penyusunan kalimat dapat dipahami peserta didik dengan mudah | 4    |
| 3         | Kesesuaian materi komik dengan tujuan pembelajaran                           | 4    |
| 4         | Memudahkan peserta didik memahami konsep                                     | 4    |
| 5         | Penyajian gambar tokoh pada media komik menarik                              | 4    |
| 6         | Peran media komik terhadap motivasi belajar                                  | 4    |
| 7         | Kemampuan media komik terhadap meningkatnya minat baca peserta didik         | 4    |
| 8         | Soal-soal latihan dapat menguji pemahaman peserta didik                      | 4    |
| 9         | Proses belajar mengajar lebih bervariasi                                     | 4    |
| 10        | Menggunakan Bahasa yang baik                                                 | 4    |
| Total     |                                                                              | 40   |
| Rata-rata |                                                                              | 4,00 |
| Kategori  |                                                                              | Baik |

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan hasil penilaian uji validitas terhadap produk yang disajikan, oleh validator ahli pengguna. Hasil rata-rata penilaian uji validitas oleh ahli pengguna memperoleh hasil 4,00 dengan kategori “Baik”.

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Setelah validasi media pembelajaran komik oleh validator, tahap selanjutnya ialah uji coba produk ke lapangan. Uji coba lapangan dilakukan kepada 32 peserta didik kelas VII MTs Sumber Payung. Berikut rincian kegiatan uji coba lapangan yang dilakukan peneliti disajikan dalam Tabel 4.5

**Tabel 4.5**  
**Rincian Kegiatan Uji Coba Produk**

| No. | Hari, Tanggal      | Kegiatan                                                       | Informan        |
|-----|--------------------|----------------------------------------------------------------|-----------------|
| 1   | Sabtu, 17 Mei 2025 | Mengantar surat permohonan penelitian                          | Staf TU         |
| 2   | Rabu, 21 Mei 2025  | Uji coba lapangan                                              | Guru Matematika |
| 3   | Kamis, 22 Mei 2025 | Uji coba lapangan lanjutan dan pengambilan angket respon siswa | Guru Matematika |

a. Analisis Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Setelah penggunaan media pembelajaran oleh siswa saat belajar bilangan bulat, siswa diminta untuk mengisi angket respon siswa dengan memberikan nilai pada setiap pernyataan dan juga memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran. Penilaian pada angket respon siswa tersebut akan digunakan untuk melihat tingkat kepraktisan media pembelajaran yang digunakan. Hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran komik matematika Islam ‘Bilangan Bulat’ ialah sebagai berikut:

**Tabel 4.6**  
**Hasil Angket Respon Siswa**

| No.                     | Pernyataan                                                                       | Skor |   |    |    |    | Nilai Respon |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|------|---|----|----|----|--------------|
|                         |                                                                                  | 1    | 2 | 3  | 4  | 5  |              |
| 1                       | Tampilan komik menarik                                                           | 2    | 4 | 6  | 11 | 14 | 138          |
| 2                       | Dialog dan teks yang digunakan mudah dipahami                                    | 1    | 3 | 4  | 10 | 14 | 129          |
| 3                       | Desain dan komposisi warna menarik                                               | 1    | 5 | 6  | 9  | 11 | 120          |
| 4                       | Meningkatkan minat baca saya                                                     | 2    | 4 | 6  | 10 | 10 | 118          |
| 5                       | Mendorong saya memahami hubungan antara pengetahuan dengan nilai-nilai religious | 3    | 3 | 5  | 9  | 12 | 120          |
| 6                       | Meningkatkan minat belajar saya                                                  |      | 1 | 11 | 11 | 9  | 124          |
| 7                       | Media komik mudah digunakan                                                      | 2    | 3 | 10 | 10 | 7  | 113          |
| No.                     | Pernyataan                                                                       | Skor |   |    |    |    | Nilai Respon |
|                         |                                                                                  | 1    | 2 | 3  | 4  | 5  |              |
| 8                       | Gambar komik sesuai dengan ekspresi karakter                                     | 1    | 3 | 12 | 8  | 8  | 115          |
| 9                       | Tokoh komik yang disajikan menarik                                               | 1    | 3 | 8  | 11 | 9  | 120          |
| 10                      | Media komik memudahkan saya memahami materi                                      | 2    | 2 | 9  | 10 | 9  | 118          |
| 11                      | Media komik efektif dijadikan alat bantu dalam pembelajaran                      | 0    | 3 | 10 | 11 | 8  | 120          |
| 12                      | Kalimat mudah dipahami                                                           | 0    | 2 | 5  | 15 | 10 | 129          |
| Total                   |                                                                                  |      |   |    |    |    | 122          |
| Persentase Nilai Respon |                                                                                  |      |   |    |    |    | 76,25        |
| Kategori                |                                                                                  |      |   |    |    |    | Kuat         |

