

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP
KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS DI SMP NEGERI 1
SEMENDE DARAT TENGAH**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)
Pada Ilmu Tarbiyah**



OLEH:

AYU LESTARI

NIM : 18571003

PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

(IAIN) CURUP

TAHUN 2022

Hal: Pengajuan Ujian Skripsi

Kepada

Yth. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Di

Curup

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah diadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat skripsi saudara:

Nama : Ayu Lestari

NIM : 18571003

Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa di SMP N 1 Semende Darat Tengah**

Sudah dapat diajukan dalam sidang Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Curup, Juli 2022

Pembimbing I

Dr. H. Hamengkubuwono, M. Pd.
NIP. 19650826 199903 1 001

Pembimbing II

Fevi Rahmadeni, M.Pd
NIP. 19940217 201903 2 016

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ayu Lestari

Nim : 18571003

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Tadris Matematika

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya tau pendapat yang pernah ditulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sangsi sesuai peraturan yang berlaku.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sepenuhnya.

Curup, 28 Juli 2022

Penulis

Ayu lestari
18571003





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21750 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaicurup.ac.id> Email: admin@iaicurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : **1433** /In.34/FT/PP.00.9/ 8 /2022

Nama : **Ayu Lestari**
NIM : **18571003**
Fakultas : **Tarbiyah**
Program Studi : **Tadris Matematika**
Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Di SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah**

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : **Senin, 08 Agustus 2022**
Pukul : **13.30– 15.00 WIB**
Tempat : **Ruang 1 Fakultas Tarbiyah IAIN Curup**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,


Dr. H. Hamengkubuwono, M. Pd
NIP. 196508261999031001


Fevi Rahmadeni, M. Pd
NIP. 19942172019032015

Penguji I,

Penguji II,


Syarifah, M. Pd
NIP. 198601142015032002


Anisya Septiana, M. Pd
NIDN. 2020099002



Mengetahui,
Dekan


Dr. H. Hamengkubuwono, M. Pd
NIP. 196508261999031001

KATA PENGANTAR

Assalamuallaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, dan tak lupa pula peneliti mengucapkan shalawat dan salam semoga senantiasa selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, insan yang menjadi tauladan bagi umat manusia dan tercurah pula rahmat kepada keluarganya.

Skripsi ini membahas tentang “ **Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Di SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah**”. Peneliti menyadari bahwa penyusun skripsi masih banyak terdapat kekurangan, sehingga saran dan kritik sangat diharapkan dari pembaca. Hal ini bertujuan untuk perbaikan skripsi agar menjadi lebih layak untuk dibaca dan diaplikasikan sebagai referensi untuk peneliti lain. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah M.Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. Muhammad Istan, M.Pd.,MM selaku wakil rektor I, Bapak Dr. KH. Ngadri Yusro, M.Ag selaku wakil rektor II dan Bapak Dr. Fakhruddin, M.Pd.I selaku rektor III Institut Agama Islam Negeri Curup.
3. Bapak Dr. Hameng Kubuwono M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup, Serta pembimbing I dalam penelitian ini.
4. Ibu Syaripah, M.Pd selaku Ketua Prodi Tadris Matematika Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Serta penguji I dalam penelitian ini.
5. Ibu Fevi Rahmadeni, M.Pd selaku pembimbing II.

MOTTO

Tidak ada takdir

Yang terlambat

Semuanya akan tiba

Pada timing yang tepat

PERSEMBAHAN

Dengan segala puji dan syukur pada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya haturkan rasa syukur dan terima kasih saya kepada:

1. Allah SWT karena hanya atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat diselesaikan pada waktunya.
2. Teruntuk orang tuaku yang sangat aku cintai dan kusayangi yang selalu memberikan semangat dalam proses penyusunan skripsi, yang selalu mendukung memberikan secara fisik dan psikis, yang selalu menguatkan di saat aku merasa lelah dan untuk doa-doa yang mengiringi langkah ku selalu.
3. Adik-adik ku yang sangat aku cintai dan aku sayangi Rama Sanjaya, Cahaya Aulia Ningsih, dan Muhammad Barak yang selalu memberikan doa dan senyuman, semangat dan motivasi kepadaku.
4. Keluarga besar ku yang sangat aku cintai dan kusayangi yang selalu memberikan semangat dalam proses penyusunan skripsi, yang selalu mendukung memberikan secara fisik dan psikis, yang selalu menguatkan di saat aku merasa lelah dan untuk doa-doa yang mengiringi langkah ku selalu.
5. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2018 yang sama-sama berjuang dalam menyelesaikan skripsi.
6. Teruntuk sahabat seperjuangan Lizza Maharani, Dian, Ninti, Niarti dan Weliya yang sudah banyak membantu proses penyusunan skripsi ini.

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS DI SMP NEGERI 1 SEMENDE DARAT TENGAH

Oleh:

Ayu Lestari (18571003)

ABSTRAK

Masalah yang dihadapi dalam penelitian yang berkaitan dengan kemampuan siswa terkait aspek komunikasi matematis adalah siswa terlihat kurang fokus, tidak aktif dan tidak tampak memperhatikan guru di depan kelas. Tujuan dari penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui pengaruh media komik terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa dan untuk mengetahui kemampuan komunikasi matematis siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media komik.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Pengumpulan data menggunakan instrument test kemampuan komunikasi matematis siswa untuk mengetahui pengaruh media komik terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa, angket untuk mengetahui kemampuan komunikasi matematis siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media komik dan respon siswa terhadap pembelajaran dan lembar observasi untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media komik. Uji analisis data menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan linearitas serta uji hipotesis menggunakan uji regresi sederhana.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media komik terhadap kemampuan komunikasi matematis pada materi SPLDV kelas VIIIA SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi $(0,025) < \text{nilai probabilitas } (0,05) \text{ atau nilai } t_{\text{hitung}} (2,461) > t_{\text{tabel}} (2,10)$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh kemampuan komunikasi matematis setelah pembelajaran menggunakan media komik dengan pengaruhnya sebesar 26,3%. Adapun hasil analisis data menunjukkan skor kemampuan komunikasi matematis setelah pembelajaran menggunakan media komik untuk tingkat kemampuan komunikasi matematis siswa pembelajaran menggunakan media komik di kelas VIIIA SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah pada kategori cukup nilai rata-rata persentasenya adalah sebesar 57,46%. Hasil angket pada kategori baik nilai rata-rata persentasenya adalah sebesar 77,19%. Hasil lembar observasi pada kategori sangat baik nilai rata-rata persentasenya adalah sebesar 100%.

Kata Kunci : Pengaruh, Media Komik, Kemampuan Komunikasi Matematis.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
MOTTO	vi
PESEMBAHAN	vii
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Batasan Penelitian	12
D. Rumus Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	13
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Pengertian Media	15
B. Media Komik	19
C. Kemampuan Komunikasi Matematis	23
D. Kerangka Berpikir	26
E. Penelitian Relevan	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
A. Pendekatan Penelitian	30

B. Desain Penelitian.....	30
C. Variabel Penelitian.....	31
D. Waktu dan Tempat Penelitian.....	29
E. Populasi dan Sampel Penelitian.....	32
F. Teknik Pengumpulan Data.....	33
G. Instrumen Pengumpulan Data.....	35
H. Teknik Analisis Data.....	38
I. Uji Hipotesis.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Kondisi Objek Lokasi Penelitian.....	46
B. Hasil Penelitian.....	47
C. Pembahasan.....	57
BAB PENUTUP.....	61
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Pertemuan Kelas VIIIA SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah
Tabel 3.2	: Jumlah Populasi
Tabel 3.3	: Jumlah Sampel
Tabel 3.4	: Lembar Kisi-kisi Tes Kemampuan Komunikasi Matematis
Tabel 3.5	: Lembar Kisi-kisi Angket Penggunaan Media Komik
Tabel 3.6	: Lembar Kisi-kisi Observasi Aktivitas Guru
Tabel 3.7	: Pedoman Penskoran Angket Media Komik
Tabel 3.8	: Rubrik Penskoran Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa
Tabel 3.9	: Kualifikasi Skor Total Test Komunikasi Matematis Setiap Siswa
Tabel 4.1	: Data Statistik Diskriptif
Tabel 4.2	: Data Hasil Uji Normalitas
Tabel 4.3	: Data Hasil Uji Linearitas
Tabel 4.4	: Data Hasil Uji Hipotesis
Tabel 4.5	: Data Hasil Persamaan Regresi
Tabel 4.6	: Data Hasil Koefisien Determinasi

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel
- Lampiran 2 : RPP
- Lampiran 3 : Media Komik
- Lampiran 4 : Kisi-Kisi Soal Test Kemampuan Komunikasi Matematis
- Lampiran 5 : Lembar Soal Test Kemampuan Komunikasi
- Lampiran 6 : Lembar Validasi Soal Test Kemampuan Komunikasi
- Lampiran 7 : Daftar Nilai Kemampuan Komunikasi
- Lampiran 8 : Perhitungan Menggunakan SPSS
- Lampiran 9 : Kisi-Kisi Angket
- Lampiran 10 : Lembar Angket
- Lampiran 11 : Lembar Validasi Angket
- Lampiran 12 : Daftar Nilai Angket
- Lampiran 13 : Kisi-Kisi Observasi
- Lampiran 14 : Lembar Observasi
- Lampiran 15 : Lembar Validasi Observasi
- Lampiran 16 : Absensi Siswa
- Lampiran 17 : Dokumentasi
- Lampiran 18 : SK Judul
- Lampiran 19 : SK Penelitian
- Lampiran 20 : Surat Selesai Penelitian
- Lampiran 21 : Kartu Bimbingan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan segala pengalaman belajar yang berlangsung pada segala lingkungan dan sepanjang hayati. Pendidikan segala situasi hayati yang mempengaruhi pertumbuhan individu. Pendidikan adalah aspek yang sangat penting bagi kehidupan insan. Melalui pendidikan insan akan tumbuh dan berkembang terutama untuk menghadapi masa depan. Sasaran pendidikan adalah upaya memajukan dan meningkatkan sumber daya insan siap memperbaiki kehidupannya, warga juga bangsa. Dalam arti sempit, pendidikan merupakan pendagogi yang di selenggarakan disekolah sebagai forum pendidikan formal, segala pengaruh yang diupayakan sekolah terhadap anak dan remaja yang diserahkan kepadanya supaya memiliki kemampuan yang sempurna dan pencerahan penuh terhadap intraksi-intraksi dan tugas-tugas sosial mereka.¹

Menurut Tall dan Razali tujuan pendidikan matematika adalah mencapai tingkat belajar siswa yang setinggi-tingginya. Namun kenyataannya, sebagian besar siswa mengalami kesulitan. Dalam pembelajaran matematika, setiap jenjang pendidikan mempunyai cara pandang yang berbeda.² Ada mata

¹ Redja mudyahardjo, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta:Rajawali pers, 2013), hlm 3-6

² Ade Kumalasari, Sugiman, "Analisis Kesulitan Belajar Pada Mata Kuliah Kapita Matematika Sekolah Menengah", *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, Vol. 2, no. 1, thn 2015, hlm 16-27

pelajaran yang diambil siswa dalam pendidikannya, tetapi bagian dari kurikulum yang dianggap penting adalah matematika matematika.

Matematika adalah mata pelajaran yang dipelajari seluruh siswa dari Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas bahkan pula pada Perguruan Tinggi. Matematika merupakan ilmu yang sangat penting pada kehidupan sehari-hari, sehingga untuk menyelesaikan masalah matematika dengan baik supaya bisa memecahkan permasalahan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Matematika juga memungkinkan siswa untuk berpikir kritis, logis, sistematis, analisis dan kreatif, dan sanggup bekerja sama.

Menurut Johnshon dan Myklebust bahwa matematika merupakan bahasa yang simbolik, menggunakan fungsi teoritisnya adalah untuk mempromosikan pemikiran, dan fungsi sebenarnya adalah untuk mengungkapkan hubungan yang tidak sempurna dan kuantitatif.³ Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting, sehingga matematika harus diajarkan di semua jenjang pendidikan.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 disebutkan: -pengendalian kecerdasan kepribadian, keperibadian luhur, dan kemampuan diri, masyarakat, bangsa.”⁴

³ Ni Nym, Yuni Darjiani, I Gd. Meter, I Gst. Agung Oka Negara, “Analisis Kesulitan-Kesulitan Belajar Matematika”, e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD, Vol, 3 No, 1 thn, 2015,

⁴ Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional dan Penjasarannya*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), hlm 3

Kecenderungan peserta didik masih kurang menyukai mata pelajaran matematika karena dalam matematika banyak menghitung, peserta didik menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit untuk dipelajari dan jika diperbolehkan mereka berusaha menghindari dari bidang studi matematika. Matematika sulit dipahami siswa karena objek matematika bersifat abstrak, sedangkan tingkat berfikir pada siswa belum semuanya dapat berfikir abstrak, sedangkan pada umumnya siswa berfikir dari hal-hal yang kongkret menuju hal-hal yang abstrak, maka salah satu jembatan agar siswa mampu berfikir secara abstrak tentang matematika adalah dengan menggunakan media pendidikan. Media pendidikan akan lebih banyak mengikuti pelajaran matematika dengan senang dan gembira. Karena pembelajaran matematika harus dimulai dari tahapan kongkret lalu diarahkan pada tahapan semi kongkret, dan pada akhirnya siswa dapat berfikir dan memahami matematika secara abstrak.

Gepaceh dan Ely Azhar, menyatakan bahwa, jika dipahami secara umum media adalah orang, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi dimana pengetahuan, keterampilan, dan sikap dapat diperoleh.⁵

Dalam pengertian ini, guru, buku, teks, dan lingkungan sosial adalah media. Secara lebih spesifik, konsep media cenderung diartikan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan proses pembelajaran.

⁵Azhar A rsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Pt Raja Wali Pers, 2011), hlm. 3

Media pembelajaran adalah alat yang membantu menyampaikan materi pembelajaran. Ini terdiri dari buku, perekam, kaset, VCR, camcorder, film, slide (bingkai gambar), foto, foto grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau sarana fisik, termasuk bahan-bahan yang berhubungan lingkungan siswa.

Media pembelajaran akan meningkatkan proses pembelajaran, pelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, keterampilan komunikasi matematis siswa akan tumbuh, materi pembelajaran akan menjadi lebih jelas dan lebih dipahami oleh siswa, siswa akan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik untuk dikuasai.⁶

Media adalah informasi yang diterima dari media, media perlu menarik siswa baik secara mental maupun dalam bentuk kegiatan yang sebenarnya agar pembelajaran dapat berlangsung. Untuk menciptakan pengajaran yang efektif, materi harus dirancang dari perspektif pembelajaran yang sistematis dan psikologis. Media pembelajaran harus memberikan pengalaman yang menyenangkan, memenuhi kebutuhan individu siswa, dan memungkinkan mereka belajar dengan cara yang mudah diingat dan dipahami.⁷

Permasalahan siswa kurang aktif dan cenderung bosan pada kegiatan belajar sehingga partisipasi siswa rendah yang juga ditemukan pada pembelajarannya hanya dilaksanakan sebatas menghafal dan terbatas pada

⁶ Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), Cet 10, hlm .2

⁷ Ibid, hlm. 21

buku saja menyebabkan siswa jenuh karena kurangnya sumber belajar yang menarik.⁸

Salah satu media pembelajaran yang banyak diminati adalah media pembelajaran berbasis visual. Media pembelajaran berbasis visual adalah media pembelajaran yang dapat menyajikan pembelajaran dalam bentuk tampilan. Media visual yang baik bukan hanya media yang terlihat datanya, tetapi juga media berupa gambar atau gambar tanpa mengurangi atau menghilangkan makna dari pesan tersebut.⁹

Ada banyak jenis dan bentuk pengembangan media visual. Agar pemerintah menerbitkan buku pembelajaran matematika buku pembelajaran matematika di semua tingkatan. Buku matematika yang diterbitkan terdiri dari buku untuk guru, buku untuk siswa, dan buku untuk guru untuk mengajar guru pada setiap tahap pembelajarannya. Buku siswa, di sisi lain, umumnya buku yang berguna untuk belajar. Buku teks matematika saja tidak cukup untuk mencapai pembelajaran yang harmonis. Salah satunya adalah penggunaan komik yang merupakan media visual yang cukup baik.

Komik memiliki yang sederhana dalam ekspresyadan memiliki unsur-unsur urutan naratif yang menyampaikan pesan indah, tetapi disajikan secara ringkas dan mudah diterima, serta berdialog dengan bahasa *linguistik* dan *non-linguistik*. Diberikan dengan gambar catatan. Memepercepat pemahaman siswa tentang apa pesan yang dimaksud.

⁸ Sudarmawan, I. Made, Ida Bagus Gede Surya Abadi, and Made Putra. "Model pembelajaran sets berbantuan media audiovisual terhadap kompetensi pengetahuan IPA." 171-182.

⁹ Nuraeni, Sheny. *Penggunaan Media Pembelajaran Melalui Komik Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP*. Diss. FKIP UNPAS, 2016.

Dalam pembelajaran, media komik perlu dikemas secara menarik tanpa mengorbankan efektivitas dan efisiensi. Komik edukatif memegang peranan yang sangat penting dalam pengembangan yang dirancang untuk dikemas dengan komik yang memuat banyak gambar, serta makna tematik. Komik juga berperan penting dalam proses belajar mengajar, karena media pembelajaran seperti komik berperan dalam memperlancar distribusi materi kepada siswa.

Media pembelajaran komik merupakan media komunikasi visual yang menggunakan gambar diam, dengan menggabungkan buku gambar dan gambar agar informasi lebih mudah dipahami, membentuk alur cerita dan mempunyai fungsi dialog yang menyampaikan informasi secara mudah dipahami dan mudah dipahami. Memahami cara. Mudah diserap. Teksnya lebih mudah dipahami, alurnya lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu, siswa dapat lebih menikmati pembelajaran selama proses pembelajaran.¹⁰

Dalam pembelajaran berbasis komik dapat membantu siswa menemukan materi.¹¹ Komik merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam media pembelajaran komunikasi visual. Konteks pembelajaran ini mengacu pada proses komunikasi antara siswa dengan sumber belajar (komik).¹² Menurut Apriliana menyatakan komik merupakan salah satu bentuk media komunikasi visual yang menggunakan gambar diam

¹⁰ Reswari, Wayan Ardena, Wayan Satria Jaya, and Elvandri Yogi Pratama. "Pengaruh Media Pembelajaran Komik Matematika Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VII MTs." *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika (JMPM)* 3.2 (2021): 1-15

¹¹ Islamiati, Nur. "Analisis Disposisi Matematis Siswa Menggunakan Media Komik Dalam Pembelajaran Geometri." *Konferensi Internasional ke-3 2018 tentang Pendidikan, Olahraga, Seni, dan Teknik Manajemen (ICESAME 2018)*. Pers Atlantis, 2018.

¹² Islamiati, Nur. "Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar Melalui Pembelajaran Berbasis Media Komik." *JJPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika)* 14.1 (2021): 41-45

yang populer untuk membangun cerita dan disusun agar memiliki kekuatan untuk membicarakan informasi dengan cara yang mudah dipahami.¹³

Menurut penjelasan di atas, hal ini dimungkinkan karena kartun ditempatkan dalam cerita gambar dan mempromosikan kekuatan gambar dan teks yang lebih mudah untuk diikuti dan diingat.

