Jurnal Theorems (*The Original Reasearch Of Mathematics*)
Volume X, Nomor X, Januari 2021
URL: http://jurnal.unma.ac.id/index.php/th

e-ISSN: 2528-102X
p-ISSN: 2541-4321

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MATEMATIKA MATERI GARIS DAN SUDUT KELAS VII SMP

Fatinatus Selvia[1], Athar Zaif Zairozie[2], Ainol[3]
[12]Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Zainul Hasan Genggong
[3]Program Studi Pendidikan Agaman Islam, Universitas Zainul Hasan Genggong

***Corresponding Author**:**
Fatinatus Selvia,
Program Studi Pendidikan Matematika,
Universitas Zainul Hasan Genggong,
Jl. Raya Panglima Sudirman No.360, Semampir, Probolinggo, Jawa Timur.
Email: fatinatuss@gmail.com
Contact Person: 0822-5736-8081

Informasi Artikel:
Diterima 20 Oktober, 2020
Direvisi 18 November, 2020
Diterima 12 Desember, 2020

How to Cite:
Fatinatus Selvia, Athar Zaif Zairozie, Ainol. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Materi Garis dan Sudut Kelas VII SMP. *Jurnal Theorems (The Original Reasearch of Mathematics*, *X*(X), XX-XX.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran komik matematika materi garis dan sudut pada kelas VII SMP yang layak dan praktis digunakan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Avaluation).* Data yang dikumpulkan berupa lembar validasi oleh ahli media dan ahli materi serta angket respon siswa untuk meninjau kepraktisan media. Validasi media oleh ahli media memperoleh skor rata-rata 86 yang tergolong dalam kategori sangat valid. Validasi media oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata 77 yang tergolong dalam kategori sangat valid. Kepraktisan media oleh siswa dalam uji coba skala besar dan skala kecil memperoleh skor rata-rata pada uji coba skala kecil yaitu 57 dengan kategori praktis, sedangkan skor rata-rata pada uji coba skala besar yaitu 68 dengan kategori sangat praktis. Sehingga media pembelajaran komik matematika dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran matematika materi garis dan sudut pada siswa kelas VII SMP.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Komik

ABSTRACT

This study aims to produce mathematical comics learning media material for lines and angles in class VII SMP that are feasible and practical to use. This study uses research and development (R&D) methods with the development model used is the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation and Avaluation). The data collected in the form of validation sheets by media experts and material experts as well as student response questionnaires to review the practicality of the media. Media validation by media experts obtained an average score of 86 which belongs to the very valid category. Media validation by material experts obtained an average score of 77 which belongs to the very valid category. The practicality of the media by students in large-scale and small-scale trials obtained an average score on small-scale trials, namely 57 in the practical category, while the average score in large-scale trials was 68 in the very practical category. So that the mathematics comic learning media is declared feasible and practical to be used in learning mathematics on line and angle material for seventh grade junior high school students.

Keywords: Development, Learning Media, Comic

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan praktis dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik dan menjadikan proses pembelajaran lebih efisien dan efektif. Selain itu, media

e-ISSN: 2528-102X
p-ISSN: 2541-4321

pembelajaran juga dapat mempermudah pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat grafis, photografis dan elektronis untuk mengamati, memproses dan menyusun kembali informasi yang didapat dari proses belajar mengajar (Agoes Prihanto & Nova Hasti Yunianta, 2018).

Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar serta sebagai fasilitas guru dalam proses mengajar. Media pembelajaran juga dapat menggambarkan hal secara lebih nyata dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dikelas. Oleh karena itu, guru perlu menyiapkan alat dan bahan sebagai media pembelajaran guna menunjang proses pembelajaran dengan baik dan siswa juga lebih semangat dalam belajar. Media pembelajaran memiliki tingkat kualitas yang berbeda-beda. Media pembelajaran yang memiliki kualitas baik harus memiliki unsur valid (pernyataan sesuai dengan ketentuan yang ada dan dilakukan oleh validator), praktis (mudah digunakan dan mudah dimengertin oleh pengguna media) dan efektif (mampu membuat siswa mudah memahami isi materi yang dilihat dari hasil belajar) (Alfinia Witanta & Inganah, 2019).