Keterangan:

- 1)  $80\% < NR \leq 100\%$  = Sangat Kuat
- 2)  $60\% < NR \leq 80\%$  = Kuat
- 3)  $40\% < NR \leq 60\%$  = Cukup
- 4)  $20\% < NR \leq 40\%$  = Lemah
- 5)  $0\% < NR \leq 20\%$  = Sangat Lemah

Kemudian jika dihitung secara keseluruhan maka persentasenya adalah:

- 1) Jika  $\geq 50\%$  dari seluruh butir pernyataan termasuk dalam kategori sangat kuat atau kuat maka respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran dikatakan positif.
- 2) Jika  $< 50\%$  dari seluruh butir pernyataan termasuk dalam kategori sangat lemah atau lemah maka respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran dikatakan negatif.

Berdasarkan hasil analisis respon siswa terhadap media pembelajaran bahwa persentase nilai respon siswa termasuk dalam kategori kuat. Maka, respon siswa terhadap media pembelajaran dikatakan positif karena  $\geq 50\%$  dari seluruh butir pernyataan termasuk dalam kategori kuat.

#### b. Analisis Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran

Setelah mengamati penggunaan media pembelajaran oleh siswa sekaligus mencoba media pembelajaran, guru diminta memberikan pendapat dan penilaian mengenai media pembelajaran pada angket respon guru yang telah diberikan oleh peneliti kepada guru diakhir uji coba media pembelajaran. Penilaian ini digunakan untuk melihat tingkat kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Hasil penilaian respon guru terhadap media pembelajaran ialah sebagai berikut:

**Tabel 4.7**  
**Hasil Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran**

| No                                            | Pernyataan                                                                   | Skor |
|-----------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|------|
| 1                                             | Daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran                               | 4    |
| 2                                             | Tata Bahasa dan penyusunan kalimat dapat dipahami peserta didik dengan mudah | 4    |
| 3                                             | Kesesuaian materi komik dengan tujuan pembelajaran                           | 4    |
| 4                                             | Memudahkan peserta didik memahami konsep                                     | 4    |
| 5                                             | Penyajian gambar tokoh pada media komik menarik                              | 4    |
| 6                                             | Peran media komik terhadap motivasi belajar                                  | 4    |
| 7                                             | Kemampuan media komik terhadap meningkatnya minat baca peserta didik         | 4    |
| 8                                             | Soal-soal latihan dapat menguji pemahaman peserta didik                      | 4    |
| 9                                             | Proses belajar mengajar lebih bervariasi                                     | 4    |
| 10                                            | Menggunakan Bahasa yang baik                                                 | 4    |
| Nilai rata-rata keseluruhan nilai respon guru |                                                                              | 40   |
| Persentase nilai respon                       |                                                                              | 80   |
| Kategori                                      |                                                                              | Kuat |

Keterangan:

1)  $80\% < NR \leq 100\%$  = Sangat Kuat

2)  $60\% < NR \leq 80\%$  = Kuat

3)  $40\% < NR \leq 60\%$  = Cukup

4)  $20\% < NR \leq 40\%$  = Lemah

5)  $0\% < NR \leq 20\%$  = Sangat Lemah

Kemudian jika dihitung secara keseluruhan maka persentasenya adalah:

1) Jika  $\geq 50\%$  dari seluruh butir pernyataan termasuk dalam kategori sangat kuat atau kuat maka respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran dikatakan positif.



- 2) Jika  $< 50\%$  dari seluruh butir pernyataan termasuk dalam kategori sangat lemah atau lemah maka respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran dikatakan negatif.

Berdasarkan hasil analisis respon guru terhadap media pembelajaran bahwa persentase nilai respon siswa termasuk dalam kategori kuat. Maka, respon guru terhadap media pembelajaran dikatakan positif karena  $\geq 50\%$  dari seluruh butir pernyataan termasuk dalam kategori kuat

c. Analisis Tes Hasil belajar Siswa

Dari uji coba produk yang dilakukan oleh peneliti dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa kelas VII MTs Sumber Payung, maka didapat hasil tes belajar siswa untuk melihat tingkat keefektifan media pembelajaran. Hasil tes belajar siswa materi bilangan bulat pada kelas VII MTs Sumber Payung