Selain itu, tujuan pembelajaran matematika ditentukan oleh *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM). Artinya, menciptakan (1) keterampilan menalar, (2) keterampilan komunikasi, (3) keterampilan memecahkan masalah., (4) koneksi (koneksi) dan (5) kemampuan berekspresi (ekspresi).¹⁴

Dari tujuan pembelajaran matematika di atas, kita dapat melihat bahwa salah satu aspek yang disorot dalam silabus 2013 dan NCTM adalah meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa. Keterampilan komunikasi matematika sangat penting karena matematika memiliki peran memungkinkan terjadinya komunikasi yang akurat. Selain itu keterampilan komunikasi sangat penting bagi siswa untuk mengeksplorasi, mengorganisasikan dan menggabungkan konsep-konsep matematika oleh karena itu, ketika seseorang siswa belajar, agar apa yang dipelajari siswa itu

¹³ Reswari, Wayan Ardena, Wayan Satria Jaya, and Elvandri Yogi Pratama. "Pengaruh Media Pembelajaran Komik Matematika Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VII MTs." *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika (JMPM)* 3.2 (2021): 1-15.

¹⁴ National Council of Teacher of Mathematics, *Executive Summary Principles and Standars for School Mathematics*. Diakses pada tanggal 20 Maret 2016 dari situs: <http://www.nctm.org/upload/dedFiles/Standars and Positions/PSSM Executive Summary.pdf>

bermakna bagi siswa, mengemukakan pendapat pada setiap jawaban siswa lain baik secara lisan maupun tertulis, perlu dibiasakan untuk merespons.

Tapi pada kenyataannya ada beberapa siswa yang masih belum mampu mengkomunikasikan ide atau gagasan matematika, menyusun model matematika dan menyatakan peristiwa sehari-hari dengan symbol matematika.

Aminah dalam penelitiannya memaparkan bahwa kemampuan komunikasi matematis siswa dalam menghubungkan benda nyata dan gambar kedalam ide matematis masih rendah, kemampuan komunikasi matematis komunikasi dalam membuat pemodelan matematis masih tergolong rendah.¹⁵ Rendahnya kemampuan komunikasi matematis siswa dikarenakan masih banyak siswa yang menganggap bahwa matematika sulit, sehingga kesulitan-kesulitan tersebut menjadi salah satu alasan siswa kurang menyukai pembelajaran matematika.

Rias mengatakan dalam penelitiannya bahwa setelah siswa ditanya, sebagian besar siswa kesulitan menafsirkan masalah dari pertanyaan yang diajukan, siswa kesulitan dalam mengalami kesulitan dalam mengungkapkan masalah, situasi dan ide dengan model dan gambar matematika. Sebaliknya, siswa juga tidak mampu menafsirkan dan menjelaskan masalah bergambar yang disajikan dalam model matematika.¹⁶ Dari kasus ini dapat disimpulkan

¹⁵ Turrosifah, Habibah, and Dori Lukman Hakim. "Komunikasi matematis siswa dalam materi matematika sekolah." *Prosiding Sesiomadika*, 2 (1e)

¹⁶ Rois U Rias, "Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa pada Materi Kubus dan Balok", Skripsi, (Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Matematika dan IPA: Universitas Negeri Gorontalo). Diakses pada tanggal 19 Maret 2016 dari situs:kim.ung.ac.id/index.

bahwa kemampuan komunikasi matematis siswa untuk mengungkapkan ide dan situasi serta menyelesaikan kasus masih kurang.

Berdasarkan data yang dikumpulkan oleh TIMSS (*Trends in Internasional Mathematics and Scientific Research*) tahun 2011, siswa Indonesia menduduki peringkat ke-38 dari 42 negara dalam kecakapan dalam mata pelajaran yang berhubungan dengan matematika.¹⁷ Begitu pula dengan Indonesia yang berada di peringkat 64 dari 65 peserta, menurut *program for internasional student Assessment (PISA)* tahun 2012.¹⁸

Berdasarkan hasil obsevasi awal pada sekolah SMPN 1 Semende Darat Tengah diperoleh informasi pada saat awal observasi peneliti mengamati guru matematika sedang menyampaikan materi. Dari yang peneliti lihat bahwa pada saat proses pembelajaran, siswa terlihat kurang fokus, tidak aktif dan tidak memperhatikan guru di depan kelas. Serta kurangnya media atau alat peraga dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan kejenuhan, kebosanan siswa dalam pembelajaran matematika.

Untuk itu perlu diupayakan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa. Ciri khas matematika adalah objek pembelajaran abstrak yang bertumpu pada konsensus, pemikiran spekulatif,

¹⁷ Ratih Keswara “*Pembelajaran Matematika di Indonesia Masuk Peringkat Rendah*”, Sindonews, Jakarta, Senin, 11 November 2013. Diakses pada tanggal 19 Februari 2016 dari situs <http://nasional.sindonews.com/pembelajaran-matematika-di-indonesia-masuk-peringkat-rendah>

¹⁸ Kementerian Riset, *Teknologi dan Pendidikan Tinggi Koordinasi Perguruan Tinggi Swasta Wilayah XII Maluku, Skor PISA: Posisi Indonesia Nyaris Jadi Juru Kunci*, 5 Desember 2013. Diakses pada tanggal 20 Februari 2016 dari situs <http://www.kopertis12.or.id/2013/12/skorpisa-posisi-indonesia-nyaris-jadi-juru-kunci.htm>

sistem-sistem, dan sarat dengan simbol-simbol yang tidak bermakna untuk memperhatikan dunia percakapan.¹⁹

Salah satu keterampilan yang paling penting dimiliki siswa adalah keterampilan komunikasi. Kemampuan ini merupakan salah satu tujuan diadakannya kegiatan pembelajaran di sekolah. Selama ini peran guru dalam membangun kemampuan komunikasi matematis khususnya dalam pembelajaran matematika masih sangat terbatas. Keterampilan komunikasi matematis adalah kemampuan siswa untuk menyampaikan ide-ide matematis baik secara lisan maupun tulisan. Hal ini terjadi karena salah satu unsur matematika adalah ilmu logika, yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir siswa.

Melalui komunikasi, terjadi proses pemberian pertanyaan, ide, dan solusi secara lisan dan tulisan, yang digunakan untuk berkomunikasi dengan baik dalam berbagai situasi. Siswa mengoptimalkan, mengolah, menggunakan, berinovasi, berintraksi, memecahkan masalah secara sistematis, menerjemahkan ke dalam informasi lisan dan tulisan yang mudah dipahami terkait dengan kelangsungan hidup, dan bahkan menciptakan perdaban, keadaan perubahan yang konstan dan persaingan yang ketat.

Dinyatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika adalah agar siswa dapat menggunakan simbol, tabel, bagan, atau media lain untuk menjelaskan situasi dan memperjelas masalah.²⁰

¹⁹ Wida Rachmiati, *Konsep Bilangan Untuk Calon Guru SD/MI*, (Depok: Madani Publishing, 2017), 8

²⁰ Dessy Noor Ariani, Muallimuna Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, Vol.3 No.1, (Banjarmasin:2017), 98

Keterampilan komunikasi matematis untuk pembelajaran matematika sangat perlu dikembangkan. Hal ini dikarenakan melalui komunikasi matematis, siswa dapat mengorganisasikan pemikiran matematisnya baik secara lisan maupun tulisan, dan mereka juga dapat menggunakan media dalam proses pembelajaran untuk memberikan jawaban yang sempurna diantara siswanya. Kemampuan siswa untuk menyampaikan ide-ide matematika dari waktu ke waktu saat memecahkan masalah atau untuk menyampaikan proses dan hasil pemecahan masalah berada pada tingkat tinggi, logis, analitis, sistematis, kritis, atau kreatif, juga mengembangkan keterampilan berpikir matematis dan dapat produktif. Proses pembelajaran matematika yang memupuk kedua keterampilan tersebut dapat mengembangkan potensi berfikirnya secara penuh.

Berkaitan dengan permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah, setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru matematika ditemukan beberapa faktor penyebab rendahnya kemampuan komunikasi matematika diantaranya: (1) guru masih menjadi pusat dalam proses pembelajaran dan mendominasi aktivitas dalam kelas yang menyebabkan siswa kurang aktif; (2) rendahnya kualitas belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika karena siswa menganggap konsep-konsep dan materi matematika yang sulit; (3) kurangnya sarana, prasarana, media dan alat peraga di sekolah sebagai kelengkapan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mengajukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis di SMPN 1 Semende Darat Tengah”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan siswa dalam menyampaikan ide/gagasan matematika.
2. Kecendrungan peserta didik masih kurang menyukai mata pelajaran matematika
3. Rendahnya kemampuan komunikasi matematis siswa
4. Kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran

C. Batasan Penelitian

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu, akan membahas tentang Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) pada kelas VIIIA SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah dengan menggunakan komik. Adapun indikator penggunaan media komik dalam penelitian ini yaitu, pembelajaran lebih menarik, penyampaian belajar intraktif, penyampaian pembelajaran tidak kaku, mempermudah peserta didik menangkap hal-hal ataupun rumus yang abstrak, mengembangkan minat baca peserta didik, menambah daya imajinasi peserta didik, dan keterbacaan komik oleh siswa. Untuk kemampuan komunikasi matematis peneliti menggunakan empat indikator yaitu,

menghubungkan benda nyata, benda atau diagram ke dalam ide matematika, menjelaskan ide, situasi, atau relasi matematika dengan benda nyata, gambar, atau diagram, kemampuan istilah, notasi atau simbol matematika dan strukturnya untuk menyajikan ide, dan menarik kesimpulan, menyusun bukti, terhadap solusi.

D. Rumusan Masalah

Agar dalam penulisan skripsi penelitian ini lebih terarah, maka permasalahan-permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh media komik terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah?
2. Bagaimana kemampuan komunikasi matematis siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media komik pada siswa SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah?

E. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh media komik terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa SMPN 1 Semende Darat Tengah.
2. Untuk mendeskripsikan kemampuan komunikasi matematis siswa setelah Diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media komik pada siswa SMP N 1 Semende Darat Tengah.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat mengembangkan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan dunia pendidikan pada umumnya dan khususnya yang berkaitan dengan masalah peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa
- b. Sebagai media untuk mentransformasikan ilmu yang didapat di bangku kuliah dengan masalah yang terjadi di lapangan
- c. Penelitian ini dapat digunakan untuk mengkaji secara ilmiah dan memberi gambaran yang jelas berkaitan dengan masalah peningkatan kemampuan komunikasi matematis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, hasil penelitian ini bisa menambahkan wawasan peneliti tentang matematika yang berkaitan dengan masalah peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa, dengan menggunakan media komik. Sehingga peneliti paham bahwa matematika dapat diterapkan dalam berbagai bidang ilmu ilmu kajian lainnya.

b. Bagi Mahasiswa

Bagi mahasiswa, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan tentang matematika yang berkaitan peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa, dengan menggunakan media komik.

c. Bagi Pembaca

Bagi pembaca, hasil penelitian ini bisa menjadi referensi untuk penelitian yang mungkin berkaitan dengan penelitian pengaruh penggunaan media komik terhadap kemampuan komunikasi matematis ataupun kajian lainnya yang berhubungan dengan matematika pada menyelesaikan kasus peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Media

1. Media

Sudut pandang pedagogis, media merupakan alat yang sangat strategis yang membantu keberhasilan proses belajar mengajar. Keberadaannya dapat memberikan dinamika yang unik bagi siswa, kata media pembelajaran berasal dari kata latin “medius”. Ini secara harfiah berarti “perantara”. Mediator, atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima pesan.²¹

Association for Education and Communication Technologi (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association (EA)* mendefinisikan sebagai benda yang dapat di manipulasi, dilihat, didengar di baca atau di bicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional.²²

²¹ Arsyad, Azwar. “Media Pembelajaran.” 2011

²² *Ibid*, hlm. 11

Menurut Hamalik, media pembelajar adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam pendidikan sekolah dan proses pendidikan.²³

Media merupakan unsur yang sangat penting dalam proses komunikasi.²⁴ Menurut Rouhani, media adalah segala sesuatu tentang sensualitas yang bertindak sebagai perantara, sarana atau alat untuk proses komunikasi (proses pendidikan dan pembelajaran).²⁵

Pendapat beberapa ahli tentang defenisi media di atas mengungkapkan bahwa mereka memiliki banyak kesamaan. Ekspresinya berbeda, tetapi artinya sama. Singkatnya, media pendidikan adalah sarana atau bentuk komunikasi dan fasilitas adalah wadah informasi adalah wadah informasi tentang pengajaran pelajaran dan alat komunikasi untuk berkreasi. Daya tarik atau perhatian siswa dan tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah tercapainya komunikasi yang efektif.

2. Ciri-ciri Media

Gerlach dan Ely, mengemukakan tiga karakteristik media yang adalah petunjuk mengapa media dipakai dan apa-apa saja yang bisa dilakukan oleh media yang mungkin pengajar tidak mampu (atau kurang efisien)

²³ Asnawir, Basyirudin Usman, and M. Basyirudin Usman. “*Media Pembelajaran Jakarta: Ciputat Pers.*” (2022): 54.

²⁴ Rayandra Ahsyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi, 2012), hlm 5

²⁵ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997), hlm 3

melakukannya. Ketiga ciri tersebut adalah : Ciri Fiksatif, Ciri Manipulatif, Ciri Distributif.

a. Ciri Fiksatif

Fitur ini menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, dan merekonstruksi peristiwa atau objek. Peristiwa atau objek dapat diurutkan dan di susun kembali dengan menggunakan media seperti pfoto, videotape, audiotape, tanggul computer, dan film. Onjek ditangkap (direkam) oleh kamera atau kamera video sesuai kebutuhan.

b. Ciri Manipulatif

Anda dapat menggunakan teknologi perekaman selang waktu untuk menyajikan cara yang berlangsung beberapa hari kepada siswa anda dalam beberapa menit.

c. Ciri Distributif

Karakteristik distribusi media memungkinkan objek atau peristiwa ditransformasikan melalui ruang, dan secara keseluruhan, peristiwa disajikan kepada sejumlah besar siswa yang memiliki pengalaman stimulus yang relative sama dengan peristiwa tersebut.²⁶

1) Peran Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton, yang diikuti oleh Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, beberapa dari hasil temuan tersebut

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo, 2011), hlm 12-14

memiliki efek positif dari penggunaan media sebagai bagian integral dari pembelajaran di kelas atau sebagai metode pembelajaran: ada sesuatu yang menunjukkan.

- a) Penyampain belajar tidak kaku
- b) Pembelajaran akan lebih menarik.
- c) Pembelajaran bisa menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar dan prinsip-prinsip yang diterima terikat dengan partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- d) Sebagian besar media dapat mengurangi waktu belajar karena hanya membutuhkan waktu yang singkat untuk menya,paikan pesan atau konten pendidikan dalam jumlah yang cukup dan kemungkinan besar dapat diserap oleh siswa.
- e) Sikap positif siswa terhadap isi pembelajaran dalam proses pembelajaran.
- f) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.²⁷

3. Kriteria Pemilihan Media

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Tidak semua media pembelajaran bisa diterapkan pada setiap mata pelajaran yang disampaikan, hal tersebut memerlukan penyelsaian denagn mata pelajaran yang akan di sampaikan. Media pembelajaran memilki keanekaragaman, dank arena keanekaragamannya

²⁷ Cecep Kusnandi dan Bambang Sujipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor:indonesia, 2011), hlm 23-24

tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Dalam penggunaan media pembelajaran hendaknya guru melakukan proses pemilihan media yang dianggap sesuai untuk digunakan pada materi yang diajarkan. Berkaitan dengan hal ini tersebut ada beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media diantaranya:

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran atau materi yang akan disampaikan.
- c. Kemudahan memperoleh media.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakan media tersebut.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya.
- f. Sesuai dengan taraf berfikir siswa.

Dengan kriteria pemilihan media diatas, maka dapat lebih mudah dalam memilih media mana yang dianggap tepat untuk membantu mempermudah proses pembelajaran. Kehadiran media di dalam proses pembelajaran adalah suatu hal untuk memberikan kemudahan bagi siswa atau guru, dan bukan untuk membuat kesulitan. Karena itu akan berdampak kepada guru itu sendiri.

B. Media Komik

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membuat jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak dan diterbitkan di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik merupakan suatu cerita yang berupa kumpulan-kumpulan gambar

yang diberikan keterangan teks untuk penjelasan ceritanya. Dalam bidang pendidikan komik dapat digunakan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran.²⁸

Sebagai variasi media pembelajaran, anda dapat menggunakan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk kartun. Media komik dapat menjadi favorit siswa karena dapat menghidupkan kumpulan teks dengan gambar komik. Foto memudahkan untuk memahami dan mengingat penjelasan yang detail dan kompleks berdasarkan teks yang ada dan topik yang dipelajari. Bahkan siswa dapat lebih memahami dan memvisualisasikan apa yang disajikan sebagai inti dari topik pelajaran yang dia baca melalui gambar. Komik dapat dirancang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk pembelajaran global. Dalam hal ini komik berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran dengan menggunakan media visual yang dikemas semenarik mungkin agar siswa dan siswa lebih tertarik untuk belajar.²⁹

Berdasarkan uraian di atas, komik dapat diartikan sebagai media pembelajaran sebagai dukungan bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Singkatnya, cerita yang disajikan dalam komik memungkinkan pembaca, terutama siswa, untuk terus membaca sampai akhir.

²⁸ Putra, Gede Lingga Ananta Kusuma, and Gede Pesek Putra Adnyana Yasa. "Komik sebagai sosial". *Jurnal Nawala Visual* 1.1 (2019):1-8.

²⁹ Indaryati, indaryati, and Jailani Jailani. "Pengembangan media komik pembelajaran matematika meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V." 84-96.

Gambar komik merupakan media yang sederhana dan mudah. Serta memiliki arti penting dalam meningkatkan nilai pendidikan.³⁰

Sebagai penunjang proses pembelajaran, komik memegang peranan penting, terutama dalam mengungkapkan berbagai materi yang logis dan bermakna. Soejno Trimono.³¹ Keefektifan komik sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran global ditegaskan sebagai berikut;

- a. Mempermudah siswa didik menangkap hal-hal ataupun rumus-rumus yang abstrak.
- b. Mengembangkan minat baca siswa.
- c. Menambah daya imajinasi siswa

Dalam matematika, komik memiliki keunikan yaitu membuat pembaca mengembangkan imajinasi visualnya. Menurut Brownell (via Hasan), anak-anak yang telah memasukan konsep mengajar ke dalam kartun sesuai dengan penggunaan ini akan secara permanen memahami apa yang mereka pelajari.

1. Kelebihan dan kekurangan media komik

a. Kelebihan

- 1) Media komik memberikan semangat belajar kepada peserta didik untuk menguasai materi.
- 2) Membimbing minat baca yang menarik pada peserta didik.
- 3) Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak.

³⁰ Daryanto, Drs. *“Media Pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran.”* Gava Media (2013).