Berdasarkan wawancara bersama guru matematika dan peserta di SMP Tahfidz Ahmad Syarifuddin pada tanggal 14 Mei 2022, peserta didik mengemukakan bahwa pelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sulit dimengerti dan sangat dihindari karena proses belajar hanya bergantung pada buku cetak sekolah yang isinya hanya teori-teori dan rumus-rumus yang kurang menarik. Sedangkan guru matematika mengemukakan bahwa rasa antusias siswa terhadap pelajaran matematika rendah tetapi ada juga beberapa siswa yang memiliki antusias tinggi, serta setiap siswa memiliki kesanggupan dan tingkat pemahaman yang berbeda, dan juga beberapa siswa merasakan kesulitan belajar dikarenakan sulit untuk memahami pelajaran yang tercantum didalam buku cetak. Dampak dari hal ini adalah hasil belajar yang dibawah rata-rata, utamanya pada materi garis dan sudut.

Sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa dibutuhkan suatu media pembelajaran yang tepat dan tidak hanya berisi pengetahuan teori saja, tetapi lebih pada pengalaman nyata khususnya terhadap pelajaran matematika. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar serta cukup menarik dan sesuai dengan karakter siswa menengah pertama yaitu Komik Matematika (KOMAT) (Putra & Milenia, 2021). Penerapan komik dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan karena komik memiliki unsur gambar yang penuh warna dan mengandung cerita yang menarik untuk dipelajari oleh siswa dibandingkan hanya menggunakan buku cetak sekolah (Fitrianingsih et al., n.d.). Media pembelajaran komik matematika yang berbasis kontekstual merupakan suatu materi pelajaran matematika yang ditampilkan menggunakan gambar yang tidak bergerak serta dilengkapi dengan alur cerita dan dialog antar tokoh yang berhubungan dengan pengalaman nyata atau kehidupan sehari-hari (Nendasariruna et al., n.d.)

e-ISSN: 2528-102X
p-ISSN: 2541-4321

Komik merupakan salah satu buku bacaan yang banyak dikenal oleh masyarakat, mulai dari anak kecil hingga orang dewasa (Ula et al., 2019). Gambar-gambar yang terdapat didalam komik disusun secara berurutan untuk menyampaikan informasi dan memberikan kesan keindahan kepada para pembaca (Cahyo Putro & Setyadi, 2022). Alur cerita yang ringkas serta dilengkapi dengan perwatakan yang realistis akan menarik peserta didik dari berbagai tingkat usia. Komik juga memadukan kekuatan dari suatu gambar dan tulisan yang dirangkai dalam satu alur cerita yang menjadikan informasi lebih mudah diserap, sehingga pesan yang terdapat didalam komik tersimpan dalam ingatan dengan jangka yang panjang.

Penelitian-penilitian tentang pengembangan media pembelajaran komik telah dilakukan oleh beberapa ahli. Penggunaan media pembelajaran komik menunjukkan hasil positif dan juga praktis untuk diterapkan pada siswa. Beberapa ahli tersebut yang menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa komik menunjukkan respon positif dan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta hasil belajar siswa yang tidak lagi dibawah rata-rata (Syahwela et al., n.d.) dan (Gumilang et al., 2019).

Proses pembelajaran matematika pada materi garis dan sudut dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk memahami isi materi. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan penulis di SMP Tafidz Ahmad Syarifuddin, bahwa proses pembelajaran yang diterapkan pada materi garis dan sudut hanya menggunakan busur dan jangka. Seperti yang dikemukakan oleh guru matematika SMP Tahfidz Ahmad Syarifuddin bahwa dalam proses pembelajaran matematika khususnya materi garis dan sudut hanya berpedoman pada buku cetak dan menggunakan media pembelajaran busur dan jangka. Hal itu dikarenakan keterbatasan fasilitas sekolah.

Berdasarkan uraian diatas, hubungan antara penelitian saat ini dan penelitian terdahulu adalah menghasilkan buku komik yang merujuk pada materi garis dan sudut untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran. Materi garis dan sudut disajikan dengan konsep kehidupan sehari-hari yang mudah dipahami oleh siswa SMP. Pengembangan komik ini ditinjau berdasarkan kevalidan dan kepraktisan media. Kevalidan media dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Sedangkan kepraktisan media dinilai dari hasil angket respon siswa Penilitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan media komik materi garis dan sudut yang ditinjau dari aspek kevalidan dan kepraktisan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan atau *Reseach and Development* (R & D). R & D adalah metode ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji efektifitas produk manufaktur (Sugiyono, 2019). Untuk menghasilkan media pembelajaran komik yang valid dan

e-ISSN: 2528-102X
p-ISSN: 2541-4321

praktis, penulis menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) (*Albet*, n.d., 2021). Tahap model penelitian pengembangan ADDIE :

a. *Analysis*

Menganalisis keperluan pengembangan produk (model, metode, media dan bahan ajar) yang baru dan menganalisis kelayakan media serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk didapat dari masalah dalam produk yang sudah diterapkan sehinggan memicu adanya produk baru.