Gading ialah sebagai berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
**Tabel 4.8**  
**Hasil Belajar Siswa**

| No. | Kode Siswa | Latihan Soal |      |     |      |    |      | Uji Kompetensi | Ket. |
|-----|------------|--------------|------|-----|------|----|------|----------------|------|
|     |            | 1            | Ket. | 2   | Ket. | 3  | Ket. |                |      |
| 1   | A          | 80           | L    | 100 | L    | 88 | L    | 80             | L    |
| 2   | B          | 90           | L    | 75  | L    | 88 | L    | 100            | L    |
| 3   | C          | 90           | L    | 75  | L    | 84 | L    | 80             | L    |
| 4   | D          | 80           | L    | 75  | L    | 76 | L    | 80             | L    |
| 5   | E          | 70           | L    | 75  | L    | 72 | L    | 80             | L    |
| 6   | F          | 80           | L    | 75  | L    | 88 | L    | 100            | L    |
| 7   | G          | 60           | TL   | 50  | TL   | 68 | TL   | 60             | TL   |
| 8   | H          | 70           | L    | 75  | L    | 32 | TL   | 80             | L    |
| 9   | I          | 80           | L    | 75  | L    | 76 | L    | 80             | L    |
| 10  | J          | 80           | L    | 75  | L    | 44 | TL   | 60             | TL   |
| 11  | K          | 60           | TL   | 75  | L    | 72 | L    | 80             | L    |
| 12  | L          | 60           | TL   | 50  | TL   | 84 | L    | 80             | L    |
| 13  | M          | 70           | L    | 73  | L    | 76 | L    | 20             | TL   |

| 14  | N          | 80           | L    | 100 | L    | 88 | L    | 80             | L    |
|-----|------------|--------------|------|-----|------|----|------|----------------|------|
| 15  | O          | 80           | L    | 75  | L    | 76 | L    | 60             | TL   |
| 16  | P          | 60           | TL   | 50  | TL   | 84 | L    | 80             | L    |
| 17  | Q          | 80           | L    | 50  | TL   | 72 | L    | 80             | L    |
| 18  | R          | 70           | L    | 75  | L    | 68 | TL   | 60             | TL   |
| 19  | S          | 100          | L    | 75  | L    | 76 | L    | 60             | TL   |
| 20  | T          | 70           | L    | 100 | L    | 72 | L    | 80             | L    |
| 21  | U          | 80           | L    | 75  | L    | 72 | L    | 80             | L    |
| 22  | V          | 80           | L    | 75  | L    | 84 | L    | 40             | TL   |
| No. | Kode Siswa | Latihan Soal |      |     |      |    |      | Uji Kompetensi | Ket. |
|     |            | 1            | Ket. | 2   | Ket. | 3  | Ket. |                |      |
| 23  | W          | 70           | L    | 50  | TL   | 56 | TL   | 60             | TL   |
| 24  | X          | 60           | TL   | 75  | L    | 84 | L    | 80             | L    |
| 25  | Y          | 40           | TL   | 75  | L    | 76 | L    | 80             | L    |
| 26  | Z          | 70           | L    | 50  | TL   | 76 | L    | 80             | L    |
| 27  | AA         | 80           | L    | 25  | TL   | 84 | L    | 80             | L    |
| 28  | AB         | 80           | L    | 75  | L    | 72 | L    | 60             | TL   |
| 29  | AC         | 70           | L    | 75  | L    | 72 | L    | 80             | L    |
| 30  | AD         | 70           | L    | 75  | L    | 86 | L    | 100            | L    |
| 31  | AE         | 70           | L    | 50  | TL   | 72 | L    | 80             | L    |
| 32  | AF         | 60           | TL   | 75  | L    | 56 | TL   | 80             | L    |

Keterangan:

Ket = Keterangan

TL = Tidak Lulus

L = Lulus

Keseluruhan persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dapat dilihat pada Tabel berikut:

**Tabel 4.9**  
**Persentase Hasil Belajar Siswa**

| No.                                | Keterangan     | Persentase |
|------------------------------------|----------------|------------|
| 1                                  | Latihan soal 1 | 78,13%     |
| 2                                  | Latihan soal 2 | 75%        |
| 3                                  | Latihan soal 3 | 81,25%     |
| 4                                  | Uji kompetensi | 71,88%     |
| Persentase hasil tes belajar siswa |                | 76,56%     |
| Kategori                           |                | Efektif    |

Berdasarkan hasil analisis tes hasil belajar siswa terhadap media pembelajaran bahwa persentase hasil tes belajar siswa diperoleh sebesar 76,56% dengan kategori ‘Efektif’. Maka, media pembelajaran komik matematika Islam dikatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

##### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam model ADDIE, yaitu tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi Kembali terhadap media pembelajaran sesuai dengan tanggapan dan penilaian dari hasil respon siswa dan hasil respon guru. Saat penggunaan media pembelajaran yang peneliti kembangkan, siswa sangat bersemangat dan antusias mengikuti pembelajaran, mereka terlibat aktif dan tidak takut ataupun ragu untuk bertanya serta mengutarakan pendapat mereka terkait media pembelajaran.

Respon siswa juga sangat baik dan mereka juga dapat mengerjakan soal-soal yang terdapat pada media pembelajaran komik dengan baik. Guru matematika juga mengatakan media komik matematika Islam bagus dan dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan bervariasi. Dalam proses pembelajaran menggunakan media komik matematika Islam, pada awalnya terdapat sedikit kendala, para siswa terlihat sedikit bingung menggunakan media pembelajaran komik Islam karena selama

proses pembelajaran matematika belum pernah menggunakan media pembelajaran komik.