- 4) Mengutungkan guru-guru dan pelajar karena media ini mampu meningkatkan daya ingat mereka.
- 5) Penyajiannya mengandung unsure visual dan cerita yang kuat, yang sanggup menciptakan pembaca buat terus membaca sampai akhir.³²

b. Kekurangan

- 1) Peserta didik tidak pede untuk melaksanakan media karena pertama kalinya di lakukan media komik.
- 2) Peserta didik takut menghadapi kesalahan yang akan mereka lakukan.
- 3) Peserta didik akan meninggalkan soal yang mereka anggap tidak paham dan akan lebih cepat putus asa.

C. Kemampuan Komunikasi Matematis

Dalam kamus bahasa Indonesia, kemampuan berasal dari kata “bisa”.³³

Kemampuan adalah kemampuan untuk melakukan sesuatu atau berbagai tugas dalam pekerjaan tertentu. Seseorang dianggap kompeten jika dia dapat melakukan apa yang harus dilakukan oleh. Setiap individu memiliki kemampuan, termasuk kemampuan belajar matematika. Salah satunya adalah kemampuan komunikasi.

Salah satu keterampilan matematika yang harus dimiliki siswa adalah keterampilan komunikasi. Kemampuan matematika berperan penting sebagai

³² Susila, Rudi dan Riyana, *Media Pembelajaran : Hakikat Pengembangan Pemanfaatan dan penilaian*, (Bandung: Wacana Prime, 2007), hlm.187

³³ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, (2005), hlm.838

ekspresi pemahaman siswa terhadap konsep matematika dan menjadi ilmu terapan pada ilmu lainnya.³⁴

Komunikasi merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran,. Kecuali saat pembelajaran matematika. Cirri-ciri matematika adalah abstrak dan penuh dengan kata-kata dan symbol-simbol. Akibatnya banyak siswa yang hannya menelan semua materi tanpa berusaha menahan informasi yang dikandungnya.

Keterampilan komunikasi matematis merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki siswakhhususnya siswa SMA. Sebagaimana dinyatakan dalam Goals of Mathematical Learning Depdiknas, keterampilan yang harus dimiliki siswa adalah penggunaan diskusi tentang pola dan sifat, pembuatan generalisasi dengan manipulasi matematika, dan kemampuan berkomunikasi. Ide dan gagasan meliputi tabel, bagan, dan bentuk objek lainya untuk memperjelas situasi dan menilai kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Pentingnya komunikasi yang diungkapkan Kadarisma, menyatakan bahwa komunikasi merupakan keterampilan yang sangat penting dalam pembelajaran matematika dan baik siswa SD maupun SMP dibimbing untuk memiliki kemampuan komunikasi yang prima.³⁵

Keterampilan komunikasi merupakan aspek yang sangat penting harus dimiliki oleh siswa yang ingin berhasil dalam proses pembelajaran.

³⁴ Nuraeni, Sheny. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Melalui Komik Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP*. Diss. FKIP UNPAS, 2016.

³⁵ Aminah, Siti, Tommy Tanu Wijaya, and Devi Yuspriyati. "Analisis kemampuan komunikasi matematis siswa kelas viii pada materi himpunan." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 2.1 (2018): 15-22.

Keterampilan komunikasi matematis untuk pembelajaran matematika sangat perlu dikembangkan. Melalui komunikasi, siswa dapat mengorganisasikan pemikiran matematisnya baik secara lisan maupun tulisan. Selain itu, siswa juga dapat memberikan respon yang tepat antara siswa dengan media selama proses pembelajaran.³⁶

Keterampilan komunikasi matematis sendiri dapat merasionalisasi masalah mengubah format deskripsi model matematika dan menjelaskan ide-ide matematika dalam format deskripsi yang relevan.³⁷ Dari beberapa penjelasan tentang komunikasi matematis, kita dapat menyimpulkan bahwa komunikasi matematis penting bagi siswa.

Komunikasi matematis yang diukur dalam penelitian ini ditulis sebagai komunikasi matematis. Yang dimaksud dengan komunikasi matematis adalah kemampuan atau kemampuan siswa untuk mengungkapkan idea atau gagasan matematika dan menginterpretasikannya secara tertulis untuk memecahkan suatu masalah. Indeks untuk mengukur keterampilan komunikasi matematis, yaitu kemampuan:³⁸

1. Menghubungkan benda nyata, benda atau diagram ke dalam ide matematika
2. Menjelaskan ide, situasi, atau relasi matematika dengan benda nyata, gambar, atau diagram

³⁶ Umar, Wahid. "Membangun kemampuan komunikasi matematis dalam pembelajaran matematika." *Infinity Journal* 1.1 (2012): 1-9

³⁷ Aminah, Siti, Tommy Tanu Wijaya, and Devi Yuspriyati. "Analisis kemampuan komunikasi matematis siswa kelas viii pada materi himpunan." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 2.1 (2018): 15-22.

³⁸ Lamani, Karman. "Belajar berkomunikasi dan komunikasi untuk belajar dalam pembelajaran matematika." *Infinity Journal* 2.1 (2013): 13-25

3. Menggunakan istilah, notasi, atau simbol matematika dan strukturnya untuk menyajikan ide
4. Menarik kesimpulan, menyusun bukti, memberikan alasan atau bukti terhadap solusi.

D. Kerangka Berpikir

Media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara, penyampaian pesan atau informasi dari pengirim pesan ke penerima pesan. Media merupakan alat bantu atau alat komunikasi yang digunakan untuk lebih mengefektifkan proses pembelajaran.

Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran tersebut, dalam hal ini pembelajaran merujuk pada sebuah proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas.

Kemampuan komunikasi matematika adalah kemampuan siswa dalam merefleksikan benda-benda nyata, gambar dan ide-ide matematika, membuat model dituasi atau persoalan menggunakan metode lisan, tertulis, kongkret, grafik dan aljabar. Menggunakan keahlian membaca, menulis dan menelaah untuk menginterpretasi.

E. Penelitian Relevan

Wulandari Salisa Nudiana, melakukan penelitian ini dengan judul “Pengaruh Komik Pendidikan Matematika Terhadap Kemampuan Matematis Siswa Dalam Operasi Hitung Pecahan”. Metode yang digunakan dalam

penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pustaka, simak dan catat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kartun dalam pembelajaran matematika berdampak positif terhadap kemampuan komunikasi matematika siswa.³⁹

Sheny Nuraeni juga melakukan hal yang sama dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Melalui Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis siswa”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Instrument dalam penelitian ini berupa tes kemampuan komunikasi matematis yang berupa uraian serta angket skala sikap. Pembelajaran dalam media komik lebih unggul daripada keterampilan komunikasi matematika siswa yang menggunakan media ini.⁴⁰

Hasan Negara pada tahun 2004 dengan judul “Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Siswa Sekolah Dasar pada Matematika (SD/MI)”. Temuannya menunjukkan bahwa penggunaan media komik meningkatkan minat dan semangat belajar siswa dan pada akhirnya mengarah pada peningkatan matematika. Memberikan siswa kesan pelajaran bahwa siswa dapat termotivasi untuk mempelajari hasil belajar siswa.⁴¹

³⁹ Nurdin, Wulandari Salisa, Husen Windayana, and Hana Yunansah. “Pengaruh Komik Edukasi Matematika Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada Operasi Hitung Bilangan Pecahan.” *Jurnal PGSD Kampus Cibiru* 4.3 (2016)

⁴⁰ Nuraeni, Sheny. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Melalui Komik Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP*. Diss. FKIP UNPAS, 2016

⁴¹ Negara, Hasan Sastra. “Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI).” *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 1.2 (2014): 250-259.

Dari beberapa hasil peneliti relevan tersebut, penggunaan media komik tampaknya memberikan dampak yang luar biasa terhadap kemampuan komunikasi matematika siswa. Selain itu, minat siswa dalam mempelajari cara menggunakan media memiliki dampak yang luar biasa pada hasil belajar, tetapi tidak ditemukan dampak pada keterampilan komunikasi matematis pada penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti ingin melihat apakah hal tersebut juga mempengaruhi kemampuan komunikasi matematis siswa setelah menggunakan media komik.

Perbedaan dari hasil penelitian di atas dengan penelitian saya dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis di SMPN 1 Semende Darat Tengah” di penelitian ini peneliti ingin mengetahui, Bagaimana pengaruh media komik terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa SMPN 1 Semende Darat Tengah dan Bagaimana kemampuan komunikasi matematis siswa setelah di terapkan pembelajaran dengan menggunakan media komik pada siswa SMPN 1 Semende Darat Tengah. Metode penelitian yang peneliti gunakan pendekatan kuantitatif. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes kemampuan komunikasi matematis yang berupa uraian, angket, dan observasi.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

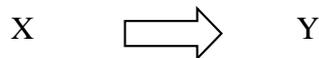
A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan statistik dan analitis.⁴²

Pendekatan kuantitatif ini juga digunakan untuk mengumpulkan satu set data dari survey dan mengkonfirmasi hasilnya.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian ini peneliti memilih desain penelitian sederhana. Desain ini terdiri atas satu variabel independen dan dependen.⁴³ Hal ini dapat digambarkan seperti gambar berikut:



Keterangan:

X = Media Komik

Y = Kemampuan Komunikasi Matematis

C. Variabel Penelitian

a. Variabel Independen

Variabel ini sering disebut sebagai stimulus, prediktor, atau anteseden. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau memicu terjadinya modifikasi atau

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R Dan D*, (Alfabeta:Bandung, 2017), hlm. 13

⁴³ *Ibid*, hlm. 16

terjadinya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media komik.

b. Variabel Dependen

Sering disebut sebagai variabel keluaran, kriteria, dan hasil. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau dihasilkan variabel dari bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan komunikasi matematis.

D. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap bulan April 2022 tahu ajaran 2021/2022 di kelas VIIIA SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah yang terletak di Kecamatan Semende Darat Tengah, Kabupaten Muara Enim, Provinsi Sumatra Selatan.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 5 kali pertemuan. Pada pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke-4 dilakukan pembelajaran menggunakan media komik dilanjutkan pertemuan ke-5 pemberian soal kemampuan komunikasi matematis dan angket penggunaan media komik dengan keterangan waktu pelaksanaan sebagai berikut:

Tabel 3.1

Daftar Pertemuan Kelas VIIA SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah

No	Pertemuan Ke-	Hari/Tanggal	Waktu
1	Pertama	Senin 11 April 2022	11:00-12:00
2	Kedua	Selasa 12 April 2022	10:00-11:00
3	Ketiga	Jumat 15 April 2022	09:30-10:30

4	Keempat	Senin 18 April 2022	11:00-12:00
5	Kelima	Selasa 19 April 2022	10:00-11:00

E. Populasi, dan Sampel Penelitian

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subyek dengan kualitas dan karekteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti yang diteliti dan menarik kesimpulan darinya. Oleh karena itu, populasi terdiri dari benda-benda dalam lainnya serta manusia. Populasi juga mengandung semua ciri atau sifat subjek atau objek bukan hanya jumlah objek atau subyek yang diteliti.⁴⁴ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah.

Tabel 3.2

Jumlah Populasi

No	Siswa	A	B
1	Laki-laki	12	10
2	Perempuan	7	8
Jumlah		19	18

b. Sampel

Dikatakan sampel random karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam

⁴⁴ Prof Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabita, 2014) hlm, 80

populasi itu.⁴⁵ Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah siswa-siswi yang ada di kelas VIIIA SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah yang berjumlah 19 orang.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data yang diinginkan. Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara sebagai berikut.

1. Tes

Dalam penelitian ini akan digunakan jenis tes tertulis. Tes tertulis adalah tes yang soal-soalnya harus dijawab peserta didik dengan memberikan jawaban tertulis. Tes tertulis bentuk uraian atau subyektif merupakan seperangkat soal yang berupa tugas. Tes dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal tes kemampuan komunikasi matematis. Tes akan diberikan pada saat akhir pembelajaran menggunakan media komik.

2. Angket

Peneliti juga menggunakan angket untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini. Angket yang digunakan adalah angket tertutup, yaitu angket yang jawabannya disediakan sedemikian rupa sehingga tugas siswa hanya memilih jawaban yang benar menurut dirinya. Tes dilakukan untuk melihat respon peserta didik setelah pembelajaran menggunakan media komik.

3. Observasi

⁴⁵ Prof Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabita, 2015) hlm, 125

Observasi adalah metode pengumpulan data dalam suatu kegiatan mencari data yang dapat digunakan untuk suatu kesimpulan atau diagnosis.⁴⁶ Teknik pelaksanaan observasi ini dapat dilakukan secara langsung yaitu pengamat berada langsung bersama objek yang diselidiki dan tidak langsung yakni pengamatan yang dilakukan tidak pada saat berlangsungnya suatu peristiwa yang diteliti.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan rekaman kejadian yang ditulis atau dicetak. Yang berupa catatan anekdot, surat, buku harian, dan dokumen-dokumen lainnya.⁴⁷ Peneliti ini menggunakan metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang saat proses pembelajaran menggunakan media komik.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, diperlukan instrumen yang tepat agar data yang berhubungan dengan masalah dan tujuan penelitian dapat dikumpulkan secara lengkap. Berikut ini prosedur pengumpulan data yaitu:

1. Lembar Tes

Lembar tes berisikan soal kemampuan komunikasi matematis yang akan diberikan kepada peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah yang terdiri 5 soal. Adapun lembar kisi-kisi tes kemampuan komunikasi matematis dapat dilihat tabel berikut.

⁴⁶ Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif Dan Tindakan*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2012), hlm. 209

⁴⁷ Ibid, hlm. 215

Tabel 3.4
Lembar Kisi-kisi Tes Kemampuan Komunikasi Matematis

Kompetensi Dasar	Indikator	No. Soal	Jumlah Soal
Sistem Persamaan Linear Dua Variabel	Menghubungkan benda nyata, benda atau diagram ke dalam ide matematika	1,2	2
	Menjelaskan ide, situasi, atau relasi matematika dengan benda nyata, gambar atau diagram	3	1
	Menggunakan istilah, notasi, atau simbol matematika dan strukturnya untuk menyajikan ide	4	1
	Menarik kesimpulan, menyusun bukti, memberikan alasan atau bukti terhadap solusi	5	1
Total butir soal			5

2. Lembar Angket

Lembar angket berupa pertanyaan-pertanyaan positif atau negatif yang diberikan kepada responden. Adapun lembar kisi-kisi angket penggunaan media komik dapat dilihat tabel berikut.

Tabel 3.5
Lembar Kisi-kisi Angket Penggunaan Media Komik

Indikator	Pernyataan	No Pertanyaan		Jumlah item
		Positif	Negatif	
Pembelajaran lebih menarik	Saya tertarik untuk membaca komik SPLDV.			

	Belajar dengan menggunakan media komik membuat saya malas bertanya kepada guru	3	11	2
Penyampaian belajar interaktif	Belajar menggunakan media komik membuat saya lebih banyak menanggapi/menjawab pertanyaan guru	6	15	2
	Materi SPLDV sulit dipahami bagi saya walaupun belajar menggunakan media komik			
Penyampaian belajar tidak kaku	Saya senang membaca komik tentang SPLDV	1	13	2
	Suasana pembelajaran di kelas bagi saya monoton			
Mempermudah peserta didik menangkap hal-hal ataupun rumus yang abstrak	Belajar SPLDV menggunakan media komik memudahkan saya mengerjakan berbagai bentuk soal SPLDV baik yang mudah maupun yang sulit	4	5	2
	Saya kesulitan mengerjakan soal SPLDV walaupun baru belajar kemaren			
Mengembangkan minat baca peserta didik	Pembelajaran menggunakan media komik membangkitkan minat belajar saya	12, 8	2	3
	Pembelajaran menjadi membosankan ketika menggunakan media komik			
	Media komik membuat saya lebih tertarik belajar SPLDV			
Menambah daya imajinasi peserta didik	Saya mudah memahami jalan cerita pada komik SPLDV	9	10	2
	Komik SPLDV membingungkan bagi saya			

Keterbacaan komik oleh siswa	Melalui penggunaan media komik soal matematika SPLDV menjadi lebih mudah di kerjakan	14	7	2
	Saya tidak dapat membaca dengan jelas makna dari komik SPLDV			

3. Lembar Observasi

Instrumen observasi merupakan pedoman peneliti dalam mengadakan pengamatan dan pencatatan sistematis terhadap fenomena yang diamati. Fenomena ini berupa penggalian informasi berkenaan dengan situasi dan kondisi di dalam proses pembelajaran menggunakan media komik.

Tabel 3.6

Lembar Kisi-kisi Observasi Aktivitas Guru

Aspek	Indikator	No Pernyataan	Kegiatan
Kegiatan siswa	Memusatkan perhatian siswa terhadap materi yang akan dipelajari	1	Mengucapkan salam kepada siswa
		2	Guru mengajak siswa berdoa
		3	Guru mengabsensi siswa
		4	Guru menyampaikan judul materi yang akan dipelajari
		5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
		15	Guru juga memberikan informasi materi pertemuan berikutnya
		16	Guru mengucapkan salam penutup

Intraksi	Perhatian guru terhadap siswa	6	Guru membagikan peserta didik ke dalam kelompok
		7	Guru membagikan komik dan meminta peserta didik mengamati komik
		8	Guru membimbing siswa dalam menggunakan media komik dan menjawab jika ada pertanyaan dari siswa
		11	Guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKPD
Guru	Motivator	9	Guru meminta siswa untuk mengajukan pertanyaan matematika tentang komik
		10	Guru memberikan LKPD kepada siswa dan meminta siswa mencari informasi terkait apa yang diketahui dan ditanyakan dari LKPD
		12	Guru meminta siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok
		14	Guru memberikan ungkapan terimakasih kepada siswa yang tetap disiplin belajar dalam keadaan seperti pandemi ini
	Fasilitator	13	Guru bersama siswa membuat rangkuman atau kesimpulan

4. Dokumentasi

Instrumen dokumentasi adalah alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang berupa dokumen foto-foto pada saat proses pembelajaran menggunakan media komik.

H. Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Angket

Pengukuran skala likert digunakan untuk menentukan cara menggunakan komik. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap pendapat dan persepsi individu atau kelompok individu terhadap fenomena sosial. Skala likert mengubah variabel yang diukur menjadi variabel indikator. Indikator kemudian sebagai titik tolak untuk menyusun elemen peralatan yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Adapun format pertanyaan yang sangat positif untuk mengukur skala positif dan format sangat negatif untuk mengukur skala negatif. Ada dua buah format pertanyaan: format pertanyaan yang sangat positif untuk mengukur skala positif dan format pertanyaan yang sangat negatif untuk mengukur skala negatif. Soal positif mendapat 5, 4, 3, 2, dan 1. Format pertanyaan negatif diberi peringkat 1, 2, 3, 4, dan 5.⁴⁸ Angket yang digunakan adalah angket tertutup, yaitu angket yang jawabannya disediakan sedemikian rupa sehingga tugas siswa hanya memilih jawaban yang benar menurut dirinya.