b. *Design*

Proses sistematik yang dirancang melalui konsep dan konten dalam produk tersebut. Penerapan desain dan pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Rancangan produk pada tahap ini masih bersifat konseptual.

c. *Development*

Proses realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, produk baru masih memiliki kerangka yang bersifat konseptual. Pada tahap ini, kerangka tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diterapkan. Pada tahap ini juga diperlukan sebuah instrumen untuk mengukur kinerja produk.

d. *Implementation*

Penerapan produk bertujuan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang telah dibuat. Umpan balik (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk.

e. *Evaluation*

Tahap evaluasi dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk, sehinggan didapat revisi untuk memenuhi kebutuhan yang belum terpenuhi dari produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yaitu untuk mengukur tercapainya tujuan pengembangan.

Fokus penelitian ini ialah untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari media pembelajaran matematika berupa komik materi garis dan sudut pada siswa SMP. Sebelum dilakukan uji coba, media divalidasi terlebih dahulu oleh ahli media dan ahli materi. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Tahfidz Ahmad Syarifuddin. Subjek siswa dibagi menjadi 2 subjek, yaitu subjek uji coba skala kecil dan subjek uji coba skala besar. Subjek uji coba skala kecil adalah 8 siswa kelas VII SMPN 2 Pakuniran, sedangkan subjek uji coba skala besar adalah 32 siswa kelas VII SMP Tahfidz Ahmad Syarifuddin.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket yang berisi pernyataan dan pilihan jawaban. Instrumen yang digunakan terdiri dari lembar validasi (meliputi ahli media dan ahli materi) dan angket kepraktisan (angket respon siswa setelah menggunakan media). Analisis

e-ISSN: 2528-102X
p-ISSN: 2541-4321

kevalidan dan kepraktisan media komik berdasarkan skor yang diperoleh dari validator respon siswa dilakukan beberapa tahapan sebagai berikut :

1. Analisis kevalidan media komik

Analisis kevalidan media komik matematika berdasarkan skor yang diperoleh dari validator dapat melalui beberapa tahapan di bawah ini:

1) Menjumlahkan tiap skor yang diperoleh dari validator
2) Menghitung rata-rata skor validasi menggunakan rumus

$$RV = \frac{\sum_{i=n}^{n} V_i}{n}$$

Keterangan:

RV : rata-rata skor validasi

V_i : skor validasi tiap validator

n : banyak validator

Diadaptasi dari Larson dan Farber (2015: 67)

3) Mengkategorikan kevalidan berdasarkan skor rata-rata

Untuk menentukan klasifikasi kevalidan produk skor dalam skala lima, yaitu menggunakan rumus dibawah ini:

$$J_i = \frac{S_{maks} - S_{min}}{\sum K_i}$$

Keterangan:

J_i : Jarak interval

S_{maks} : Skor maksimum ideal

S_{min} : Skor minimum ideal

$\sum K_i$: Banyak kelas interval

(Widoyoko, 2017: 110)

Nilai skor maksimum ideal dan skor minimum ideal pada lembar validasi oleh ahli media dan ahli materi dinyatakan sebagai berikut:

Tabel 2.1 Skor maksimum ideal dan skor minimum ideal masing-masing lembar validasi media oleh ahli media dan ahli materi

e-ISSN: 2528-102X
p-ISSN: 2541-4321

Lembar Validasi Media	Ahli Media	Ahli Materi
Skor terendah	1	1
Skor tertinggi	5	5
Jumlah butir pertanyaan	18	16
Skor terendah x Jumlah butir pertanyaan	18	16
Skor tertinggi x Jumlah butir pertanyaan	90	80