## B. Analisis Data

Hasil akhir pengembangan produk dalam penelitian ini adalah media pembelajaran komik matematika Islam pada materi bilangan bulat. Media pengembangan ini telah melalui 5 tahapan, yakni: (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, (5) *evaluation*. Media pembelajaran berupa komik matematika Islam harus sesuai dengan tujuan pengembangan yaitu untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran.

### 1. Kevalidan Media Pembelajaran

Berdasarkan data dari tiga validator, diketahui bahwa kevalidan media pembelajaran komik matematika Islam pada materi bilangan bulat mendapat nilai rata-rata 3,98 dengan kategori 'Baik/Valid'. Validator pertama merupakan guru matematika SMP Negeri 2 Pasongsongan yaitu, Ibu Riskiyah S,Pd. mendapat skor rata-rata 4,00 dengan kategori 'Baik'. Validator kedua adalah dosen tadaris matematika UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yaitu, Ibu Dr. Indah Wahyuni, M.Pd. memperoleh skor rata-rata 4,00 dengan kategori 'Baik'. Validator ketiga adalah dosen tadaris matematika UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yaitu: Bapak Fikri Apriyono, S.Pd., M.Pd. memperoleh skor rata-rata 3,94 dengan kategori 'Baik'. Berdasarkan perolehan skor dari ketiga validator, maka media

pembelajaran komik matematika Islam pada materi bilangan bulat ini dapat dikatakan baik atau valid digunakan dalam proses pembelajaran.

## 2. Kepraktisan Media Pembelajaran

Hasil uji coba untuk melihat kepraktisan pada media pembelajaran berupa komik matematika Islam yang dikembangkan oleh penulis dapat dinilai dari angket respon siswa sebanyak 32 siswa dan seorang guru matematika. Berdasarkan hasil analisis respon siswa, secara keseluruhan dapat dilihat bahwa respon siswa kelas VII MTs Sumber Payung Ganding terhadap media pembelajaran komik matematika Islam yaitu 76,25% dengan kategori 'Kuat'. Dengan demikian hasil dari respon siswa terhadap media pembelajaran komik matematika Islam sesuai dengan persentase yang diperoleh  $\geq 50\%$  dari seluruh aspek yang dinilai termasuk dalam kategori 'Kuat' dan positif, sehingga media pembelajaran tersebut dari segi respon siswa dikatakan praktis.

Hasil analisis respon guru, secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa respon guru matematika MTs Sumber Payung Ganding terhadap media pembelajaran komik matematika Islam yaitu 80% dari seluruh aspek dengan kategori 'Kuat'. Dengan demikian hasil dari respon guru terhadap media pembelajaran komik matematika Islam sesuai dengan persentase yang diperoleh  $\geq 50\%$  dari seluruh aspek yang dinilai termasuk dalam kategori 'Kuat' dan positif, sehingga media pembelajaran tersebut dari segi respon siswa dikatakan praktis.

### 3. Kefektifan Media Pembelajaran

Keefektifan dapat dinilai berdasarkan analisis data hasil belajar siswa pada media pembelajaran komik matematika Islam. Berdasarkan hasil dari rata-rata presentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal sebanyak 76,56% dengan kriteria 'Efektif'. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik matematika Islam yang dikembangkan oleh peneliti ini dikatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran matematika.



## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan terkait media pembelajaran komik matematika Islam pada materi Bilangan Bulat yang telah dipaparkan pada pembahasan sebelumnya, ada beberapa hal yang dapat dikaji pada penelitian ini. Pertama, penggunaan media sangat diperlukan untuk mendukung keberlangsungan pembelajaran matematika khususnya pada materi bilangan bulat. Media pembelajaran ini dirancang untuk menjadikan suasana belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Hal ini dikarenakan siswa dapat memahami secara langsung apa itu bilangan bulat. Serta siswa juga dapat mengoperasikan media pembelajaran secara langsung sehingga penggunaannya dapat disesuaikan dengan kemampuan akademik masing-masing siswa.

Kedua, dengan adanya media pembelajaran komik matematika Islam pada materi bilangan bulat ini dapat digunakan oleh guru sebagai bahan ajar. Selain itu dapat menambah kreatifitas guru, juga melatih guru untuk lebih berinovasi menciptakan media pembelajaran sehingga siswa dapat menemukan dan menciptakan hal baru dalam pembelajaran. Penelitian mengembangkan media pembelajaran komik matematika Islam pada materi bilangan bulat dapat membantu untuk mengoptimalkan hasil

belajara matematika dan memberikan dorongan positif terhadap kemajuan sekolah.