Memberikan skor pada jawaban masing-masing butir angket berdasarkan pedoman penskoran angket sebagai berikut:

Tabel 3.7

Pedoman Penskoran Angket Media Komik Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis

	Skor Jawaban
--	--------------

⁴⁸ Andriani, Denny, Krisdianto Hadi Prasetyo, and Erika Laras Astutiningtyas. "Respon siswa terhadap pembelajaran dalam jaringan (daring) pada mata pelajaran matematika." *Absis: Mathematics Education Jurnal* 2.1 (2021): 24.

Butir	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Netral (N)	Tidak Setuju (TS)	Sangat Setuju (STS)	Tidak
Pertanyaan Positif	5	4	3	2	1	
Pertanyaan Negatif	1	2	3	4	5	

b. Analisis Data Kemampuan Komunikasi Matematis

Analisis data hasil tes membantu untuk mengavaluasi item tes bersama dengan hasil evaluasi. Setiap aspek komunikasi matematis dibagi menjadi beberapa indikator, termasuk skor tertentu sebagai berikut:

Tabel 3.8

Rubrik Penskoran Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa

No	Indikator	Kriteria	Skor
1	Menghubungkan benda nyata, benda atau diagram ke dalam ide matematika	Tidak ada jawaban	0
		Jawaban salah tetapi ada alasan	1
		Jawaban benar tetapi alasan salah	2
		Jawaban benar tetapi alasan kurang tepat	3
		Jawaban benar dengan alasan yang benar	4
2	Menjelaskan ide, situasi, atau relasi matematika dengan benda nyata, gambar, atau diagram.	Tidak ada jawaban	0
		Jawaban salah tetapi ada alasan	1
		Jawaban benar tetapi alasan salah	2

		Jawaban benar tetapi alasan kurang tepat	3
		Jawaban benar dengan alasan yang benar	4
3	Kemampuan istilah, notasi atau simbol matematika dan strukturnya untuk menyajikan ide	Tidak ada jawaban	0
		Jawaban salah tetapi ada alasan	1
		Jawaban benar tetapi alasan salah	2
		Jawaban benar tetapi alasan kurang tepat	3
		Jawaban benar dengan alasan yang benar	4
4	Menarik kesimpulan, menyusun bukti, memberikan alasan atau bukti terhadap solusi	Tidak ada jawaban	0
		Jawaban salah tetapi ada alasan	1
		Jawaban benar tetapi alasan salah	2
		Jawaban benar tetapi alasan kurang tepat	3
		Jawaban benar dengan alasan yang benar	4

Dalam penelitian ini penulis akan mengelompokan peserta didik menjadi lima kelompok yaitu sangat kurang, kurang baik, cukup, baik, dan sangat baik. Yang diperoleh peserta didik dari menjawab soal tes kemampuan komunikasi matematis. Yang dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Menjumlahkan skor semua siswa (lampiran)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor}} \times 100$$

2. Menghitung persentase masing-masing indikator keterampilan komunikasi tujuannya adalah untuk mencari nilai persentase berdasarkan masing-masing indikator. Kemampuan komunikasi matematis, dan dikategorikan menurut Kriteria yang diberikan.

$$P = \frac{\text{jumlah skor tiap indikator}}{\text{skor maksimal} \times \text{banyak siswa}} \times 100\%$$

Hitung persentase semua indikator keterampilan komunikasi matematis. Tujuannya adalah untuk menentukan persentase dari semua indikator keterampilan komunikasi matematis dan mengklasifikasikan sesuai dengan kriteria yang diberikan.

$$P = \frac{\text{jumlah skor semua persentase indikator}}{\text{skor maksimal tiap} \times \text{banyak siswa}} \times 100\%$$

Hitung total skor kemampuan komunikasi matematika setiap siswa. Kemudian mendapatkan skor dari setiap siswa. Skor dikategorikan menurut kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.⁴⁹ dalam tabel berikut:

Tabel 3.9

Kualifikasi Skor Total Test Komunikasi Matematis Setiap Siswa

No	Persentase	Kualifikasi
1	$0\% \leq 20\%$	Sangat kurang
2	$21\% \leq p \leq 40$	Kurang baik
3	$41\% \leq p \leq 60$	Cukup
4	$61 \leq p \leq 80$	Baik

⁴⁹ Anderha, Refiesta Ratu, and Sugama Maskar. "Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada Pembelajaran Daring Materi Eksponensial." *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik* 1.2 (2020):1-7.

5	$81 \leq p \leq 100$	Sangat baik
---	----------------------	-------------

I. Teknik Analisis Data

a. Teknik Analisis Data Statistik Deskriptif

Analisis data statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data agar dapat menjelaskan data secara lengkap (dari segi isi). Statistik deskriptif meliputi tabel, grafik lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean, perhitungan persentil, penyajian data dalam format persentil, dan perhitungan distribusi data dengan perhitungan mean dan standar deviasi, serta persentil.

b. Teknik Analisis Data Statistik Inferensial

1. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ujinormalitas dan uji linieritas. Berikut ini akan dijelaskan mengenai uji normalitas dan linieritas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorop smirnov. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang terdistribusi normal diantara responden. Disisni peneliti menggunakan SPSS. Kriteria uji normalitas adalah bila $p\text{-value (asyp.sig)} > 0,05$.

Dari sini, kita dapat menyimpulkan bahwa nilai residual telah berdistribusi normal.⁵⁰

b. Uji Linearitas

Uji linearitas adalah uji yang digunakan untuk menentukan apakah data yang disimpan sesuai dengan garis linier. Uji linier dilakukan untuk mengetahui apakah variabel bebas memiliki hubungan linier dengan variabel terikat. Dalam penelitian ini, uji linier akan dilakukan uji linearitas dengan menggunakan uji ANOVA. Dasar pengambilan keputusan dalam pengujian linearitas.

Membandingkan nilai signifikansi (sig.) dengan 0,05

- 1) Jika nilai *deviation from linearity Sig.* > 0,05, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel bebas dengan variabel terikat.
- 2) Jika nilai *deviation from linearity Sig.* < 0,05, maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

J. Uji Hipotesis

1. Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis akhir dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana dan koefisien determinasi. Berikut penjelasan selengkapnya.

a. Analisis uji regresi sederhana

⁵⁰ Huda, Muhammad Komarul, and Joni Wilson Sitopu. "Pengaruh Persepsi Siswa Dalam Penggunaan Whatsap Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Selama Daring." *Jurnal Metabio* 3.1 (2021): 1-11

Analisis regresi untuk memprediksi seberapa jauh perubahan nilai variabel dependen apabila variabel independen diketahui. Regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kasual satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Persamaan regresi sederhana dirumuskan sebagai berikut :⁵¹

$$Y = a + bX$$

Dimana:

Y = Variabel dependent yang diprediksi

a = Konstanta

b = Koefisien regresi

X = Variabel independent

(Riduwan 2013:148)

Dimana perhitungan analisis regresi linier sederhana, peneliti menggunakan program SPSS versi 22. Langkah-langkahnya sebagai berikut: klik *Analyze – Regression – Linier*. Masukkan variabel media komik ke kotak *Independent* dan variabel ke kotak *Dependent* lalu klik Ok. Pengujian hipotesis dilihat pada output *ANOVA* kolom sig. Jika sig > 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak. Namun jika sig < 0,05 Ho ditolak dan Ha diterima.⁵² Pengujian hipotesis dilihat pada output *Coefficients* jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) maka Ho diterima dan Ha

⁵¹ Sugiyono. 2010. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta. hlm 261

⁵² Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisis Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: MediaKom.

ditolak. Namun jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) H_0 ditolak dan H_a diterima.

b. Koefisien determinasi

Koefisien determinasi adalah kuadrat dari koefisien korelasi yang dikalikan dengan 100%. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar variabel X mempunyai sumbangan atau ikut menentukan variabel Y.

Untuk menghitung besarnya koefisien determinasi, peneliti menggunakan bantuan program SPSS versi 22 dengan langkah-langkah klik *Analyze – Regression – Linier*. Masukkan variabel media komik (X) pada kotak *Independen* dan variabel kemampuan komunikasi matematis (Y) pada kotak *Dependen*, klik *Ok*. Besar koefisien determinasi dapat dilihat pada *Output Model Summary. R Square*. Koefisien determinasi juga dapat dihitung dengan menggunakan runus:

$$D = (r_{xy})^2 \times 100\%$$

Dimana: D = nilai koefisien determinasi

r = nilai koefisien korelasi⁵³

⁵³ Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta. hlm 187

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Objek Lokasi Penelitian

1. Profil Sekolah

a. Profil SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Semende Darat Tengah merupakan sekolah menengah pertama negeri yang terletak di Desa Muara Tenang, Kecamatan Semende Darat Tengah, Kabupaten Muara Enim, Palembang. Sekolah menengah pertama ini berdiri pada tanggal 22 November 1985 dengan nomor SK pendirian 0594/0/1985 dan Nomor SK Izin Operasional 0594/0/1985. SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah berdiri atas prakarsa warga Desa Muara Tengah dan Dinas Pendidikan Daerah Muara Enim mengingat cukup banyaknya anak-anak Desa Muara Tenang dan sekitarnya yang sudah memasuki usia pendidikan.

SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah merupakan milik Pemerintah Daerah Kabupaten Muara Enim yang mendukung penuh perkembangan sekolah menengah pertama dengan melengkapi sarana dan prasarana serta dukungan-dukungan lainnya. Pada tahun , SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah Kabupaten Muara Enim terakreditasi Badan Akreditasi Nasional Sekolah Menengah Pertama (BAP-M/TU) No. 745/BAP-M/TU/X2016 dengan nilai akreditasi B.

b. Letak Geografis SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah

SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah beralamat Jl. Raya Cahaya Alam lawang agung tepatnya di Desa Muara Tenang Kecamatan Semende Darat Tengah, Kabupaten Muara Enim, Sumatera Selatan. SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah berada di koordinta Garis lintang: -4.1817 dan Garis bujur:103.5765.

B. Hasil Penelitian

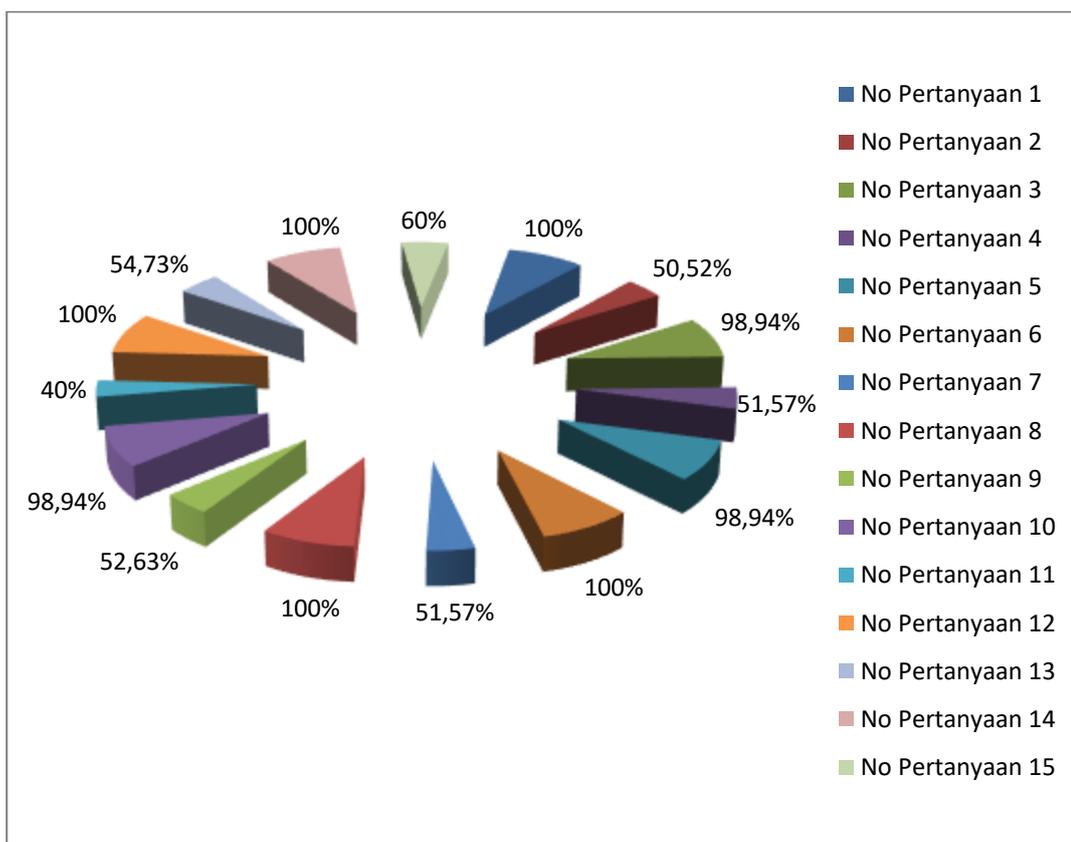
1. Analisis Data Umum

a. Deskripsi Pembelajaran Menggunakan Media Komik

Untuk mengetahui pembelajaran menggunakan media komik terhadap kemampuan komunikasi pada materi sistem persamaan linear dua variabel, maka peneliti memberikan angket pembelajaran menggunakan media komik pada bulan April 2022 yang diisi oleh 19 orang siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Indikator yang digunakan dalam lembar angket pembelajaran menggunakan media komik meliputi Pembelajaran lebih menarik, Penyampaian belajar interaktif, Penyampaian belajar tidak kaku, Mempermudah peserta didik menangkap hal-hal ataupun rumus yang abstrak dan Mengembangkan minat baca peserta didik setiap indikator memiliki dua butir pertanyaan, yaitu satu butir pertanyaan positif dan satu butir pertanyaan negatif. Angket tersebut terdiri dari 15 butir pertanyaan dengan 5 alternatif jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju dan sangat tidak setuju. kriteria pemberian skor untuk pertanyaan

positif adalah 5, 4, 3, 2 dan 1, sedangkan untuk pertanyaan negatif adalah 1, 2, 3, 4 dan 5. Adapun hasil angket penggunaan media komik dapat di lihat berdasarkan indikator angket penggunaan media komik dapat dilihat Tabel berikut:

Diagram Pie
Skor Hasil Angket Pembelajaran Menggunakan Media Komik



Berdasarkan diagram pie menunjukkan bahwa berdasarkan indikator pembelajaran menggunakan media komik menurut siswa lebih menarik hal ini dapat dilihat dari persentase jawaban siswa no angket 3 dan 11 sebesar 98,94% untuk pernyataan positif dan 40% untuk pertanyaan negatif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih tertarik belajar. Selanjutnya pembelajaran menggunakan media

komik penyampaian belajar intraktif hal ini dapat dilihat dari persentase jawaban siswa no angket 6 dan 15 sebesar 100% untuk pertanyaan positif dan 60% untuk pertanyaan negatif. Hal ini menunjukkan siswa lebih intraktif. Selanjutnya pembelajaran menggunakan media komik penyampaian pembelajaran tidak kaku hal dapat dilihat dari persentase jawaban siswa pada angket no 1 dan 13 sebesar 100% untuk pertanyaan positif dan 54,73% untuk pertanyaan negatif. Hal ini menunjukkan siswa pembelajaran lebih tidak kaku. Selanjutnya pembelajaran menggunakan media komik mempermudah peserta didik menangkap hal-hal ataupun rumus yang abstrak hal ini dapat dilihat dari persentase jawaban siswa pada angket no 5 dan 4 sebesar 98,94% untuk pertanyaan positif dan 51,57% untuk pertanyaan negatif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa bisa menangkap hal-hal ataupun rumus yang abstrak. Selanjutnya pembelajaran menggunakan media komik mengembangkan minat baca peserta didik hal ini dapat dilihat dari persentase jawaban siswa pada angket no 12, 8 dan 2. Sebesar 100%, 100% untuk pertanyaan positif dan 50,52% untuk pertanyaan negatif. Hal ini menunjukkan bahwa mengembangkan minat baca peserta didik. Selanjutnya pembelajaran menggunakan media komik menambah daya imajinasi peserta didik hal ini dapat dilihat pada persentase jawaban siswa no angket no 10 dan 9. Sebesar 98,94% untuk pertanyaan positif dan 52,63% untuk pertanyaan negatif. Hal ini menunjukkan bahwa menambah daya imajinasi peserta didik. Selanjutnya pembelajaran

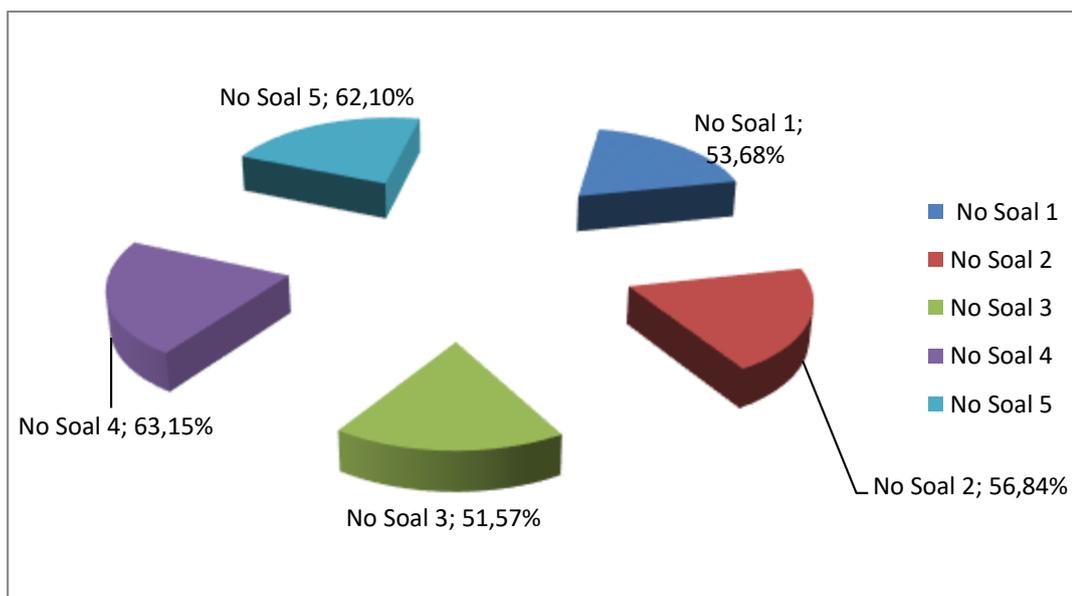
menggunakan media komik Keterbacaan komik oleh siswa hal ini dapat dilihat dari persentase jawaban siswa pada angket no 14 dan 7. Sebesar 100% untuk pertanyaan positif dan 51,57% untuk pertanyaan negatif. Hal ini menunjukkan bahwa keterbacaan komik oleh siswa.

b. Deskripsi Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa

Setelah belajar dengan media komik dilaksanakan, peneliti melakukan tes alokasi waktu 120 menit diselesaikan oleh 19 orang siswa pada bulan April 2022. Soal berupa uraian lima butir soal berdasarkan komunikasi matematis. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui tingkat kemampuan komunikasi matematis siswa setelah belajar menggunakan media komik. Hasil tes siswa ditunjukkan pada tabel berikut:

Diagram Pie

Skor Persentase Test Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa



Berdasarkan diagram pie menunjukkan bahwa perolehan hasil skor persentase kemampuan komunikasi matematis berdasarkan indikator pertama; menghubungkan benda nyata, benda atau diagram ke dalam ide matematika. Hal ini dapat dilihat pada persentase jawaban siswa pada kemampuan komunikasi matematis no 1 dan 2 sebesar 53,68% termasuk kriteria cukup untuk pertanyaan no 1 dan sebesar 56,84% termasuk kriteria cukup untuk pertanyaan no 2. Kedua; Menjelaskan ide, situasi, atau relasi matematika dengan benda nyata, gambar atau diagram. Hal ini dapat dilihat pada persentase jawaban siswa pada kemampuan komunikasi matematis sebesar 51,57% termasuk kriteria cukup. Ketiga; Menggambarkan istilah, notasi, atau symbol matematika dan strukturnya untuk menyajikan ide. Hal ini dapat dilihat pada persentase jawaban siswa pada kemampuan komunikasi matematis sebesar 63,15% termasuk kriteria baik. Keempat; Menarik kesimpulan, menyusun bukti, memberikan alasan atau bukti terhadap solusi. Hal ini dapat dilihat pada persentase jawaban siswa pada kemampuan komunikasi sebesar 62,10% termasuk kriteria baik. Jadi, dari pemaparan diatas disimpulkan bahwa indicator kemampuan komunikasi matematis pembelajaran dengan media komik telah mencapai criteria indicator keberhasilan penelitian.

c. Deskripsi Pengaruh Media Komik Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa

1. Data Statistik Deskriptif

Tabel 4.1
Data Statistik Diskriptif

Statistik	Media Komik	Kemampuan Komunikasi Matematis
Mean	57.89	71.05
Median	50.00	70.00
Std. Deviation	1.761	9.366
Minimum	55	60
Maximum	60	90

Tabel 4.1 data statistik diskriptif menunjukkan bahwa mean sebesar 57.89 untuk media komik dan 71.05 untuk kemampuan komunikasi matematis. Selanjutnya median sebesar 50.00 untuk media komik dan 70.00 untuk kemampuan komunikasi matematis. Selanjutnya std deviation sebesar 1.761 untuk media komik dan 9.366 kemampuan komunikasi matematis. Selanjutnya minimum sebesar 55 untuk media komik dan 60 untuk kemampuan komunikasi matematis. Selanjutnya maximum sebesar 60 untuk media komik dan 90 untuk kemampuan komunikasi matematis.