Jika skor maksimum ideal dan skor minimum ideal diperoleh, maka interval skor untuk validitas media komik dengan banyaknya kelas interval ($\sum K_i$) adalah 5. Masing-masing validitas media dari ahli media dan ahli materi diperoleh jarak interval sebagai berikut:

a) Kevalidan komik oleh ahli media

Interval yang digunakan untuk kategori kevalidan komik oleh ahli media dengan nilai $S_{min} = 18$ dan nilai $S_{maks} = 90$ yaitu:

$$J_i = \frac{S_{maks} - S_{min}}{\sum K_i}$$

$$J_i = \frac{90 - 18}{5} = 14{,}4$$

Dengan demikian interval kevalidan komik untuk ahli media yaitu 14,4, sehingga kategori kevalidan komik oleh ahli media dirinci pada tabel 3.4 dibawah ini:

Tabel 2.2 Kriteria Kategori Kevalidan komik oleh ahli media

Interval Skor	Kategori Kevalidan
75,6 ≤ RV < 90	Sangat Valid
61,2 ≤ RV < 75,6	Valid
46,8 ≤ RV < 61,2	Cukup Valid
32,4 ≤ RV < 46,8	Kurang Valid
18 ≤ RV < 32,4	Tidak Valid

b) Kevalidan komik oleh ahli materi

Interval yang digunakan untuk kategori kevalidan komik oleh ahli materi dengan nilai $S_{min} = 16$ dan nilai $S_{maks} = 80$ yaitu:

$$J_i = \frac{S_{maks} - S_{min}}{\sum K_i}$$

$$J_i = \frac{80 - 16}{5} = 12{,}8$$

e-ISSN: 2528-102X
p-ISSN: 2541-4321

Dengan demikian interval kevalidan komik untuk ahli media yaitu 12,8, sehingga kategori kevalidan komik oleh ahli media dirinci pada tabel 3.5 dibawah ini:

Tabel 2.3 Kriteria Kategori Kevalidan komik oleh ahli materi

Interval Skor	Kategori Kevalidan
67,2 ≤ RV < 80	Sangat Valid
54,4 ≤ RV < 67,2	Valid
41,6 ≤ RV < 54,4	Cukup Valid
28,8 ≤ RV < 41,6	Kurang Valid
16 ≤ RV < 28,8	Tidak Valid

2. Analisis kepraktisan media komik

Analisis kepraktisan media komik matematika berdasarkan skor yang diperoleh dari angket respon siswa dapat melalui beberapa tahapan di bawah ini:

a) Menjumlahkan tiap skor yang diperoleh dari setiap siswa

b) Menghitung rata-rata skor kepraktisan menggunakan rumus

$$RP = \frac{\sum_{i=n}^{n} V_i}{n}$$

Keterangan:

RP : rata-rata skor kepraktisan

V_i : skor kepraktisan tiap penilaian

n : banyak siswa

c) Mengkategorikan kepraktisan berdasarkan skor rata-rata

Untuk menentukan klasifikasi kepraktisan produk skor dalam skala lima, yaitu menggunakan rumus dibawah ini:

$$J_i = \frac{S_{maks} - S_{min}}{\sum K_i}$$

Keterangan:

J_i : Jarak interval

S_{maks} : Skor maksimum ideal

S_{min} : Skor minimum ideal

e-ISSN: 2528-102X
p-ISSN: 2541-4321

$\sum K_i$: Banyak kelas interval

Nilai skor maksimum ideal dan skor minimum ideal pada lembar kepraktisan oleh angket respon siswa dinyatakan sebagai berikut:

Tabel 2.4 Skor maksimum ideal dan skor minimum ideal angket respon siswa

Lembar Kepraktisan Media	Siswa
Skor terendah	1
Skor tertinggi	5
Jumlah butir pertanyaan	15
Skor terendah x Jumlah butir pertanyaan	15
Skor tertinggi x Jumlah butir pertanyaan	75

Jika skor maksimum ideal dan skor minimum ideal diperoleh, maka interval skor untuk kepraktisan media komik dengan banyaknya kelas interval ($\sum K_i$) adalah 5. Masing-masing angket respon setiap siswa diperoleh jarak interval sebagai berikut:

Interval yang digunakan untuk kategori kepraktisan komik oleh siswa dengan nilai $S_{min} = 15$ dan nilai $S_{maks} = 75$ yaitu:

$$J_i = \frac{S_{maks} - S_{min}}{\sum K_i}$$

$$J_i = \frac{75 - 15}{5} = 12$$

Dengan demikian interval kepraktisan komik untuk siswa yaitu 12, sehingga kategori kepraktisan komik oleh siswa dirinci pada tabel 3.7 dibawah ini:

Tabel 2.5 Kriteria Kategori Kepraktisan komik oleh siswa

Interval Skor	Kategori kepraktisan
$63 \leq RP < 75$	Sangat Praktis
$51 \leq RP < 63$	Praktis
$39 \leq RP < 51$	Cukup Praktis
$27 \leq RP < 39$	Kurang Praktis
$15 \leq RP < 27$	Tidak Praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

e-ISSN: 2528-102X
p-ISSN: 2541-4321

Hasil dari penelitian pengembangan ini, didapat data kevalidan dan kepraktisan. Data kevalidan diperoleh dari penilaian ahli media dan ahli materi. Berikut hasil validasi ahli media dan ahli materi:

1. Validasi Media

Penilaian kelayakan media pembelajaran komik matematika materi garis dan sudut melalui tahapan ahli media yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan media komik. Angket diberikan kepada ahli media yaitu dosen tadris matematika Universitas Zainul Hasan Genggong yakni Ibu Wahyu Lestari. Angket yang diberikan didasarkan pada beberapa komponen yaitu tampilan media, bahan yan digunakan dalam pembuatan media, dan tingkat pembelajaran.

Tabel 3.1 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor
1.	Tampilan	64
2.	Bahan	13
3.	Pembelajaran	9
	Jumlah Skor	**86**
	Skor rata-rata	**86**
	Kategori	**Sangat Valid**

Berdasarkan hasil dari validasi oleh ahli media, terdapat 18 butir pernyataan dan 3 butir indikator yang diperoleh dari aspek media. Hasil validasi media diperoleh skor rata-rata 86 dan berada pada interal $67{,}2 \leq RV < 80$. Saran dan kritik dari ahli media yakni media pembelajaran komik matematika dapat diterapkan pada siswa SMP kelas VII tanpa revisi (perbaikan). Hasil validator dari ahli media termasuk dalam kategori **sangat valid** yang artinya media pembelajaran komik matematika sudah layak dikembangkan dan diterapkan pada tahap berikutnya.

2. Validasi Materi

Penilaian kelayakan media pembelajaran komik matematika materi garis dan sudut selanjutnya melalui tahapan ahli materi yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan materi dalam media komik. Angket diberikan kepada ahli materi yaitu dosen tadris matematika Universitas Zainul Hasan Genggong yakni Bapak Darwin Djeni. Angket yang diberikan didasarkan pada beberapa komponen yaitu pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa dan materi yang terdapat dalam media.

Tabel 3.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor
1.	Pembelajaran	39
2.	Materi	38
	Jumlah Skor	**77**
	Skor rata-rata	**77**
	Kategori	**Sangat Valid**

e-ISSN: 2528-102X
p-ISSN: 2541-4321

Berdasarkan hasil dari validasi oleh ahli media, terdapat 16 butir pernyataan dan 2 butir indikator yang diperoleh dari aspek materi. Hasil validasi materi diperoleh skor rata-rata 77 dan berada pada interal $67{,}2 \leq RV < 80$. Saran dan kritik dari ahli materi yakni media pembelajaran komik matematika dapat diterapkan pada siswa SMP kelas VII tanpa revisi (perbaikan). Hasil validator dari ahli materi termasuk dalam kategori **sangat valid** yang artinya media pembelajaran komik matematika sudah layak dikembangkan dan diterapkan pada tahap berikutnya.

3. Kepraktisan

Penilaian kepraktisan media pembelajaran komik matematika materi garis dan sudut didapat dari penilaian 32 siswa pada uji coba skala besar dan 8 siswa pada uji coba skala kecil. Aspek yang diberikan kepada siswa meliputi 3 komponen, yaitu kemenarikan media, kemanfaatan media dan kemudahan media. Berikut hasil respon siswa pada uji coba skala besar dan kecil :

Tabel 3.3 Hasil Kepraktisan Siswa dalam Uji Coba Skala Kecil

Aspek Penilaian	Jumlah Skor
Kemenarikan	192
Kemanfataan	168
Kemudahan	96
Jumlah Skor Semua Siswa	**456**
Skor rata-rata	**57**
Kategori	**Praktis**

Berdasarkan hasil respon siswa pada uji coba skala kecil diperoleh skor rata-rata 57 dan berada pada interval $51 \leq RP < 63$. Respon siswa pada uji coba skala kecil mengatakan bahwa media pembelajaran komik menarik dan memudahkan mereka untuk belajar matematika materi garis dan sudut. Hasil angket respon siswa pada uji coba skala kecil termasuk dalam kategori **praktis** yang artinya media komik praktis digunakan untuk siswa tingkat SMP dan mudah dimengerti.