Ketiga, tujuan penelitian tercapai dengan tingkat kevalidan media pembelajaran berdasarkan penilaian oleh validator mendapat nilai rata-rata sebesar 3,92 dengan kategori 'Baik/Valid'. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik matematika Islam ini valid digunakan dengan sedikit revisi berdasarkan yang disarankan validator. Tingkat kepraktisan media pembelajaran ini secara keseluruhan dapat dilihat bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran komik matematika Islam yaitu positif dengan perolehan skor sebesar 76,25% dari seluruh aspek yang dinilai dengan kategori 'Kuat'. Hasil analisis respon guru terhadap media pembelajaran komik matematika Islam juga positif dengan perolehan skor rata-rata sebesar 80,00% dari seluruh aspek yang dinilai dengan kategori 'Kuat'. Sehingga dapat dilihat dari respon guru maupun respon siswa, media pembelajaran ini dikatakan praktis. Tingkat keefektifan media pembelajaran komik matematika Islam diketahui berdasarkan hasil rata-rata presentase ketuntasan hasil belajar siswa dengan mendapatkan skor rata-rata sebesar 76,56% dengan kriteria 'Efektif', sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik matematika Islam ini efektif digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran di kelas VII MTs Sumber Payung.



## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Supaya produk pengembangan media pembelajaran komik matematika Islam dalam dimanfaatkan secara maksimal maka perlu diberikan beberapa saran yang terkait, diantaranya:

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

Saran produk pengembangan media pembelajaran komik matematika Islam adalah sebagai berikut:

- a. Siswa diharapkan mengikuti dan membaca dialog pada komik dengan seksama sehingga siswa dapat memahami materi yang terdapat dalam komik.
- b. Siswa diharapkan membaca buku-buku atau sumber belajar terkait yang lain, sehingga dapat menambah pengetahuan tentang materi yang dipelajari.
- c. Siswa diharapkan mengerjakan semua perintah, latihan-latihan soal, dan uji kompetensi yang ada, sehingga peserta didik memiliki pengetahuan yang baik.
- d. Siswa dapat belajar mandiri di rumah dengan media komik yang sudah diberikan.

### **2. Saran Diseminasi Produk**

Produk media pengembangan komik matematika Islam dapat disebarluaskan (digunakan) di kelas pada sekolah-sekolah yang bersangkutan atau bahkan di semua sekolah menengah pertama atau

madrasah tsanawiyah di kabupaten Sumenep, namun penyebaran produk pengembangan harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari peserta didik, sehingga penyebaran produk tidak sia-sia. Media pembelajaran komik matematika Islam ini juga perlu dikembangkan pada materi lain dikarenakan dapat menarik perhatian siswa ketika belajar dan dapat digunakan untuk belajar secara mandiri

### 3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa dengan cara menambahkan materi-materi lain, sehingga produk yang dihasilkan lebih komprehensif, karena produk ini hanya memuat materi bilangan bulat.
- b. Pengembangan media pembelajaran yang lebih lanjut perlu ditambahkan cerita yang lebih menarik dan petunjuk pengerjaan yang lebih detail. Begitu juga dengan memberikan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan sistematis.
- c. Pengembangan media pembelajaran yang lebih lanjut perlu ditambahkan soal-soal yang sesuai dengan perkembangan di dunia dan nilai-nilai Islam guna menambah variasi soal yang akan dikerjakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Wahyu. "Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Menggunakan Software eXe Sebagai Sarana Siswa Belajar Mandiri," *Jurnal Tata Arta* 1, no. 2. 2015.
- Amiruddin. "Pengembangan Media Komik Matematika Bernuansa Islami Berbantuan Instagram" Skripsi, UIN Raden Intan, 2021.
- Annisha, Winda Bertiliya. "Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VII SMP," Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2021.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali pers, 2011.
- Asrul, Rusydi Ananda dan Rosnita, *Evaluasi Pembelajaran*. Medan: Citapustaka Media, 2014.
- Bahak, Moch. Udin By Arifin dan Nurdyansyah. *Buku Ajar Metode Penelitian Pendidikan*. Sidoarjo: Umsida Press, 2018.
- Branch, R. M. *Instructional Design the ADDIE Approach*. New York: Spriger, 2009.
- Cahyani, Ani. *Pengembangann Media Dan Sumber Belajar Teori Dan Prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia, 2019.
- Fahrurrozi dan Sukrul Hamdi. *Metode Pembelajaran Matematika*. Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press, 2017.
- Fikri, Hasnul dan Ade Sri Madona. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Penertbit Samudra Biru, 2018.
- Handayani, Izmi. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer pada Materi Diagram Venn untuk Kelas VII SMP," Skripsi, Universitas Negeri Malang, 2013.
- Hasan, Muhammad, dkk. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Hasan, Iqbal. *Analisis Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014.
- Hidayat, Muhammad Arif. *The Evaluation Of Learning (Evaluasi Pembelajaran)*, Medan: Perdana Publiishing, 2017.
- Ibrahim, Andi dkk. *Metode Penelitian*. Makassar: Gunadarama Ilmu, 2018.
- Jannah, Rodhatul. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press, 2009.

- Kamarullah. Pendidikan Matematika di Sekolah Kita. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*. Balai Diklat Keagamaan Aceh 1, No. 1, 2017.
- Krisnawati, Ega. "Apa Itu komik, Ciri-ciri Dan Jenisnya". maret 03, 2021. [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://amp.tirta.id/apa-itu-komik-ciri-ciri-dan-jenisnya-gaMm&ved=2ahUKEwir1\\_30pvv5AhXDieYKHdOvD1k4ChAWegQIFxAB&usg=AOvVaw1p8uMmbdE-Vncm7DSVNSis](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://amp.tirta.id/apa-itu-komik-ciri-ciri-dan-jenisnya-gaMm&ved=2ahUKEwir1_30pvv5AhXDieYKHdOvD1k4ChAWegQIFxAB&usg=AOvVaw1p8uMmbdE-Vncm7DSVNSis).
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Sutabaya, 2016.
- Muljana, Yanti. "Teori Dan Sejarah Perkembangan Komik". <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://elib.uni-kom.ac.id/download.php%3Fid%3D188464&ved=2ahUKEwih2cH0vP35AhWjWHwKHeDtBS4QFnoECAwQAQ&usg=AOvVaw3vuFedMCdy2M8HxjqxzPC8>.
- Musdalifah. "Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data di Kelas V MI Darussalam Curah Malang Jombang," Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim, 2019.
- Netriwati dan Mai Sri Lena. *Media Pembelajaran Matematika*. Lampung: Permata Net, 2017.
- Nuriza. Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas VII SMP Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Kurikulum 2013. Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2018.
- Putra, Aan dan Ines Feltia Milenia. "Media Komik dalam pembelajaran matematika." *Mathema Journal* 3, No.1, Januari 2021.
- Ramli, Muhammad. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012.
- Sartika, Dian. "Pengembangan Media Komik Materi Perbandingan Pada Siswa Kelas VII SMP," Skripsi, STKIP PGRI Sidoarjo, 2021.
- Sholakhiyah, Anis. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berbasis WEB Pada Materi Bilangan Kelas VII," Skripsi, Universitas Muhammadiyah Gresik, 2020.
- Sidiq, Umar. *Etika dan Profesi Keguruan*. Tulungagung: STAI Muhammadiyah, 2018.
- Sugiyono. *Metode Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, 2019.

Sukardjo. "Evaluasi Program Pembelajaran", dalam Muhammad Nugroho Setya Chendra Wibawa. "Pengembangan Media Pembelajaran 'gym ball' di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya". jurnal IT-EDU 2, no. 2, 2013.

Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia, 2012.

Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2017.

Sukmasari, Erlinda. "Sejarah Komik Dari Berbagai Belahan Dunia" *Cultura*. April 25, 2019. <https://www.cultura.id/sejarah-komik-dari-berbagai-belahan-dunia>.

Susanto, Dicky. dkk. *Matematika untuk SMP\MTs Kelas VII*. Jakarta Selatan: Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2022.

Tohir, Mohammad, dkk., *Matematika untuk SMP\MTs Kelas VII Semester I*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017.

Trisnani, Rahmania dan Susanah. "Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle 7E pada Materi Ruang Sisi Datar di Kelas VIII SMP." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 3, no.5, 2016.





## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hasbiyah

NIM : T20187079

Program Studi : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur plagiasi karya peneliti lain, terkecuali yang dikutip baik secara langsung maupun tidak langsung dan dicantumkan dalam kutipan dan daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari ditemukan unsur-unsur plagiasi dan diklaim pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan sejujur-jujurnya.

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

Jember, 28 Mei 2025



Hasbiyah

T20187079



### Lampiran 1: Lembar Validasi Penilaian Materi Oleh Ahli Materi (1)

**LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN MATERI  
OLEH AHLI MATERI**

Nama : Hasbiyah  
 NIM : T20187079  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Terintegrasi  
 Nilai-nilai Islam Pada Materi Bilangan Bulat Kelas VII  
 SMP/MTS

Nama Validator : Dr. Indah Wahyuni, M.Pd.  
 Jabatan : Kaprodi Tadris Matematika  
 Nama Instansi : UIN KHAS Jember

**PETUNJUK**

1. Lembar instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi materi pada media pembelajaran komik matematika.
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan.
3. Apabila ada kritik atau saran Anda silahkan isi pada kolom saran penilaian materi pada media pembelajaran komik matematika.
4. Kami peneliti mengucapkan banyak terimakasih atas kesudian saudara menjadi validator dalam penelitian skripsi ini.

**KETERANGAN**

|               |          |
|---------------|----------|
| Sangat Kurang | = skor 1 |
| Kurang        | = skor 2 |
| Cukup         | = skor 3 |
| Baik          | = skor 4 |
| Sangat Baik   | = skor 5 |



Lampiran 2: Lembar Validasi Penilaian Materi Oleh Ahli Materi (2)

| NO               | ASPEK PENILAIAN                                                | SKOR |   |   |   |   |
|------------------|----------------------------------------------------------------|------|---|---|---|---|
|                  |                                                                | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Aspek isi materi |                                                                |      |   |   |   |   |
| 1                | Materi yang disajikan sesuai kompetensi inti                   |      |   |   | ✓ |   |
| 2                | Materi yang disajikan sesuai kompetensi dasar                  |      |   |   | ✓ |   |
| 3                | Kesesuaian materi dengan rumusan indikator                     |      |   |   | ✓ |   |
| 4                | Isi materi berkaitan dengan nilai-nilai Islam                  |      |   |   | ✓ |   |
| 5                | Materi yang disajikan akurat                                   |      |   |   | ✓ |   |
| Konstruksi       |                                                                |      |   |   |   |   |
| 6                | Muatan materi jelas                                            |      |   |   | ✓ |   |
| 7                | Materi yang disajikan menarik dan mudah dipahami               |      |   |   | ✓ |   |
| 8                | Kelengkapan materi yang disajikan                              |      |   |   | ✓ |   |
| 9                | Materi yang disajikan memudahkan peserta didik memahami konsep |      |   |   | ✓ |   |
| 10               | Penyusunan materi sistematis                                   |      |   |   | ✓ |   |
| 11               | Sesuai dengan karakteristik peserta didik                      |      |   |   | ✓ |   |
| 12               | Kejelasan topik pembelajaran                                   |      |   |   | ✓ |   |
| Bahasa           |                                                                |      |   |   |   |   |
| 13               | Kejelasan tulisan                                              |      |   |   | ✓ |   |
| 14               | Penggunaan Bahasa yang mudah dipahami                          |      |   | ✓ |   |   |
| 15               | Konstruksi dialog yang menarik                                 |      |   |   | ✓ |   |
| 16               | Kalimat yang digunakan jelas                                   |      |   |   | ✓ |   |
| 17               | Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik                         |      |   | ✓ |   |   |
| 18               | Tidak menggunakan kata yang bermakna ganda                     |      |   |   | ✓ |   |
| 19               | Tidak menggunakan Bahasa daerah                                |      |   |   | ✓ |   |

Lampiran 3: Lembar Validasi Penilaian Materi Oleh Ahli Materi (3)

Catatan: *Das Redaksi harus sudah selesai*

Jember, 14 Mei 2025  
Validator

*[Signature]*  
Dr. Indah Wahyuni, M.Pd.  
NIP 198003062011012009



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

## Lampiran 4: Lembar Validasi Penilaian Media Oleh Ahli Media (1)

**LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA**  
**OLEH AHLI MEDIA**

Nama : Hasbiyah  
 NIM : T20187079  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Terintegrasi Nilai-nilai Islam Pada Materi Bilangan Bulat Kelas VII SMP/MTS

Nama Validator : Fikri Apriyono, S.Pd. M.Pd.  
 Jabatan : Dosen Matematika  
 Nama Instansi : UIN KHAS Jember

**PETUNJUK**

1. Lembar instrumen ini merupakan lembar penilaian validasi media pada media pembelajaran komik matematika.
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan!
3. Apabila ada kritik atau saran Anda silahkan isi pada kolom saran penilaian materi pada media pembelajaran komik matematika.
4. Kami peneliti mengucapkan banyak terimakasih atas kesediaan saudara menjadi validator dalam penelitian skripsi ini.

**KETERANGAN**

|               |          |
|---------------|----------|
| Sangat Kurang | = skor 1 |
| Kurang        | = skor 2 |
| Cukup         | = skor 3 |
| Baik          | = skor 4 |
| Sangat Baik   | = skor 5 |

Lampiran 5: Lembar Validasi Penilaian Media Oleh Ahli Media (2)

| NO                 | ASPEK PENILAIAN                                                       | SKOR |   |   |   |   |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------|------|---|---|---|---|
|                    |                                                                       | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Penulisan          |                                                                       |      |   |   |   |   |
| 1                  | Penulisan judul menarik                                               |      |   |   | ✓ |   |
| 2                  | Tataletak gambar dan tulisan proporsional                             |      |   |   |   | ✓ |
| 3                  | Keterbacaan huruf                                                     |      |   |   | ✓ |   |
| 4                  | Kekonsistenan penggunaan huruf                                        |      |   |   | ✓ |   |
| 5                  | Warna huruf jelas                                                     |      |   |   | ✓ |   |
| Tampilan gambar    |                                                                       |      |   |   |   |   |
| 7                  | Bentuk gambar                                                         |      |   |   | ✓ |   |
| 8                  | Kesesuaian gambar dan isi dialog                                      |      |   |   | ✓ |   |
| 9                  | Variasi gambar                                                        |      |   |   |   | ✓ |
| 10                 | Komposisi warna                                                       |      |   |   | ✓ |   |
| Fungsi media komik |                                                                       |      |   |   |   |   |
| 11                 | Media komik sebagai sumber belajar                                    |      |   |   |   | ✓ |
| 12                 | Media komik dapat mengurangi rasa jenuh peserta didik                 |      |   |   |   | ✓ |
| 13                 | Media komik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik            |      |   |   |   | ✓ |
| 14                 | Media komik dapat meningkatkan minat baca peserta didik               |      |   |   |   | ✓ |
| 15                 | Media komik dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran |      |   |   |   | ✓ |
| 16                 | Media komik dapat mempermudah peserta didik memahami materi           |      |   |   |   | ✓ |
| 17                 | Memudahkan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran                   |      |   |   |   | ✓ |
| 18                 | Media komik praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran          |      |   |   |   | ✓ |

Lampiran 6: Lembar Validasi Penilaian Media Oleh Ahli Media (3)

**Catatan:**

Buat lebih menarik.

Validator  
Fitri Apriyanti



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



Lampiran 7: Lembar Validasi Penilaian Pengguna Oleh Ahli Pengguna atau Guru (1)

**LEMBAR INSTRUMEN ANGKET RESPON GURU**

Nama : Hasbiyah  
 NIM : T20187079  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Terintegrasi Nilai-nilai Islam Pada Materi Bilangan Bulat Kelas VII SMP/MTS

Nama Guru : Riskiyah, S.Pd  
 Jabatan : Guru Matematika  
 Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Pasongsongan.

**PETUNJUK**

1. Lembar instrumen ini merupakan lembar penilaian respon guru pada media pembelajaran komik matematika.
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan!
3. Apabila ada kritik atau saran Anda silahkan isi pada kolom saran penilaian materi pada media pembelajaran komik matematika.
4. Kami peneliti mengucapkan banyak terimakasih atas kesudian saudara menjadi validator dalam penelitian sekripsi ini.

**KETERANGAN**

|               |          |
|---------------|----------|
| Sangat kurang | = skor 1 |
| Kurang        | = skor 2 |
| Cukup         | = skor 3 |
| Baik          | = skor 4 |
| Sangat baik   | = skor 5 |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAI ACHMAD SIDDIQ  
 L E M B E R

CS  
 Reproduksi dengan Izin dan Ketersetujuan

Lampiran 8: Lembar Validasi Penilaian Pengguna Oleh Ahli Pengguna atau Guru (2)

| No | Pernyataan                                                                   | Penilaian |   |   |   |   |
|----|------------------------------------------------------------------------------|-----------|---|---|---|---|
|    |                                                                              | 1         | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1  | Daya Tarik peserta didik terhadap pembelajaran                               |           |   |   | ✓ |   |
| 2  | Tata Bahasa dan penyusunan kalimat dapat dipahami peserta didik dengan mudah |           |   |   | ✓ |   |
| 3  | Kesesuaian materi komik dengan <del>KIKO</del> Tujuan Pembelajaran           |           |   |   | ✓ |   |
| 4  | Memudahkan peserta didik memahami konsep                                     |           |   |   | ✓ |   |
| 5  | Penyajian gambar tokoh pada media komik menarik                              |           |   |   | ✓ |   |
| 6  | Peran media komik terhadap motivasi belajar                                  |           |   |   | ✓ |   |
| 7  | Kemampuan media komik terhadap meningkatnya minat baca peserta didik         |           |   |   | ✓ |   |
| 8  | Soal-soal latihan dapat menguji pemahaman peserta didik                      |           |   |   | ✓ |   |
| 9  | Proses belajar lebih variatif                                                |           |   |   | ✓ |   |
| 10 | Menggunakan Bahasa yang baik                                                 |           |   |   | ✓ |   |

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Catatan:

KIAI HAFIDHULLAH SIDIQ JEMBER

perlu sedikit perbaikan untuk tambahan materi pengenalan bilangan bulat negatif.

## Lampiran 9: Dokumentasi penelitian



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



## BIODATA PENULIS



Nama Lengkap : Hasbiyah  
 NIM : T20187079  
 tempat tanggal lahir : Jember, 10 Oktober 2000  
 Alamat Lengkap : Dusun Kopang, Desa Slateng, Kecamatan Ledokombo  
 Kabupaten Jember  
 Jurusan : Pendidikan Sains  
 Program Studi : Tadris Matematika

### Riwayat Pendidikan

TK Al-Inaroh

SDN Slateng 1

MTs Sumber Payung

SMAT Insan Hanifa