2. Data Statistik Inferensial

Hasil perhitungan nilai kemampuan komunikasi matematis setelah pembelajaran (Test) pada kelas VIIIA dapat dilihat pada Tabel.

Tabel 4.2
Data Hasil Uji Normalitas Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		19
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.04240595
Most Extreme Differences	Absolute Positive	.138
	Negative	.092
Test Statistic		-.138
Asymp. Sig. (2-tailed)		.138
		.200 ^{c,d}

Tabel 4.2 menyimpulkan bahwa data hasil normalitas tes berdasarkan hasil data di atas diketahui hasil signifikansi (sig). Untuk semua data pada uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Hasil data berdistribusi normal kita lanjut ke pengujian linearitas.

Tabel 4.3
Data Hasil Uji Linearitas Test

ANOVA Table

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Kemampuan Komunikasi Between Groups (Combined)	537.281	4	134.320	1.805	.184
Matematis * Media Linearity	414.702	1	414.702	5.574	.033
Komik Deviation from Linearity	122.579	3	40.860	.549	.657
Within Groups	1041.667	14	74.405		
Total	1578.947	18			

Tabel 4.5 menyimpulkan bahwa data hasil uji linearitas test berdasarkan hasil data di atas diketahui hasil signifikansi (sig). Nilai sig Deviation from Linearity $0,657 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara data independen dan variabel dependen ini ada hubungan linear.

C. Uji Hipotesis

a. Analisis Regresi Linear Sederhana

Tabel 4.4
Data Hasil Uji Hipotesis

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	414.702	1	414.702	6.055	.025 ^b
Residual	1164.245	17	68.485		
Total	1578.947	18			

Tabel 4.4 menyimpulkan bahwa data hasil berdasarkan hasil data diatas diketahui hasil signifikansi (sig) sebesar $0,025 < 0,05$ menunjukkan ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis diterima. Sedangkan untuk hasil pada tabel 4.5 Coefficients berdasarkan hasil data diketahui nilai t_{hitung} sebesar 2,461 $> 2,10$. Menunjukkan ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis diterima.

Tabel 4.5
Data Hasil Persamaan Regresi
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-86.792	64.173		-1.352	.194
Media Komik	2.726	1.108	.512	2.461	.025

Tabel 4.5 menyimpulkan bahwa data hasil berdasarkan hasil data diatas diketahui hasil persamaan regresi dapat dilihat pada *Output*

coefficients. B. Persamaan regresi ($Y = -86.792 + 2.726X$). Nilai konstanta negatif menunjukkan pengaruh negatif variabel independen (x). 2,726 (X) merupakan nilai koefisien regresi variabel X terhadap Y artinya jika variabel X tidak mengalami kenaikan satu-satuan maka Y tidak mengalami peningkatan sebesar 2,726.

b. Koefisien determinasi

Tabel 4.6

Data Hasil Koefien Determinasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.512 ^a	.263	.219	8.276

Tabel 4.6 menyimpulkan bahwa data hasil berdasarkan hasil data diatas diketahui hasil koefisien determinasi dapat dilihat pada *Output Model Summary*. *R Square*. Kuefisien determinasi ($0,263 \times 100\%$) = 26,3%

Maka, besarnya kontribusi variabel media komik terhadap kemampuan komunikasi matematis sebesar 26,3% jadi pengaruhnya sebesar 26,3%. Dapat disimpulkan ada pengaruh kemampuan komunikasi matematis setelah pembelajaran menggunakan media komik.

D. Pembahasan

a. Pembelajaran Menggunakan Media Komik

Penggunaan media komik selama proses pembelajaran, membuat siswa sangat senang untuk belajar dan aktif diskusi. Namun ada juga beberapa siswa yang sulit mengerti isi materi dari komik yang menyebabkan siswa menjadi pasif, akan tetapi hal itu dapat di atasi dengan cara siswa langsung bertanya dan mendengar penjelasan guru. Pada tahap presentasi kelompok, siswa juga menunjukkan keberaniannya untuk mempersiapkan hasil diskusinya di depan kelas tanpa takut salah serta begitu juga saat siswa menjawab soal di depan kelas. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mau terlibat di dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dengan lebih mudah dapat mengingat materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil angket media komik belajar melalui pembelajaran media komik diperoleh total persentase skor semua indikator. indikator pertama; Pembelajaran lebih menarik dilihat pada pertanyaan positif menunjukkan 98,94%, pada pertanyaan negatif menunjukkan 40% dari 19 sampel. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih tertarik belajar. Kedua; Penyampaian belajar interaktif dilihat pertanyaan positif menunjukkan 100%, pada pertanyaan negatif menunjukkan 60% dari 19 sampel. Hal ini menunjukkan siswa lebih intraktif. Ketiga; Penyampaian belajar tidak kaku dilihat pada pertanyaan positif menunjukkan 100%, pada pertanyaan negatif menunjukkan 54,73% dari 19 sampel. Hal ini menunjukkan siswa pembelajaran lebih tidak kaku. Keempat; Mempermudah peserta didik

menangkap hal-hal ataupun rumus yang abstrak dilihat pertanyaan positif menunjukkan 98,94% pada pertanyaan negatif 51,57% menunjukkan dari 19 sampel. Hal ini menunjukkan bahwa siswa bisa menangkap hal-hal ataupun rumus yang abstrak. Kelima; Mengembangkan minat baca peserta didik dilihat pada pertanyaan positif menunjukkan 100%, 100% dan pada pertanyaan negatif menunjukkan 50,52% dari 19 sampel. Hal ini menunjukkan bahwa mengembangkan minat baca peserta didik. Keenam; Menambah daya imajinasi peserta didik dilihat pada pertanyaan positif menunjukkan 98,94%, pada pertanyaan negatif 52,63% dari 19 sampel. Hal ini menunjukkan bahwa menambah daya imajinasi peserta didik. Ketujuh; Keterbacaan komik oleh siswa 100%, pada pertanyaan negatif menunjukkan 51,57% dari 19 sampel. Hal ini menunjukkan bahwa keterbacaan komik oleh siswa.

Maka pemaparan diatas dapat disimpulkan, total persentase skor semua indikator media komik mempengaruhi kemampuan komunikasi matematis siswa hal ini bisa dilihat dari pertanyaan positif menunjukkan responden dikategorikan sangat baik dari setiap pertanyaan.

Hal tersebut juga didukung lembar observasi yang dilakukan pengamat. Menurut Pengamat Ibu Yesi Sarilena A, S.Pd membenarkan bahwa telah dilaksanakannya pembelajaran menggunakan media komik oleh peneliti di SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah. (lebar observasi terlampir)

b. Pengaruh Media Komik Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah

Berdasarkan hasil tes kemampuan komunikasi matematis dan hasil angket pembelajaran menggunakan media komik menunjukkan bahwa penggunaan media komik mempengaruhi komunikasi matematis. Seperti ditunjukkan pada tabel menyimpulkan bahwa data hasil regression signifikansi (sig) sebesar $0,025 < 0,05$ menunjukkan ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis diterima. Sedangkan untuk hasil nilai t_{hitung} sebesar $2,461 > 2,101$ Menunjukkan ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis diterima.

Maka, dari pemaparan di atas dapat disimpulkan ada pengaruh kemampuan komunikasi matematis setelah pembelajaran menggunakan media komik dengan pengaruhnya sebesar 26,3%.

Berdasarkan dari hasil, test dan angket membuktikan bahwa media komik mempengaruhi kemampuan komunikasi matematis siswa pada kelas VIIIA SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah.

c. Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Setelah Diterapkan Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Komik Pada Siswa SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah

Pada akhir pertemuan peneliti mengadakan test untuk melihat kemampuan komunikasi matematis. Berdasarkan analisis hasil test diperoleh informasi bahwa dari 19 siswa kelas VIIIA, diperoleh total persentase skor semua indikator. Indikator kemampuan Komunikasi Matematis, pertama; Menghubungkan benda nyata, benda atau diagram ke dalam ide matematika menunjukkan 53,68% (cukup) dan 56,84% (cukup)

dari 19 sampel. Kedua; Menjelaskan ide, situasi, atau relasi matematika dengan benda nyata, gambar atau diagram menunjukkan 51,57% (cukup) dari 19 sampel. Ketiga; Menggunakan istilah, notasi, atau simbol matematika dan strukturnya untuk menyajikan ide menunjukkan 63,15% (baik) dari 19 sampel. Keempat; Menarik kesimpulan, menyusun bukti, memberikan alasan atau bukti terhadap solusi menunjukkan 62,10% (baik) dari 19 sampel.

Jadi, hasil penelitian tentang kemampuan komunikasi matematis melalui pembelajaran dengan media komik telah mencapai kriteria indikator keberhasilan penelitian.

Sebab tidak ada indikator kemampuan komunikasi matematis yang persentasenya rendah dan dua indikator masuk kategori baik

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa di SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah” dan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah diajukan dalam rumusan masalah, maka berikut penulis mencoba memberikan kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh kemampuan komunikasi matematis pada materi SPLDV kelas VIIIA SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah dengan data yang diperoleh jika nilai signifikansi $(0,025) < \text{probabilitas } (0,05)$ maka ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis diterima dan Jika nilai $t_{hitung} (2,461) > t_{tabel} (2,10)$ maka ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis diterima yang menyatakan ada pengaruh media komik terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa pada materi SPLDV kelas VIIIA SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah diterima. Dengan demikian materi SPLDV dengan menggunakan media komik lebih baik dalam meningkatkan kemampuan komunikasi matematis.
2. Tingkat kemampuan komunikasi matematis siswa pembelajaran menggunakan media komik di kelas VIIIA, SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah pada kategori baik nilai rata-rata persentasenya adalah sebesar 57,46%. Hasil angket pada kategori baik nilai rata-rata persentasenya

adalah sebesar 77,19%. Hasil lembar observasi pada kategori sangat baik nilai rata-rata persentasenya adalah sebesar 100%.

B. Saran

1. Sekolah dan guru dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis. Dengan adanya media komik dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis yang semakin baik.
2. Siswa dengan adanya pembelajaran menggunakan media komik dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis.
3. Bagi peneliti yang akan melanjutkan penelitian dengan menggunakan media komik dapat diterapkan pada materi matematika yang berbeda dan variabel lainnya selain kemampuan komunikasi matematis.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Oka Negara, I Gd. Meter, I Gst, Ni Nym, Yuni Darjiani.(2015). Analisis Kesulitan-
Kesultan Belajar Matematika. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan
Ganesha Jurusan PGSD, 3(1)*
- Aminah, S., Wijaya, T. T., & Yuspriyati, D. (2018). Analisis kemampuan komunikasi
matematis siswa kelas viii pada materi himpunan. *Jurnal Cendekia: Jurnal
Pendidikan Matematika, 2(1), 15-22*
- Ardiyansah, M. (2016). Pengaruh metode partisipatori terhadap hasil belajar
matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 1(1)*.
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran.
- Cecep, K., & Bambang S. (2011) Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor:
Ghalia Indonesia
- Daryanto, D. (2013). Media pembelajaran peranannya sangat sangat penting dalam
mencapai tujuan pembelajaran. Gava Media
- Djamarah, S., & Zain, A. (2010). Strategi Belajar Mengajar Jakarta: Rineka Cipta.
Kemampuan Spasial.
- Hosman, M. (2014). Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran.
Implementasi kurikulum 2013 .
- Indaryati, I., & Jailani, J. (2015). Pengembangan media komik pembelajaran
matematika meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V. *Jurnal
Prima Edukas, 3(1), 84-96*
- Lanani, K. (2013). Belajar berkomunikasi dan komunikasi untuk belajar dalam
pembelajaran matematika. *Infinity Journal, 2(1), 13-25*

Nana Sudjana. (2010). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo, cet 10, hlm 2

National Council of Teacher of Mathematics, Executive Summary Principles and Standars for School Mathematics. Diakses pada tanggal 20 Maret 2016 dari situs: http://www.nctm.org/upload_dedFiles/Standars_and_Positions/PSSM_Executive_Summary.pdf

Negara, H. S. (2014). Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan minat matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI). *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Pembelajaran Dasar*, 1(2), 250-259.

Nuraeni, S. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Melalui Komik Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP (Doctoral dissertation, FJIP UNPAS).

Nurdiana, W. S., Windayana, H., & Yunansah, H. (2016). Pengaruh Komik Edukasi Matematika Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada Operasi Hitung Bilangan Pecahan. *Jurnal PGSD Kampus Cibiru*, 4(3).

Pakpahan, Andrew Fernando, et al. Pengembangan media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis, 2020.

Prof Dr. Sugiyono, (Bandung: Penerbit Alfabita, 2014) Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D

Prof. Dr. Sugiono, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2015) Metode Penelitian Pendidikan, hal, 61

Redja Mudyahadjo, R. (2013). Pengantar Pendidikan.

- Reswari, W. A., Jaya, W. S., & Pratama, E. Y. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Komik Matematika Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VII MTs. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika (JMPPM)*, 3(2), 1-15.
- Rois U Rias. (2016). Komunikasi Matematis Siswa pada Materi Kubus dan Balok. Skripsi, (Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Matematika dan IPA: Universitas Negeri Gorontalo
- Selpius Kandou dan Runtukahu, Tombokan. (2014). Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar, Yogyakarta : ARR-RUZZ Media
- Sugiman, Ade Kumalasari. (2015). Analisis Kesulitan Pada Mata Kuliah Kapita Matematika Sekolah Menengah. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(1) hlm 16-27
- Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional dan Penjabarannya, (Bandung: Citra Umbara, 2003), hlm 3
- Wati, F. A. (2016). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write (TTW) Pada Siswa Kelas VII A SMP N 10 Purworejo Tahun Pelajaran 2015/2016 (Doctoral dissertation, Pendidikan Matematika-FKIP).
- Wida Rachmiati (2017). Konsep Bilangan Untuk Calon Guru SD/MI, (Depok: Madani Publishing), 8

LAMPIRAN

A. Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

Istilah matematika berasal dari bahasa Yunani “mathein” atau manthein” yang artinya mempelajari. Menurut (Manfaat, 2010), matematika berasal dari kata mathema dalam bahasa Yunani yang diartikan sebagai sains, ilmu pengetahuan atau belajar, juga dari kata mathemathikos yang diartikan sebagai belajar. Sedangkan pendapat (Sanusi, 2009) “matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia”. (Paneo, 2007) memberikan banyak pengertian dari matematika sebagai berikut: matematika adalah ilmu pengetahuan tentang struktur yang terorganisir, matematika adalah ilmu deduktif, matematika adalah tentang pola dan hubungan, matematika mencakup empat wawasan: aritmatika, aljabar, geometri, analisis, matematika bahasa yang menggunakan istilah secara cermat, jelas, akurat, matematika adalah ilmu tentang logika, dan matematika adalah bilangan ruang serta operasinya.⁵⁴

Dari pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa matematika adalah suatu pengetahuan yang eksak dan terorganisir secara sistematis yang mempelajari objek-objek berupa fakta, konsep, operasi, dan prinsip dan semuanya adalah abstrak.

Karena matematika merupakan ilustrasi abstraksi dari dunia nyata, maka objek yang dimiliki matematika masih bersifat abstrak, tapi dapat dipahami makna yang terdapat padanya, seperti.

1. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) adalah dua buah persamaan linear dua variabel yang memiliki satu penyelesaian yang sama. Penyelesaian yang sama tersebut dinamakan himpunan penyelesaian dari SPLDV.

Jika digambarkan pada diagram kartesius, maka SPLDV adalah berupa dua garis lurus yang berpotongan di satu titik. Titik potong itulah yang disebut himpunan penyelesaian dari SPLDV. Untuk mencari himpunan penyelesaian dari SPLDV, dapat kita gunakan metode grafik.

a. Metode Grafik

Contoh :

Tentukan himpunan penyelesaian dari SPLDV : $x - 2y = -2$
 $x + y = 4$

⁵⁴ Ardiansyah, M. “Pengaruh Metode Partisipatori Terhadap Hasil Belajar Matematika.” SAP (Susunan Artikel Pendidikan 1.1 (2016).

Jawab :

Langkah 1 : Buatlah tabel untuk titik-titik yang dilalui masing-masing PLDV:

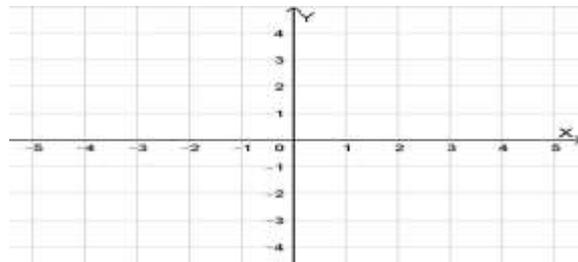
PLDV $x - 2y = -2$

x	0	-2
y	1	0
(x,y)	(0,1)	(-2,0)

PLDV: $x + y = 4$

x	0	4
y	4	0
(x,y)	(0,4)	(4,0)

Langkah 2 : Gambarkan garis dari masing-masing PLDV ke dalam satu diagram Cartesius.



Langkah 3 :

Tampak pada gambar bahwa titik (2, 2) adalah titik potong kedua PLDV, maka himpunan penyelesaian SPLDV tersebut adalah $\{(2, 2)\}$.

b. Metode Substitusi

Substitusi artinya “mengganti” yaitu mengganti salah satu variabel dengan variabel yang lain, atau suatu bilangan tertentu.

Contoh:

Tentukan himpunan penyelesaian dari SPLDV : $x - 2y = -2$ dan $x + y = 4$

Jawab

Persamaan (1) : $x - 2y = -2$

Persamaan (2) : $x + y = 4$ atau $y = 4 - x$

Substitusikan $y = 4 - x$ ke dalam persamaan (1) : $x - 2y = -2$

$$x - 2(4 - x) = -2$$

$$x - 8 + 2x = -2$$

$$3x = -2 + 8$$

$$3x = 6$$

$$x = 2$$

selanjutnya substitusi $x = 2$ ke dalam persamaan (2) : $x + y = 4$

$$2 + y = 4$$

$$y = 4 - 2$$

$$y = 2$$

Jadi, himpunan penyelesaian SPLDV tersebut adalah $\{(2, 2)\}$.

c. Metode Eliminasi

Eliminasi artinya “menghilangkan”. Jadi metode ini dilakukan dengan cara menghilangkan satu variabel untuk menentukan variabel yang lain.

Contoh :

Tentukan himpunan penyelesaian dari SPLDV : $x - 2y = -2$ dan $x + y = 4$

Jawab :

$$\text{Persamaan : } \begin{array}{l} x - 2y = -2 \\ x + y = 4 \\ -3y = -6 \end{array} \quad \text{menghilangkan } x$$

$$\text{Persamaan : } \begin{array}{l} x - 2y = -2 \\ x + y = 4 \end{array} \quad \begin{array}{l} \times 1 \\ \times 2 \end{array} \quad \begin{array}{l} x - 2y = -2 \\ 2x + 2y = 8 \\ \hline 3x = 6 \\ = 2 \end{array} \quad \text{menghilangkan } y$$

d. Metode Campuran

Metode ini adalah campuran antara metode eliminasi dengan metode substitusi.

Contoh:

Tentukan himpunan penyelesaian dari SPLDV : $2x - y = 4$ dan $x + 2y = 12$

Jawab:

$$\text{Persamaan (1): } \begin{array}{l} 2x - y = 4 \\ x + 2y = 12 \end{array} \quad \begin{array}{l} \times 2 \\ \times 1 \end{array} \quad \begin{array}{l} 4x - 2y = 8 \\ x + 2y = 12 \\ \hline 5x = 6 \\ x = 4 \end{array} \quad +$$

$$x + 2y = 12 \quad \times 1$$

Selanjutnya substitusikan $x = 4$ ke dalam persamaan (2) : $x + 2y = 12$

$$4 + 2y = 12$$

$$2y = 12 - 4$$

$$2y = 8$$

$$y = 4$$

jadi, himpunan penyelesaian SPLDV tersebut adalah $\{(4,4)\}$.

Pertemuan 1

Sekolah : SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah
 Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Sistem Persamaan Linear Dua Variabel
 Kelas/Semester : VIII/Genap
 Alokasi Waktu : 120 Menit

Informasi Pembelajaran		Alokasi Waktu
Persiapan Pembelajaran	1. Wajib Patuhi Protokol Kesehatan 2. Tetap Jaga Jarak 3. Membuat Kesepakatan terkait kehadiran 4. Perspsi dan Motivasi	15
Tujuan	1. Mengidentifikasi persamaan linear dua variable 2. Membuat persamaan linear dua variable sebagai model matematika dari situasi yang diberikan	10
Strategi/Aktifitas Pembelajaran		
Metode Ceramah	Langkah Pembelajaran : A. Pendahuluan	10
Media : Komik Papan Tulis Penggaris Spidol	1. Mengucapkan Salam, mengecek kehadiran siswa. 2. Menyampaikan materi tentang Mengidentifikasi persamaan linear dua variable dan Membuat persamaan linear dua variable sebagai model matematika dari situasi yang diberikan	
Sumber Belajar: Buku Siswa (Matematika/ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Edisi Revisi Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.) Lks (Diyah Shofia Fitriani, S.Si. Matematika Edisi Revisi 2017) Bahan Ajar:	B. Kegiatan Inti Fase 1 (Kenyajian Kelas) 1. Guru membagikan peserta didik dalam beberapa kelompok yang terdiri 4-5 orang dan menyampaikan tujuan dibentuknya kelompok. Fase 2 (Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok) <u>Mengamati</u> • Guru memberikan komik I memahami materi tentang Mengidentifikasi persamaan linear dua variable dan Membuat persamaan linear dua variable	90

<p>Buku Guru (Matematika: buku guru / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Edisi Revisi Jakarta : Kementerian Pendidikan dan kebudayaan) Internet Youtube</p>	<p>sebagai model matematika dari situasi yang diberikan kepada setiap kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Secara berkelompok peserta didik diminta untuk mengamati dan membaca komik I (memahami materi tentang Mengidentifikasi persamaan linear dua variable dan Membuat persamaan linear dua variable sebagai model matematika dari situasi yang diberikan) <p><u>Menanya</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik didorong untuk mengajukan pertanyaan terkait permasalahan yang terdapat dalam komik I (memahami materi tentang Mengidentifikasi persamaan linear dua variable dan Membuat persamaan linear dua variable sebagai model matematika dari situasi yang diberikan). • Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik diajukan kembali kepada peserta didik lain, dengan memberikan penguatan. • Apabila proses dari peserta didik kurang lancar, Guru melontarkan pertanyaan penuntun/pancingan secara bertahap: <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah membaca dan mencermati permasalahan komik I, apa yang terpikir oleh kalian? 2. Coba buatlah pertanyaan yang berhubungan dengan permasalahan yang telah kalian baca dan cermati tersebut! <p><u>Mengeksplorasi/mencoba/mengumpulkan informasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Secara berkelompok peserta didik dimotivasi untuk mencari dan menuliskan informasi: apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dari permasalahan. Jawaban peserta didik diarahkan pada langkah LKPD I yang telah diberikan oleh guru. <p><u>Mengasosiasikan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Secara berkelompok peserta didik mendiskusikan LKPD I dengan dibimbing oleh guru <p><u>Mengkomunikasikan</u></p>	
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> Guru meminta beberapa kelompok tercepat yang menyelesaikan permasalahan dalam LKPD I untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Setiap kelompok memberikan tanggapan hasil presentasi Guru memberikan penguatan terhadap hasil kerja LKPD I. <p>C. Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan ungkapan terimakasih kepada siswa yang tetap disiplin belajar dalam keadaan seperti pandemi ini. Guru juga memberikan informasi materi pertemuan berikutnya. 		
Asesmen/Penilaian			
Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian	Keterangan Penilaian	5
Sikap	Obsevasi/Jurnal	Bekerja sama, jujur, tanggung jawab dan disiplin	
Pengetahuan	Penugasan	Tugas pada bahan ajar	
Keterampilan	Praktek	Proses dan hasil pengumpulan kinerja	

Pertemuan 2

Sekolah : SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah
 Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Sistem Persamaan Linear Dua Variabel
 Kelas/Semester : VIII/Genap
 Alokasi Waktu : 120 Menit

Informasi Pembelajaran		Alokasi Waktu
Persiapan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wajib Patuhi Protokol Kesehatan 2. Tetap Jaga Jarak 3. Membuat Kesepakatan terkait kehadiran 4. Persipsi dan Motivasi 	15
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi selesaian dari persamaan linear dua variabel 2. Membuat sistem persamaan linear dua variable sebagai model matematika dari situasi yang diberikan 3. Membuat model matematika dan menentukan selesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan menggambar grafik dari persamaan serta menafsirkan grafik yang terbentuk. 	10
Strategi/Aktifitas Pembelajaran		
Metode Ceramah	Langkah Pembelajaran : A. Pendahuluan	10
Media : Komik Papan Tulis Penggaris Spidol	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan Salam, mengecek kehadiran siswa. 2. Menyampaikan materi tentang Mengidentifikasi selesaian dari persamaan linear dua variable, membuat sistem persamaan linear dua variable sebagai model matematika dari situasi yang diberikan dan membuat model matematika dan menentukan selesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan menggambar grafik dua persamaan serta menafsirkan grafik yang terbentuk. 	
Sumber Belajar: Buku Siswa	B. Kegiatan Inti Fase 1 (Kenyajian Kelas)	90

<p>(Matematika/ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Edisi Revisi Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.) Lks (Diyah Shofia Fitriani, S.Si. Matematika Edisi Revisi 2017) Bahan Ajar: Buku Guru (Matematika: buku guru / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Edisi Revisi Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) Internet Youtube</p>	<p>1. Guru membagikan peserta didik dalam beberapa kelompok yang terdiri 4-5 orang dan menyapaikan tujuan dibentuknya kelompok.</p> <p>Fase 2 (Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok)</p> <p><u>Mengamati</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan komik II memahami materi tentang Mengidentifikasi penyelesaian dari persamaan linear dua variabel, membuat sistem persamaan linear dua variabel sebagai model matematika dari situasi yang diberikan dan membuat model matematika dan menentukan penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan menggambar grafik dua persamaan serta menafsirkan grafik yang terbentuk.yang diberikan kepada setiap kelompok • Secara berkelompok peserta didik diminta untuk mengamati dan membaca komik II (materi tentang Mengidentifikasi penyelesaian dari persamaan linear dua variabel, membuat sistem persamaan linear dua variabel sebagai model matematika dari situasi yang diberikan dan membuat model matematika dan menentukan penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan menggambar grafik dua persamaan serta menafsirkan grafik yang terbentuk.) <p><u>Menanya</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik didorong untuk mengajukan pertanyaan terkait permasalahan yang terdapat dalam komik II (memahami materi tentang Mengidentifikasi penyelesaian dari persamaan linear dua variabel, membuat sistem persamaan linear dua variabel sebagai model matematika dari situasi yang diberikan dan membuat model matematika dan menentukan penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan menggambar grafik dua persamaan serta menafsirkan grafik yang terbentuk.). 	
---	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik diajukan kembali kepada peserta didik lain, dengan memberikan penguatan. • Apabila proses dari peserta didik kurang lancar, Guru melontarkan pertanyaan penuntun/pancingan secara bertahap: <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah membaca dan mencermati permasalahan komik II, apa yang terpikir oleh kalian? 2. Coba buatlah pertanyaan yang berhubungan dengan permasalahan yang telah kalian baca dan cermati tersebut! <p><u>Mengeksplorasi/mencoba/mengumpulkan informasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Secara berkelompok peserta didik dimotivasi untuk mencari dan menuliskan informasi: apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dari permasalahan. Jawaban peserta didik diarahkan pada langkah LKPD II yang telah diberikan oleh guru. <p><u>Mengasosiasikan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Secara berkelompok peserta didik mendiskusikan LKPD II dengan dibimbing oleh guru <p><u>Mengkomunikasikan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta beberapa kelompok tercepat yang menyelesaikan permasalahan dalam LKPD I untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Setiap kelompok memberikan tanggapan hasil presentasi Guru memberikan penguatan terhadap hasil kerja LKPD II. <p>C. Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat rangkuman dan kesimpulan 2. Guru memberikan ungkapan terimakasih kepada siswa yang tetap disiplin belajar dalam keadaan seperti pandemik ini. 3. Siswa diberi tugas buku paket 4. Guru juga memberikan informasi materi pertemuan berikutnya penilaian harian. 	
Asesmen/Penilaian		

Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian		5
Sikap	Obsevasi/Jurnal		
Pengetahuan	Penugasan		
Keterampilan	Praktek		

Pertemuan 3

Sekolah : SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah
 Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Sistem Persamaan Linear Dua Variabel
 Kelas/Semester : VIII/Genap
 Alokasi Waktu : 120 Menit

Informasi Pembelajaran		Alokasi Waktu
Persiapan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wajib Patuhi Protokol Kesehatan 2. Tetap Jaga Jarak 3. Membuat Kesepakatan terkait kehadiran 4. Persipi dan Motivasi 	15
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat model matematika dan menentukan selesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan metode eliminasi dan substitusi 2. Mengedintifikasikan sistem persamaan linear dua variabel khusus dan selesaiannya. 	10
Strategi/Aktifitas Pembelajaran		
Metode Ceramah	Langkah Pembelajaran :	10
Media : Komik Papan Tulis Penggaris Spidol Warna	A. Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan Salam, mengecek kehadiran siswa. 2. Menyampaikan materi tentang membuat model matematika dan menentukan selesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan metode eliminasi dan substitusi dan mengedintifikasikan sistem persamaan linear dua variabel khusus dan selesaiannya 	
Sumber Belajar: Buku Siswa (Matematika/ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Edisi Revisi Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.) Lks	B. Kegiatan Inti Fase 1 (Kenyajian Kelas) <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan peserta didik dalam beberapa kelompok yang terdiri 4-5 orang dan menyapaikan tujuan dibentuknya kelompok. Fase 2 (Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok) <u>Mengamati</u>	90

<p>(Diyah Shofia Fitriani, S.Si. Matematika Edisi Revisi 2017) Bahan Ajar: Buku Guru (Matematika: buku guru / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Edisi Revisi Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) Internet Youtube</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan komik III memahami materi tentang membuat model matematika dan menentukan penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan metode eliminasi dan substitusi dan mengidentifikasi sistem persamaan linear dua variabel khusus dan penyelesaiannya yang diberikan kepada setiap kelompok. • Secara berkelompok peserta didik diminta untuk mengamati dan membaca komik III (materi tentang membuat model matematika dan menentukan penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan metode eliminasi dan substitusi dan mengidentifikasi sistem persamaan linear dua variabel khusus dan penyelesaiannya yang diberikan kepada setiap kelompok.) <p><u>Menanya</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik didorong untuk mengajukan pertanyaan terkait permasalahan yang terdapat dalam komik III (materi tentang membuat model matematika dan menentukan penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan metode eliminasi dan substitusi dan mengidentifikasi sistem persamaan linear dua variabel khusus dan penyelesaiannya yang diberikan kepada setiap kelompok). • Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik diajukan kembali kepada peserta didik lain, dengan memberikan penguatan. • Apabila proses dari peserta didik kurang lancar, Guru melontarkan pertanyaan penuntun/pancingan secara bertahap: <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah membaca dan mencermati permasalahan komik II, apa yang terpikir oleh kalian? 2. Coba buatlah pertanyaan yang berhubungan dengan permasalahan yang telah kalian baca dan cermati tersebut! 	
--	--	--

	<p><u>Mengeksplorasi/mencoba/mengumpulkan informasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Secara berkelompok peserta didik dimotivasi untuk menacari dan menuliskan informasi: apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dari permasalahan. Jawaban peserta didik diarahkan pada langkah LKPD III yang telah diberikan oleh guru. <p><u>Mengasosiasikan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Secara berkelompok peserta didik mendiskusikan LKPD III dengan dibimbing oleh guru <p><u>Mengkomunikasikan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta beberapa kelompok tercepat yang menyelesaikan permasalahan dalam LKPD III untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Setiap kelompok memberikan tanggapan hasil presentasi Guru memberikan penguatan terhadap hasil kerja LKPD III. <p>C. Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat rangkuman dan kesimpulan 2. Guru memberikan ungkapan terimakasih kepada siswa yang tetap disiplin belajar dalam keadaan seperti pandemik ini. 3. Siswa diberi tugas buku paket 4. Guru juga memberikan informasi materi pertemuan berikutnya penilaian harian. 		
Asesmen/Penilaian			
Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian	Keterangan Penilaian	5
Sikap	Obsevasi/Jurnal	Bekerja sama, jujur, tanggung jawab dan disiplin	
Pengetahuan	Penugasan	Tugas pada bahan ajar	
Keterampilan	Praktek	Proses dan hasil pengumpulan kinerja	

Pertemuan 4

Sekolah : SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah
 Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Sistem Persamaan Linear Dua Variabel
 Kelas/Semester : VIII/Genap
 Alokasi Waktu : 120 Menit

Informasi Pembelajaran		Alokasi Waktu
Persiapan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wajib Patuhi Protokol Kesehatan 2. Tetap Jaga Jarak 3. Membuat Kesepakatan terkait kehadiran 4. Perspsi dan Motivasi 	15
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat model matematika dan menentukan selesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan metode campuran. 2. Mengedintifikasikan sistem persamaan linear dua variabel khusus dan selesaiannya. 	10
Strategi/Aktifitas Pembelajaran		
Metode Ceramah	Langkah Pembelajaran : A. Pendahuluan	10
Media : Komik Papan Tulis Penggaris Spidol Warna	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan Salam, mengecek kehadiran siswa. 2. Menyampaikan materi tentang membuat model matematika dan menentukan selesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan metode campuran dan mengedintifikasikan sistem persamaan linear dua variabel khusus dan selesaiannya 	
Sumber Belajar: Buku Siswa (Matematika/ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Edisi Revisi Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.) Lks	B. Kegiatan Inti Fase 1 (Kenyajian Kelas) <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan peserta didik dalam beberapa kelompok yang terdiri 4-5 orang dan menyampaikan tujuan dibentuknya kelompok. Fase 2 (Mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok) <u>Mengamati</u>	90

<p>(Diyah Shofia Fitriani, S.Si. Matematika Edisi Revisi i 2017) Bahan Ajar: Buku Guru (Matematika: buku guru / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Edisi Revisi Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) Internet Youtube</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan komik IV memahami materi tentang membuat model matematika dan menentukan penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan metode campuran dan mengidentifikasi sistem persamaan linear dua variabel khusus dan penyelesaiannya yang diberikan kepada setiap kelompok. • Secara berkelompok peserta didik diminta untuk mengamati dan membaca komik IV (materi tentang membuat model matematika dan menentukan penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan metode campuran dan mengidentifikasi sistem persamaan linear dua variabel khusus dan penyelesaiannya yang diberikan kepada setiap kelompok.) <p><u>Menanya</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik didorong untuk mengajukan pertanyaan terkait permasalahan yang terdapat dalam komik IV (materi tentang membuat model matematika dan menentukan penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan metode campuran dan mengidentifikasi sistem persamaan linear dua variabel khusus dan penyelesaiannya yang diberikan kepada setiap kelompok). • Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik diajukan kembali kepada peserta didik lain, dengan memberikan penguatan. • Apabila proses dari peserta didik kurang lancar, Guru melontarkan pertanyaan penuntun/pancingan secara bertahap: <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah membaca dan mencermati permasalahan komik IV, apa yang terpikir oleh kalian? 2. Coba buatlah pertanyaan yang berhubungan dengan permasalahan yang telah kalian baca dan cermati tersebut! <p><u>Mengeksplorasi/mencoba/mengumpulkan informasi</u></p>	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Secara berkelompok peserta didik dimotivasi untuk menacari dan menuliskan informasi: apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dari permasalahan. Jawaban peserta didik diarahkan pada langkah LKPD IV yang telah diberikan oleh guru. <p><u>Mengasosiasikan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Secara berkelompok peserta didik mendiskusikan LKPD IV dengan dibimbing oleh guru <p><u>Mengkomunikasikan</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta beberapa kelompok tercepat yang menyelesaikan permasalahan dalam LKPD IV untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Setiap kelompok memberikan tanggapan hasil presentasi Guru memberikan penguatan terhadap hasil kerja LKPD IV. <p>C. Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat rangkuman dan kesimpulan 2. Guru memberikan ungkapan terimakasih kepada siswa yang tetap disiplin belajar dalam keadaan seperti pandemi ini. 3. Siswa diberi tugas buku paket 4. Guru juga memberikan informasi materi pertemuan berikutnya penilaian harian. 		
Asesmen/Penilaian			
Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian	Keterangan Penilaian	5
Sikap	Obsevasi/Jurnal	Bekerja sama, jujur, tanggung jawab dan disiplin	
Pengetahuan	Penugasan	Tugas pada bahan ajar	
Keterampilan	Praktek	Proses dan hasil pengumpulan kinerja	

<p>Guru Kelas</p> <p>AZUARDI, S.Pd NIP. 196804152007011009</p>	<p>Lawang Agung, 11 April 2022 Peneliti</p> <p><u>AYU LESTARI</u> NIM.18571003</p>
<p>Mengetahui, Ka. SMPN 1 Semende Darat Tengah</p> <p>Husmalah Dewi, S.Pd NIP. 197604242006042005</p>	

LAMPIRAN

I. Asesmen/Penilaian

1. Jenis Penilaian

a. Sikap

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari. Terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru.

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang di Nilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Nilai
		BS	JJ	TJ	TS			
1	Ahmad Wiranto							
2	Aidil Perdana Putra							
3	Alpen Perdana							
4	Anisa Andini							
5	Annisa Yulia Ningsih							
6	Bobby Agel Wijaya Putra							
7	Doni Jaya Saputra							
8	Melita Olivia							
9	Mhd. Hirnando Akbar							
10	Nanda Aidil Dwi Andika							
11	Ovi Sagita Aurel							
12	Peberi Alamsyah							
13	Rahmat Maulana							
14	Rara Anggita Maya Sari							
15	Resti Herdiyanti							
16	Rio Pratama							
17	Ripi Yani							

18	Riyansah							
19	Yuda Hadriyansyah							

Keterangan:

BS : Bekerja Sama

TJ : Tanggung Jawab

JJ : Jujur

DS : Disiplin

Catatan :

- Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:

100= Sangat Baik

50 = Cukup

75 = Baik

25 = Kurang

- Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$

- Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $275 : 4 = 68,75$

- Kode nilai / predikat :

- 75,01 – 100,00= Sangat Baik (SB)
- 50,01 – 75,00= Baik (B)
- 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
- 00,00 – 25,00= Kurang (K)

Sekolah : SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah
Mata Pelajaran : Matematika
Materi Pokok : Sistem Persamaan Linear Dua Variabel
Kelas/Semester : VIII/Genap
Sub Materi : Sistem Persamaan Linear Dua Variabel



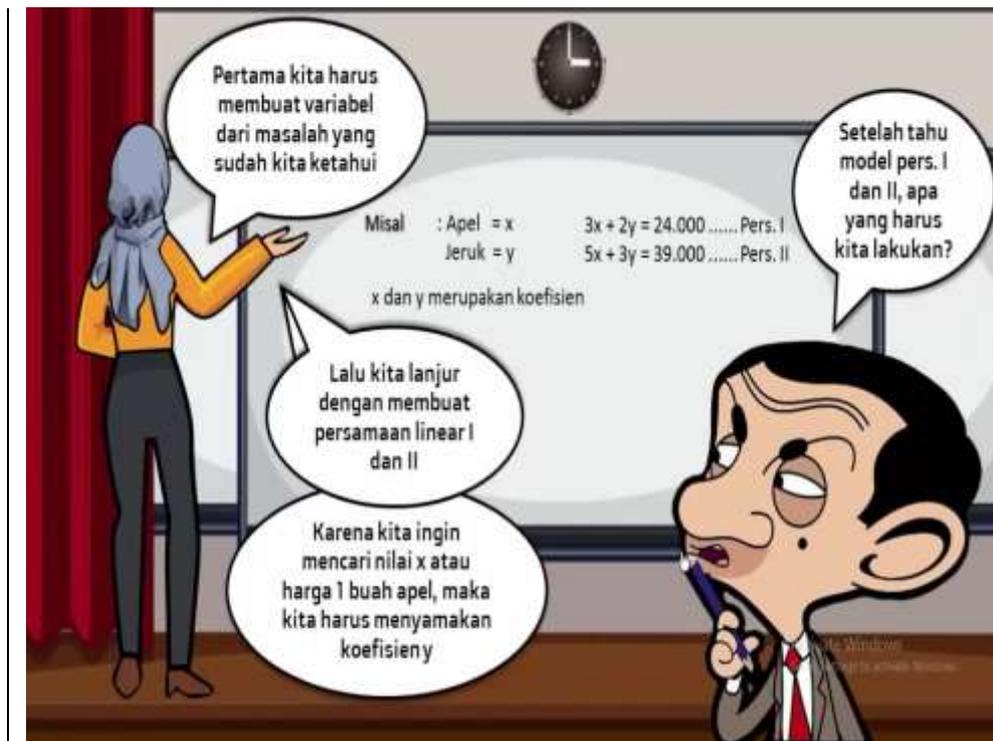




Weekend pun tiba, Beno akhirnya sampai di rumah Paman Bean bersama dengan Novi







Kita bisa mengalikan pers. I dengan 3 dan pers. II dengan 2

$$\begin{array}{r|l} 3x + 2y = 24.000 & \times 3 \\ 5x + 3y = 39.000 & \times 2 \end{array} \quad \begin{array}{l} 9x + 6y = 72.000 \\ 10x + 6y = 78.000 \end{array}$$

❖ eliminasi

$$\begin{array}{r} 9x + 6y = 72.000 \\ 10x + 6y = 78.000 \\ \hline -x = -6.000 \\ x = 6.000,- \end{array}$$

Bagaimana caranya menyamakan koefisiennya?

Lalu kita menggunakan metode eliminasi

Ohh dengan seperti maka koefisien yang kita punya menjadi 6y

❖ substitusi

Pers. I $3x + 2y = 24.000$

$$3(6.000) + 2y = 24.000$$

$$18.000 + 2y = 24.000$$

$$2y = 24.000 - 18.000$$

$$2y = 6.000$$

$$y = 3.000$$

Setelah mengeliminasi kita jadi tahu kalau harga 1 apel itu adalah 6.000.

Jika Paman Bean juga ingin mengetahui harga jeruk kita bisa menggunakan metode substitusi

Paman tahu metode substitusi, kita hanya perlu memasukan nilai x yang telah kita cari ke pers. I atau pun II

Kita bisa mengalikan pers. I dengan 3 dan pers. II dengan 2

$$\begin{array}{r|l} 3x + 2y = 24.000 & \times 3 \\ 5x + 3y = 39.000 & \times 2 \end{array} \quad \begin{array}{l} 9x + 6y = 72.000 \\ 10x + 6y = 78.000 \end{array}$$

❖ eliminasi

$$\begin{array}{r} 9x + 6y = 72.000 \\ 10x + 6y = 78.000 \\ \hline -x = -6.000 \\ x = 6.000,- \end{array}$$

Lalu kita menggunakan metode eliminasi

Ohh dengan seperti maka koefisien yang kita punya menjadi 6y

Bagaimana caranya menyamakan koefisiennya?

substitusi

Pers. I $3x + 2y = 24.000$

$$3(6.000) + 2y = 24.000$$

$$18.000 + 2y = 24.000$$

$$2y = 24.000 - 18.000$$

$$2y = 6.000$$

$$y = 3.000$$

Paman tahu metode substitusi, kita hanya perlu memasukan nilai x yang telah kita cari ke pers. I atau pun II

Setelah mengeliminasi kita jadi tahu kalau harga 1 apel itu adalah 6.000.

Jika Paman Bean juga ingin mengetahui harga jeruk kita bisa menggunakan metode substitusi



Karena kita sudah memiliki titik (x,y) jadi kita sudah bisa menggambar bentuk grafiknya.

Bentuk grafik

Keterangan :

- Persamaan I
- Persamaan II

titik potong

$3x + 2y = 24.000$

$5x + 3y = 39.000$

Active Windows
Go to Settings to activate Windows

titik potong

$(6000,3000)$

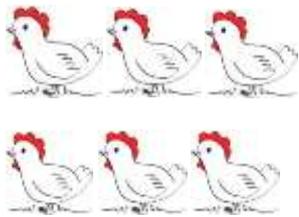
Dari gambar grafik disamping, titik potong kedua grafik tersebut adalah di titik $(6000,3000)$. Dengan demikian, himpunan penyelesaian dari sistem persamaan $3x + 2y = 24.000$ dan $5x + 3y = 39.000$ untuk $x,y \in R$ adalah $\{(6000,3000)\}$



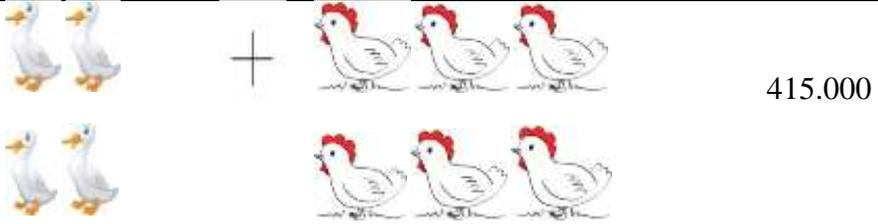
Kisi-kisi Instrumen

Kompetensi Dasar	Indikator	No. Soal	Jumlah Soal
Sistem Persamaan Linear Dua Variabel	Menghubungkan benda nyata, benda atau diagram ke dalam ide matematika	1,2	2
	Menjelaskan ide, situasi, atau relasi matematika dengan benda nyata, gambar atau diagram	3	1
	Menggunakan istilah, notasi, atau simbol matematika dan strukturnya untuk menyajikan ide	4	1
	Menarik kesimpulan, menyusun bukti, memberikan alasan atau bukti terhadap solusi	5	1
Total butir soal			5

Instrumen Tes

No	Soal yang Dinilai
1	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  +  ⇒ 13.000 </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  +  ⇒ 9.000 </div> <p>Tentukan persamaan linear dua variabel berdasarkan gambar di atas dan tentukan harga 1 permen dan 1 donat!</p>
2	<p>Diketahui 4 buah titik A, B, C, dan D masing-masing memiliki kordinat A(-4,0), B(0,2), C(3,0), dan D(0,5). Jika A dan B dihubugkan akan membentuk suatu garis lurus. C dan D dihubungkan membentuk sebuah garis lurus, kedua garis tersebut titik E, tentukan!</p> <p>a. Persamaan linear dua variabel masing-masing garis b. Koordinat titik E</p>
3	<p>Sebuah tempat parkir memiliki luas daerah 466 m² luas parkir untuk motor 2 m² dan mobil 10 m². Daya tampung maksimum hanya 125 kendaraan, biaya parkir motor Rp2.000,00/jam dan Rp3.000,00/jam jika dalam satu jam terisi penuh dan tidak ada kendaraan yang pergi dan datang, Tentukan penghasilan maksimum tempat parkir tesebut.</p>
4	<p>Barak membeli sejumlah bebek dan ayam seperti pada gambar di bawah ini. Harga sejumlah bebek dan ayam yang harus dibayar adalah Rp415.000,00. Tentukan model matematika untuk situasi tersebut!</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;">   </div>



	
5	<p>Dion membeli 2 kg rambutan dan 3 kg kedondong dan ia harus membayar Rp44.000,00. Sedangkan Intan membeli 3 kg rambutan dan 1 kg kedondong dengan harga Rp38.000,00. Jika Andi membeli 1,5 kg rambutan dan 3 kg kedondong maka siapakah diantara Dion, Intan, dan Andi yang membayar paling banyak?</p>

**LEMBAR VALIDASI
INSTRUMEN TES**

Nama Validator : Sigit Sukarso, M.Pd. MAT
NIP : 197008141994121001
Jabatan : Wakil kepala sekolah
Instansi : SMP Negeri 5 Rejang Lebong

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap lembar instrument tes yang dibuat. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
5 = Sangat Baik 2 = Kurang Baik
4 = Baik 1 = Tidak Baik
3 = Cukup Baik
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

No	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Menghubungkan benda nyata, benda atau diagram ke dalam ide matematika					√	
2	Menjelaskan ide, situasi, atau relasi matematika dengan benda nyata, gambar atau diagram					√	
3	Menggunakan istilah, notasi atau simbol matematika dan strukturnya untuk menyajikan ide				√	√	
4	Menarik kesimpulan, menyusun bukti, memberikan alasan atau bukti terhadap solusi				√		

D. KOMENTAR

E. KESIMPULAN

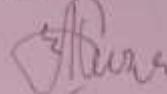
Berdasarkan penilaian yang dilakukan, rubrik penilaian tulisan ini dinyatakan

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda silang (x) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

Curup, Maret 2022

Validator



SIGIT SUKARSO, M.Pd. MAT.
NIP. 197008141994121001

Daftar Nilai Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa

No		Skor Komunikasi Matematis					Tes	Kriteria
		Soal (1)	Soal (2)	Soal (3)	Soal (4)	Soal (5)		
1	Ahmad Wiranto	3	4	0	4	3	70	Baik
2	Aidil Perdana Putra	0	4	4	4	4	80	Baik
3	Alpen Perdana	4	4	4	4	0	80	Baik
4	Anisa Andini	4	4	4	4	0	80	Baik
5	Annisa Yulia Ningsih	4	4	4	0	4	80	Baik
6	Bobby Agel Wijaya Putra	3	0	3	4	4	70	Baik
7	Doni Jaya Saputra	3	0	3	4	4	70	Baik
8	Melita Olivia	0	4	4	4	4	80	Baik
9	Mhd. Hirnando Akbar	4	0	4	4	0	60	Baik

10	Nanda Aidil Dwi Andika	4	4	4	0	4	80	Baik
11	Ovi Sagita Aurel	4	4	3	4	3	90	Sangat Baik
12	Peberi Alamsyah	4	0	4	4	0	60	Baik
13	Rahmat Maulana	0	4	0	4	4	60	Baik
14	Rara Anggita Maya Sari	3	3	0	4	4	70	Baik
15	Resti Herdiyanti	3	4	0	4	3	70	Baik
16	Rio Pratama	0	4	4	0	4	60	Baik
17	Ripi Yani	3	0	3	4	4	70	Baik
18	Riyansah	4	0	0	4	4	60	Baik
19	Yuda Hadriyansyah	4	3	4	0	3	70	Baik
Total		51	54	49	60	56	1.340	
Persentase		53,68%	56,84%	51,57%	63,15%	62,10%	57,46%	

Uji Hipotesis

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Kemampuan Komunikasi Matematis * Media Komik	19	100.0%	0	0.0%	19	100.0%

Report

Kemampuan Komunikasi Matematis

Media Komik	Mean	N	Std. Deviation
55	65.00	4	5.774
57	60.00	1	.
58	70.00	7	8.165
59	76.67	3	5.774
60	77.50	4	12.583
Total	71.05	19	9.366

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		19
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.04240595
Most Extreme Differences	Absolute	.138
	Positive	.092
	Negative	-.138
Test Statistic		.138
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kemampuan Komunikasi Matematis * Media Komik	537.281	4	134.320	1.805	.184
Between Groups (Combined)	414.702	1	414.702	5.574	.033
Linearity	122.579	3	40.860	.549	.657
Deviation from Linearity					
Within Groups	1041.667	14	74.405		
Total	1578.947	18			

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	414.702	1	414.702	6.055	.025 ^b
Residual	1164.245	17	68.485		
Total	1578.947	18			

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-86.792	64.173		-1.352	.194
	Media Komik	2.726	1.108	.512	2.461	.025

a. Dependent Variable: Kemampuan Komunikasi Matematis

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
Kemampuan Komunikasi Matematis * Media Komik	.512	.263	.583	.340

KISI-KISI ANGKET

Indikator	Pernyataan	Pertanyaan		Jumlah item
		Positif	Negatif	
Pembelajaran lebih menarik	Saya tertarik untuk membaca komik SPLDV.	3	11	2
	Belajar dengan menggunakan media komik membuat saya malas bertanya kepada guru			
Penyampaian belajar interaktif	Belajar menggunakan media komik membuat saya lebih banyak menanggapi/menjawab pertanyaan guru	6	15	2
	Materi SPLDV sulit dipahami bagi saya walaupun belajar menggunakan media komik			
Penyampaian belajar tidak kaku	Saya senang membaca komik tentang SPLDV	1	13	2
	Suasana pembelajaran di kelas bagi saya monoton			
Mempermudah peserta didik menangkap hal-hal ataupun	Belajar SPLDV menggunakan media komik memudahkan saya mengerjakan berbagai bentuk soal SPLDV baik yang mudah maupun yang sulit	4	5	2

rumus yang abstrak	Saya kesulitan mengerjakan soal SPLDV walaupun baru belajar kemaren			
Mengembangkan minat baca peserta didik	Pembelajaran menggunakan media komik membangkitkan minat belajar saya	12, 8	2	3
	Pembelajaran menjadi membosankan ketika menggunakan media komik			
	Media komik membuat saya lebih tertarik belajar SPLDV			
Menambah daya imajinasi peserta didik	Saya mudah memahami jalan cerita pada komik SPLDV	9	10	2
	Komik SPLDV membingungkan bagi saya			
Keterbacaan komik oleh siswa	Melalui penggunaan media komik soal matematika SPLDV menjadi lebih mudah di kerjakan	14	7	2
	Saya tidak dapat membaca dengan jelas makna dari komik SPLDV			

ANGKET PENGGUNAAN MEDIA KOMIK

Sekolah : SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah

Nama :

Kelas :

Berikan tanda (×) pada kolom yang sesuai dengan jawaban kalian!

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

TS = Tidak setuju

S = Setuju

STS = Sangat tidak setuju

N = Netral

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya senang membaca komik tentang SPLDV					
2	Pembelajaran menjadi membosankan ketika menggunakan media komik					
3	Saya tertarik untuk membaca komik SPLDV.					
4	Saya kesulitan mengerjakan soal SPLDV walaupun baru belajar kemaren					
5	Belajar SPLDV menggunakan media komik memudahkan saya mengerjakan berbagai bentuk soal SPLDV baik yang mudah maupun yang sulit					
6	Belajar menggunakan media komik membuat saya lebih banyak menanggapi/menjawab pertanyaan guru					
7	Saya tidak dapat membaca dengan jelas makna dari komik SPLDV					
8	Media komik membuat saya lebih tertarik belajar SPLDV					
9	Komik SPLDV membingungkan bagi saya					
10	Saya mudah memahami jalan cerita pada komik SPLDV					
11	Belajar dengan menggunakan media komik membuat saya malas bertanya kepada guru					

12	Pembelajaran menggunakan media komik membangkitkan minat belajar saya					
13	Suasana pembelajaran di kelas bagi saya mononton					
14	Melalui penggunaan media komik soal matematika SPLDV menjadi lebih mudah di kerjakan					
15	Materi SPLDV sulit dipahami bagi saya walaupun belajar menggunakan media komik					

LEMBAR VALIDASI
ANGKET PENGGUNAAN MEDIA KOMIK

Nama Validator : Sigit Sukarso, M.Pd. MAT
NIP : 197008141994121001
Jabatan : Wakil kepala sekolah
Instansi : SMP Negeri 5 Rejang Lebong

A. PENGANTAR

Lebar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap lembar angket penggunaan media komik yang dibuat. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
5 = Sangat Baik 2 = Kurang Baik
4 = Baik 1 = Tidak Baik
3 = Cukup Baik
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

No	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Pembelajaran lebih menarik					✓	
2	Penyampaian belajar intraktif					✓	
3	Penyampaian pembelajaran tidak kaku					✓	
4	Mempermudah peserta didik menangkap hal-hal ataupun rumus yang abstrak				✓		
5	Mengembangkan minat baca peserta didik					✓	
6	Menambah daya imajinasi peserta didik					✓	
7	Keterbacaan komik oleh siswa				✓		

D. KOMENTAR

Sesungguhnya dapat diterapkan sesuai indikator yang ingin dicapai

Daftar Nilai Angket Kelas VIIIA SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah

No	Naman	Pertanyaan															Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Ahmad Wiranto	5	2	5	3	5	5	3	5	3	5	2	5	2	5	3	58
2	Aidil Perdana Putra	5	3	5	2	5	5	3	5	2	5	2	5	3	5	3	58
3	Alpen Perdana	5	2	5	3	5	5	2	5	3	5	2	5	3	5	3	58
4	Anisa Andini	5	3	5	3	5	5	3	5	3	5	2	5	3	5	3	60
5	Annisa Yulia Ningsih	5	2	5	3	5	5	3	5	3	5	2	5	3	5	3	59
6	Bobby Agel Wijaya Putra	5	3	5	3	5	5	2	5	2	5	2	5	3	5	3	58
7	Doni Jaya Saputra	5	2	5	2	4	5	2	5	3	5	2	5	2	5	3	55
8	Melita Olivia	5	3	5	3	5	5	3	5	3	5	2	5	3	5	3	60
9	Mhd. Hirnando Akbar	5	3	4	2	5	5	2	5	2	5	2	5	3	5	2	55

10	Nanda Aidil Dwi Andika	5	3	5	3	5	5	2	5	3	5	2	5	3	5	3	59
11	Ovi Sagita Aurel	5	3	5	3	5	5	3	5	3	5	2	5	3	5	3	60
12	9Peberi Alamsyah	5	3	5	3	5	5	3	5	3	5	2	5	3	5	3	60
13	Rahmat Maulana	5	2	5	2	5	5	2	5	3	5	2	5	3	5	3	57
14	Rara Anggita Maya Sari	5	2	5	2	5	5	2	5	2	5	2	5	2	5	3	55
15	Resti Herdiyanti	5	3	5	3	5	5	3	5	2	5	2	5	2	5	3	58
16	Rio Pratama	5	2	5	2	5	5	3	5	3	5	2	5	3	5	3	58
17	Ripi Yani	5	2	5	2	5	5	3	5	3	5	2	5	3	5	3	58
18	Riyansah	5	2	5	2	5	5	2	5	2	5	2	5	2	5	3	55
19	Yuda Hadriyansyah	5	3	5	3	5	5	3	5	2	5	2	5	3	5	3	59
Jumlah Skor		95	48	94	49	94	95	49	95	50	94	38	95	52	95	57	1.100

Lembar Kisi-kisi Observasi Aktivitas Guru

Aspek	Indikator	No Pernyataan	Kegiatan
Kegiatan siswa	Memusatkan perhatian siswa terhadap materi yang akan dipelajari	1	Mengucapkan salam kepada siswa
		2	Guru mengajak siswa berdoa
		3	Guru mengabsensi siswa
		4	Guru menyampaikan judul materi yang akan dipelajari
		5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
		15	Guru juga memberikan informasi materi pertemuan berikutnya
		16	Guru mengucapkan salam penutup
Intraksi	Perhatian guru terhadap siswa	6	Guru membagikan peserta didik ke dalam kelompok
		7	Guru membagikan komik dan meminta peserta didik mengamati komik
		8	Guru membimbing siswa dalam menggunakan media komik dan menjawab jika ada pertanyaan dari siswa
		11	Guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKPD
Guru	Motivator	9	Guru meminta siswa untuk mengajukan pertanyaan matematika tentang komik
		10	Guru memberikan LKPD kepada siswa dan meminta siswa mencari informasi terkait apa yang diketahui dan ditanyakan dari LKPD

		12	Guru meminta siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok
		14	Guru memberikan ungkapan terimakasih kepada siswa yang tetap disiplin belajar dalam keadaan seperti pandemi ini
	Fasilitator	13	Guru bersama siswa membuat rangkuman atau kesimpulan

Lembar Observasi

No	Pertanyaan	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Mengucapkan salam kepada siswa		
2	Guru mengajak siswa berdoa		
3	Guru mengabsensi siswa		
4	Guru menyampaikan judul materi yang akan dipelajari		
5	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		
6	Guru membagikan peserta didik ke dalam kelompok		
7	Guru membagikan komik dan meminta peserta didik mengamati komik		
8	Guru membimbing siswa dalam menggunakan media komik dan menjawab jika ada pertanyaan dari siswa		
9	Guru meminta siswa untuk mengajukan pertanyaan matematika tentang komik		
10	Guru membagikan LKPD kepada siswa dan meminta siswa mencari informasi terkait apa yang diketahui dan ditanyakan dari LKPD		
11	Guru membimbing siswa dalam mengerjakan LKPD		
12	Guru meminta siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok		
13	Guru bersama siswa membuat rangkuman atau kesimpulan		
14	Guru memberikan ungkapan terimakasih kepada siswa yang tetap disiplin belajar dalam keadaan seperti pandemi ini.		
15	Guru juga memberikan informasi materi pertemuan berikutnya		
16	Guru mengucapkan salam penutup		

**DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK
SMP NEGERI 1 SEMENDE DARAT TENGAH
TAHUN PELAJARAN 2021 / 2022**

Kelas : VIII.A

No	Nama	L/P	Pertemuan				
			1	2	3	4	5
1	Ahmad Wiranto		√	√	√	√	√
2	Aidil Perdana Putra		√	√	√	√	√
3	Alpen Perdana		√	√	√	√	√
4	Anisa Andini		√	√	√	√	√
5	Annisa Yulia Ningsih		√	√	√	√	√
6	Bobby Agel Wijaya Putra		√	√	√	√	√
7	Doni Jaya Saputra		√	√	√	√	√
8	Melita Olivia		√	√	√	√	√
9	Mhd. Hirnando Akbar		√	√	√	√	√
10	Nanda Aidil Dwi Andika		√	√	√	√	√
11	Ovi Sagita Aurel		√	√	√	√	√
12	Peberi Alamsyah		√	√	√	√	√
13	Rahmat Maulana		√	√	√	√	√
14	Rara Anggita Maya Sari		√	√	√	√	√
15	Resti Herdiyanti		√	√	√	√	√
16	Rio Pratama		√	√	√	√	√
17	Ripi Yani		√	√	√	√	√
18	Riyansah		√	√	√	√	√
19	Yuda Hadriyansyah		√	√	√	√	√

Dokumentasi







KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
 FAKULTAS TARBİYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 198 Curup-Bengkulu Telp. (0732) 21010
 Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH

Nomor 10 / Tahun 2021
 Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Mengingat**
- a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud;
 - b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing I dan II;
- Mengingat**
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Curup;
 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
 4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Penguasaan dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
 5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor B.103/15447, tanggal 18 April 2018 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2018-2022;
 6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 Oktober 2016 tentang Iain Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STADN Curup;
 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0047 tanggal 21 Januari 2019 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

- Memperhatikan :**
1. Surat rekomendasi dari Kemendiknas Nomor : B.583/In.34/PT.009/2021
 2. Berita acara seminar proposal pada hari Selasa tanggal 27 Juli 2021.

MEMUTUSKAN :

Menetapkan

- Pertama**
1. Dr. H. Hamengkubowo, M.Pd 19650826 1999031 001
 2. Fevi Rahmadani, M.Pd 19940217 201903 2016

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa

N A M A : Ayu Lestari
 N I M : 18571003

JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa di SMP Negeri 1 Samandarat Tengah.

Kedua : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi;

Ketiga : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan sal-hal yang berkenaan dengan substansi dan bentuk skripsi. Lisrik pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan membimbing penulisan;

Keempat : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;

Kelima : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya;

Kenam : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan;

Ketujuh : Apabila terdapat ketidaklurusan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku;

Ditetapkan di Curup,
 Pada tanggal 30 Desember 2021

Dekan,

(Signature)

Tersusun
 1. Revisi
 2. Berakhlak IAIN Curup



PEMERINTAH KABUPATEN MUARA ENIM
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jalan A.Yani No.10 Telepon (0734) 422024
MUARA ENIM 31311

REKOMENDASI PENELITIAN /SURVEY

Nomor : 070/397/BKBP-I / III / 2022

- Dasar :
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang penerbitan Surat Keterangan Penelitian
 2. Gubernur Sumatera Selatan Nomor 56 Tahun 2014 hal Pedoman Penerbitan Rekomendasi Izin penelitian.
 3. Surat Dekan Institut Agama Islam Negeri Curup Fakultas Tarbiya Nomor : 224 / IN.34/FT/PP.00.9/03/2022

DENGAN INI MEMBERIKAN REKOMENDASI KEPADA :

- Nama : Ayu Lestari
Dari : Institut Agama Islam Negeri Curup Fakultas Tarbiya
Alamat : Jalan raya Palembang Prabumulih Indralaya Ogan Ilir 30662
Pekerjaan : Mahasiswa
Kebangsaan : Indonesia
Judul Kegiatan : Pengaruh pengguna media komik terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media komik pada siswa SMP N 1 Semende Darat Tengah di SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah
Lokasi Penelitian : SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah
Lama Penelitian : 23 Maret s/d 23 Juni 2022
Maksud / Tujuan : 1. Untuk mengetahui pengaruh media komik terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah.
2. Untuk mengetahui kemampuan komunikasi matematis siswa SMP N 1 Semende Darat Tengah di SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah

Survey/ Riset dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Sebelum melakukan kegiatan Permohonan izin penelitian/Survey/Riset harus melaporkan kedatangannya kepada Kepala Unit / Organisasi setempat dengan menunjukkan Surat Pemberitahuan/izin ini.
2. Tidak dibenarkan melakukan izin penelitian/Survey/Riset yang tidak sesuai/tidak ada kaitannya dengan Judul izin penelitian/Survey/Riset yang dimaksud.
3. Harus mentaati sesuai ketentuan Perundang-undangan yang berlaku serta mengindahkan adat istiadat setempat.
4. Apabila masa berlaku Surat Penelitian/izin ini telah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian/ Survey/Riset belum selesai, perpanjangan Penelitian/Survey/Riset harus diajukan kembali kepada Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Muara Enim.
5. Setelah selesai kegiatan Penelitian/Survey/Riset agar menyerahkan 1 (satu) eksemplar Laporan Hasil Penelitian /Survey/Riset kepada Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Muara Enim.
6. Surat penelitian/izin ini akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata Pemegang Surat Pemberitahuan/izin ini tidak mentaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Demikian untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Muara Enim
Pada tanggal : 29 Maret 2022

a.n KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
KABUPATEN MUARA ENIM

Sekretaris

H. Jumhari, S.H.MM
Pembina Utama Tk.1 (IV/b)
NIP196604221994031004

Terbaca Yth.

1. Gubernur Sumatera Selatan
2. Bupati Muara Enim (sebagai laporan)
3. Dekan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Kabupaten Muara Enim
4. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kab. Muara Enim
5. Kepala SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah



PEMERINTAH KABUPATEN MUARA ENIM
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 1 SEMENDE DARAT TENGAH



NIS.201110400954

Email : esempenduti@gmail.com

NPSN.19600954

SURAT KETERANGAN

No : 420/gar/SMPN 1 SDT/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Semende Darat Tengah :

Nama : HUSMALA DEWI, S.Pd
NIP : 197604242006042015
Pangkat / Gol : Penata TK.I / III.d
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : AYU LESTARI
Tempat / Tanggal Lahir : Tanjung Raya, 24 Agustus 1999
NIM : 18571003
Prodi : Tadris Matematika
Fakultas : Tarbiyah
Universitas : IAIN Curup

Memang benar telah melaksanakan Penelitian di SMPN 1 Semende Darat Tengah selama 3 Bulan terhitung mulai tanggal 11 April sampai dengan 11 Juni 2022. Untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :

" PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA SMP NEGERI 1 SEMENDE DARAT TENGAH "

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.



Muara Tenang, 13 Juni 2022
Kepala Sekolah,

HUSMALA DEWI, S.Pd
NIP.197604242006042015

KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA: Agus Setiawan
 NIM: 1802101000000000
 FAKULTAS/PROGRAM: Teknik Informatika

PEMBIMBING I: Dr. H. Himmahudiningsih, M.Si
 PEMBIMBING II: Dr. H. Himmahudiningsih, M.Si
 HUKUM SKRIPSI: Program Sarjana Teknik Informatika, Universitas Komputer Indonesia, Jl. Sekeloa Selatan 1, Bandung 40132

Kartu Konsultasi ini harus diisi pada waktu pengisian surat izin Skripsi oleh Dosen Pembimbing I.

Pembimbing I: [Signature]
Dr. H. Himmahudiningsih, M.Si
 NIP. 19630301198001001

Pembimbing II: [Signature]
Dr. H. Himmahudiningsih, M.Si
 NIP. 19630301198001001

KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA: Agus Setiawan
 NIM: 1802101000000000
 FAKULTAS/PROGRAM: Teknik Informatika

PEMBIMBING I: Dr. H. Himmahudiningsih, M.Si
 PEMBIMBING II: Dr. H. Himmahudiningsih, M.Si
 HUKUM SKRIPSI: Program Sarjana Teknik Informatika, Universitas Komputer Indonesia, Jl. Sekeloa Selatan 1, Bandung 40132

* Kartu Konsultasi ini harus diisi pada waktu pengisian surat izin Skripsi oleh Dosen Pembimbing I.

* Disarankan kepada mahasiswa yang sudah mengisi surat izin Skripsi oleh Dosen Pembimbing I minimal 2 (dua) kali dan Konsultasi Pembimbing I minimal 2 (dua) kali dilakukan dengan Dosen Pembimbing I.

* Agar data tidak terdapat pada waktu pengisian surat izin Skripsi oleh Dosen Pembimbing I dan Konsultasi Pembimbing I dilakukan pada waktu pengisian surat izin Skripsi.

NO	TANGGAL	Materi yang dibicarakan	Pasal Pembimbing I	Pasal Pembimbing II
1	21/10/22	Acc Bab I, II, III	[Signature]	[Signature]
2	22/10/22	Acc pendahuluan	[Signature]	[Signature]
3	23/10/22	Bab I, 2, 3, 4	[Signature]	[Signature]
4	19/10/22	Pendahuluan 1 & 2	[Signature]	[Signature]
5	20/10/22	Acc chapter ke-1 dan pembahasan ke-1 lagian	[Signature]	[Signature]
6				
7				
8				

NO	TANGGAL	Materi yang dibicarakan	Pasal Pembimbing I	Pasal Pembimbing II
1	21/10/22	Acc Bab I, II, III	[Signature]	[Signature]
2	22/10/22	Norma/Perangkat Pembahasan	[Signature]	[Signature]
3	23/10/22	Acc Bab 1, 2, 3, 4 dan pembahasan	[Signature]	[Signature]
4	19/10/22	Materi norm. ke-1	[Signature]	[Signature]
5	20/10/22	Bab 1 norm	[Signature]	[Signature]
6	21/10/22	Acc Pembahasan	[Signature]	[Signature]
7	22/10/22	Bab IV Hasil/temuan	[Signature]	[Signature]
8	23/10/22	Bab V Pembahasan	[Signature]	[Signature]
9		Bab E-2	[Signature]	[Signature]
10		Acc Bab 1-5 11 201 2022 tanggal 2	[Signature]	[Signature]
11				
12				
13				
14				
15				

BIODATA PENULIS



Nama Ayu Lestari atau biasa dipanggil ayu, lahir pada tanggal 24 Agustus 1999 di Ds. Tanjung Raya, Kec. Semende Darat Tengah, Kab. Muara Enim, Provinsi. Sumatra Selatan, Indonesia. Putri pertama dari Bapak Asrul Fikri dan Ibu Puspawati. Dan memiliki tiga saudara: dua laki-laki dan satu perempuan yang bernama Rama Sanjaya, Cahaya Aulia Ningsih dan Muhammad Barak.

Menempuh Pendidikan pertama di SD Negeri 01 Tanjung Raya. Menempuh Pendidikan kedua di SMP Negeri 04 Seri Tanjung. Menempuh Pendidikan ketiga SMA Negeri 01 Semende Darat Ulu Jurusan IPA. Pada Tahun 2018 melanjutkan Pendidikan ke Perguruan Tinggi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, mengambil Fakultas Tarbiyah, Program Studi Tadris Matematika (TMM), dan menyelesaikan studi pada tahun 2022 dengan judul skripsi: “**Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Di SMP Negeri 1 Semende Darat Tengah**”. Penulis merupakan Mahasiswa angkatan kedua Program Studi Tadris Matematika (TMM) tahun 2017.

Selama menempuh Pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Selama perkuliahan juga penulis bergabung dengan Himpunan Mahasiswa Program Studi Tadris Matematika (HMPS-TMM) dan Pramuka IAIN Curup tahun 2019.

Dan terakhir, Semoga Prodi Tadris Matematika semakin maju kedepannya. Harapan saya ingin menjadi orang yang sukses, dapat melihat kedua orang tua saya tersenyum serta bangga terhadap saya dan menjadi orang yang berguna bagi orang sekitar saya serta berguna nusa dan bangsa.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Ayu Lestari
Tempat Tanggal Lahir : Tanjung Raya 24 Agustus 1999
Alamat : Ds. Tanjung Raya Jln. Lingkar Desa Kec. SDT
No Hp : 082377114049
Email : ayulestari3679@gmail.com

Jenjang Pendidikan:

1. SD Negeri 01 Tanjung Raya, Kecamatan Semende Darat Tengah, Kabupaten Muara Enim, Provinsi Sumatra Selatan, Indonesia.
2. SMP Negeri 04 Seri Tanjung, Kecamatan Semende Darat Tengah, Kabupaten Muara Enim, Provinsi Sumatra Selatan, Indonesia.
3. SMA Negeri 01 Pajar Bulan, Kecamatan Semende Darat Ulu, Kabupaten Muara Enim, Provinsi Sumatra Selatan, Indonesia.
4. Perguruan Tinggi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, Kecamatan Curup Utara, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu, Indonesia.

Pengalaman Organisasi:

1. Himpunan Mahasiswa Proram Studi Tadris Matematika (HMPS-TMM) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
2. Pramuka IAIN Curup tahun 2019