Tabel 3.4 Hasil Kepraktisan Siswa dalam Uji Coba Skala Besar

Aspek Penilaian	Jumlah Skor
Kemenarikan	864
Kemanfataan	832
Kemudahan	480
Jumlah Skor Semua Siswa	**2.176**
Skor rata-rata	**68**
Kategori	**Sangat Praktis**

e-ISSN: 2528-102X
p-ISSN: 2541-4321

Berdasarkan hasil respon siswa pada uji coba skala besar diperoleh skor rata-rata 68 dan berada pada interval $63 \leq RP < 75$. Respon siswa pada uji coba skala besar mengatakan bahwa media pembelajaran komik menarik dan memudahkan mereka untuk belajar matematika materi garis dan sudut. Hasil angket respon siswa pada uji coba skala besar termasuk dalam kategori **sangat praktis** yang artinya media komik praktis digunakan untuk siswa tingkat SMP dan mudah dimengerti.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik matematika yang telah dikembangkan memperoleh respon yang baik. Penilaian kevalidan media oleh ahli media dengan skor rata-rata 86 yang tergolong dalam kategori sangat valid. Penilaian kevalidan media oleh ahli materi dengan skor rata-rata 77 yang tergolong dalam kategori sangat valid. Penilaian kepraktisan media oleh siswa dalam uji coba skala besar dan skala kecil memperoleh skor rata-rata pada uji coba skala kecil yaitu 57 dengan kategori praktis, sedangkan skor rata-rata pada uji coba skala besar yaitu 68 dengan kategori sangat praktis. Media pembelajaran komik matematika materi garis dan sudut pada siswa kelas VII SMP telah memenuhi kriteria yang dapat dilihat dari segi kevalidan dan kepraktisan sehingga dapat digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Agoes Prihanto, D. S., & Nova Hasti Yunianta, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK MATEMATIKAPADA MATERI PECAHAN UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. In *Maret* (Vol. 5, Issue 1).

albet. (n.d.). (2021). MODEL-MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN

Alfinia Witanta, V., & Inganah, S. (2019). PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKAPADA MATERI PERBANDINGAN KELAS VII SMP. In *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* (Vol. 1, Issue 1).

Cahyo Putro, P., & Setyadi, D. (2022). *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika Pengembangan Komik Petualangan Zahlen Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. *11*(1). http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa

Fitrianingsih, Y., Suhendri, H., & Astriani, M. M. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Bagi Peserta Didik Kelas VII SMP/MTS Berbasis Budaya*.

Gumilang, M. R., Wahyudi, W., & Indarini, E. (2019). Pengembangan Media Komik dengan Model Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, *3*(2), 185. https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i2.860

Nendasariruna, T., Abidin, Z., & Pendidikan, P. (n.d.). PENGEMBANGAN KOMIK MATEMATIKA BERBASIS KONTEKSTUAL PADA MATERI PERSEGI PANJANG BAGI SISWA KELAS VII. In *J-MPM* (Vol. 4, Issue 2).

Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran

e-ISSN: 2528-102X
p-ISSN: 2541-4321

Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, *3*(1), 30. https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951

Syahwela, M., Negeri Sultan Syarif Kasim, I., Subrantas Km, J. H., & Riau, P. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK MATEMATIKA SMP*.

Ula, rifatul, Kristanti, F., & Mursyidah, H. (2019). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DENGAN MEDIA KOMIK PADA PEMBELAJARAN GARIS DAN SUDUT DI SMP NEGERI 7 SURABAYA (EFFECTIVENESS OF DISCOVERY LEARNING WITH COMIC MEDIA ON LINE AND CORNER LEARNING IN SMP NEGERI 7 SURABAYA). In *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* (Vol. 4, Issue 1).

Larson, R., & Farber, B. (2015). *ELEMENTARY STATISTICS: PICTURING THE WORLD* (6 ed). Bostom: Pearson Education.

Widoyoko, E, P. (2017). Teknik Penyusunan instrumen penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar