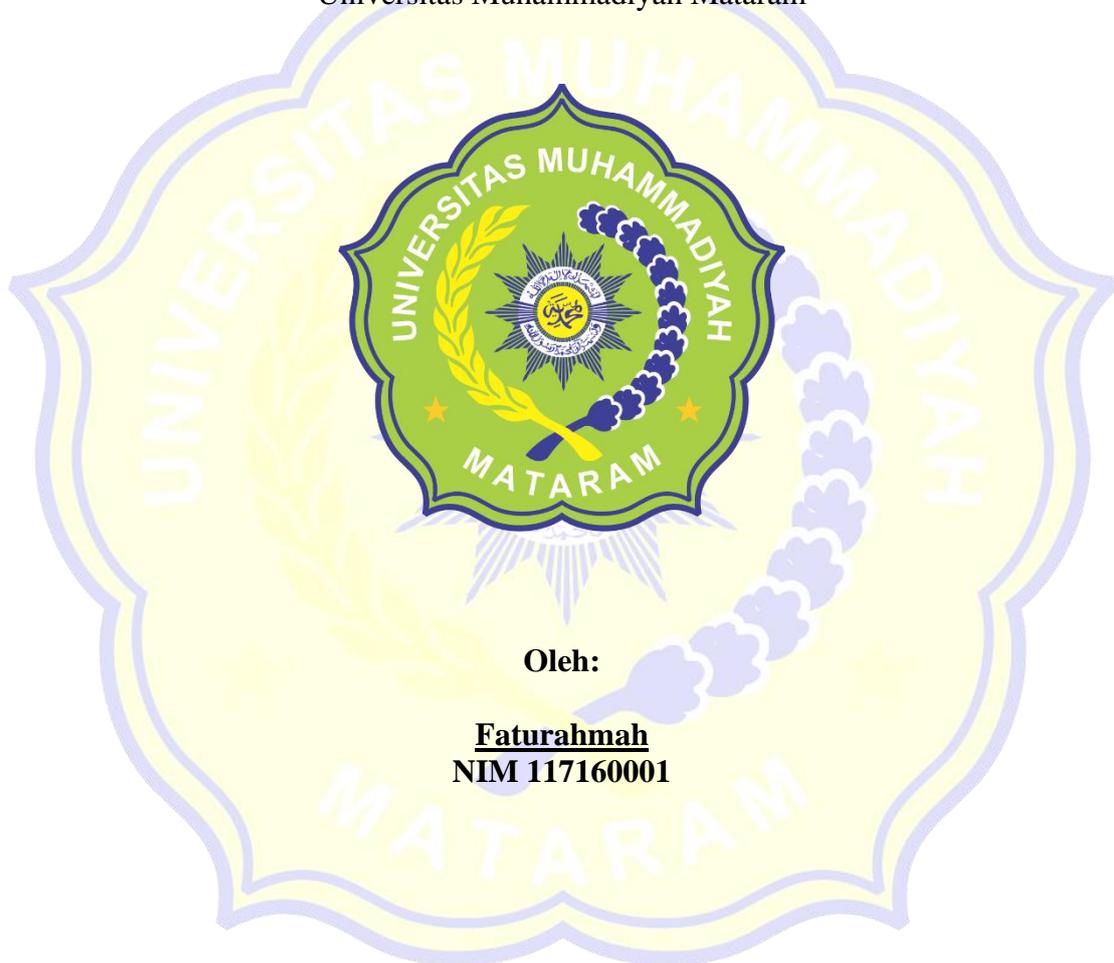


SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS *EDUTAIMENT* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI
4 SAPE**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk Penulisan Skripsi Sarjana Strata Satu
(S-1) pada Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

Faturahmah
NIM 117160001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS METODE *EDUTAIMENT*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP
NEGERI 4 SAPE

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Pada tanggal 07 Agustus 2021

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,



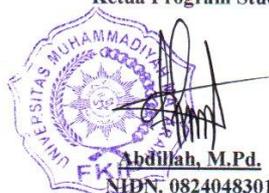
Vera Mandailina, M.Pd.
NIDN. 0826028501



Mahsup, M.Pd.
NIDN. 0828068202

Menyetujui :

Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram
Ketua Program Studi,



Abdillah, M.Pd.
NIDN. 0824048301

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS METODE *EDUTAIMENT*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP
NEGERI 4 SAPE

Skripsi atas nama Faturahmah telah dipertahankan didepan dosen penguji Program
Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal 09 Agustus 2021

Dosen penguji:

1. Vera Mandailina, M.Pd
NIDN. 0826028501

(Ketua)

()

2. Dewi Pramita, M.Pd
NIDN. 0818078701

(Anggota)

()

3. Abdillah, M.Pd
NIDN. 0824048301

(Anggota)

()

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan,

()


Dr. M. Nizaar, M.Pd.Si
NIDN. 0821078501

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahawa:

Nama : Faturahmah

Nim : 117160001

Program Studi : Pendidikan Matematika

Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Berbasis Metode *Edutainment* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Sape.

Menyatakan asli karya saya sendiri diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Mataram.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan orang lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan didaftar pustaka.

Mataram, 09 Agustus 2021
Yang membuat pernyataan



Faturahmah
117160001



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

**SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faturahmah
NIM : 117160001
Tempat/Tgl Lahir : Sape, 10 Mei 1999
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085 837 920 781 / fatufaturahmah@gmail.com
Judul Penelitian : -

Pengembangan media komik berbasis metode edutainment untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Sape

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya *bersedia menerima sanksi* sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 19 Agustus 2021

Penulis



Faturahmah
NIM. 117160001

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos. M.A.
NIDN: 0802048904



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faturahmah
NIM : 117160001
Tempat/Tgl Lahir : Sape, 10 Mei 1999
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085 237 920 781 / fatufaturahmah@gmail.com
Jenis Penelitian : Skripsi KTI

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan Media komik berbasis metode edutainment untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Sape.

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 19 Agustus 2020

Penulis



Faturahmah
NIM. 117160001

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

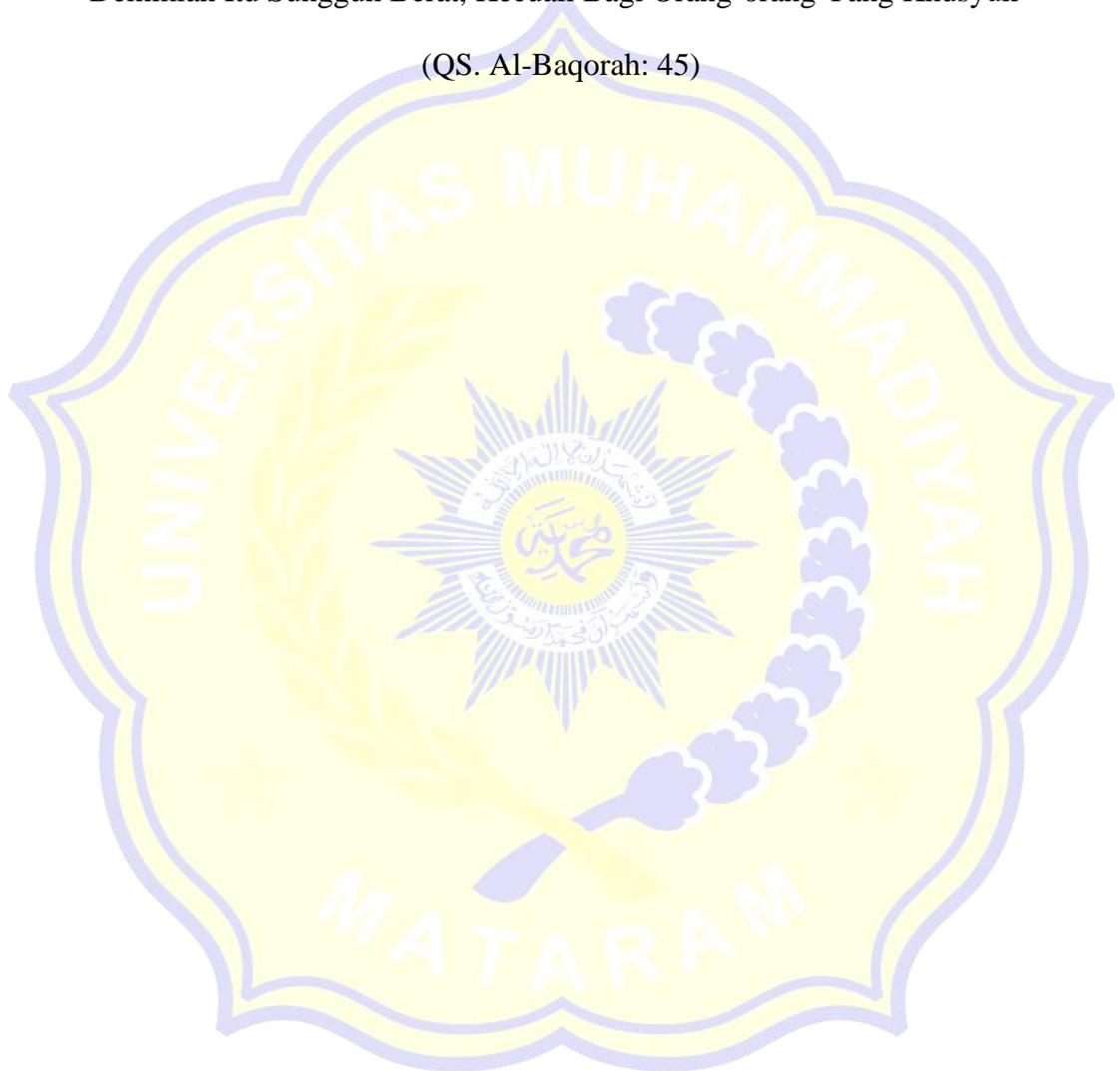
Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO

“Jangan Menunda Skripsimu Berarti Kamu Menunda Senyum Orang Tua Mu”

“Jadikanlah Sabar dan Sholat sebagai penolongmu. Dan Sesungguhnya Yang
Demikian Itu Sungguh Berat, Kecuali Bagi Orang-orang Yang Khusyuk”

(QS. Al-Baqorah: 45)



PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT yang sangat mendalam serta Nabi besar junjungan kita Muhammad SAW,

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku tercinta (Bapak Ahmad A.Rajak & Ibu Fatmah M.Saleh) terima kasih atas kasih sayang dan pengorbanannya yang selalu mengiringi perjuanganku dengan do'a tetesan air matamu yang membasahi sajadah disetiap sujudmu dan tetesan keringatmu sehingga skripsi ini mampu saya selesaikan.
2. Kepada saudara dan saudari (Gufran, Nurhayati, S.Pd, Adhar, S.T.P, Kurniati, S.T.P, Linda Rahmawati) dan kepada keluarga yang lainnya makasih atas motivasi dan bantuannya sehingga skripsi ini terselesaikan.
3. Kepada paman dan bibi (Syamsudin, Nunur Maemunah, Drs. Indra Jaya, Kasman, M.Pd, Kulsum, S.Pd) yang telah memberikan motivasi sehingga skripsi ini terselesaikan.
4. Kepada teman-teman ku (Dahniar Mandalia, Rahmawati, Hikmawati, Melati Putri, Nur Wulandari, Novi Haerunisah, Kurniawanti Nefriani, Hardianti) yang selalu memberikan semangat dan terimakasih atas semua bantuannya sehingga skripsi ini terselesaikan.
5. Almamater tercinta Universitas Muhammadiyah Mataram.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan Kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan hidayat-Nya sehingga penyusunan skripsi *Pengembangan Media Komik Berbasis Metode Edutainment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Sape* dapat diselesaikan. Shalawat serta salam senantiasa penulis ucapkan kepada baginda Rasulullah SAW, karena atas perjuangan, pertolongan dan pengorbanan-Nya sehingga sampai saat ini kita semua masih dapat menikmati indahny hasil perjuangan beliau. Skripsi ini disusun sebagai tugas akhir dan merupakan salah satu persyaratan untuk mengikuti mata kuliah Penelitian Pendidikan.

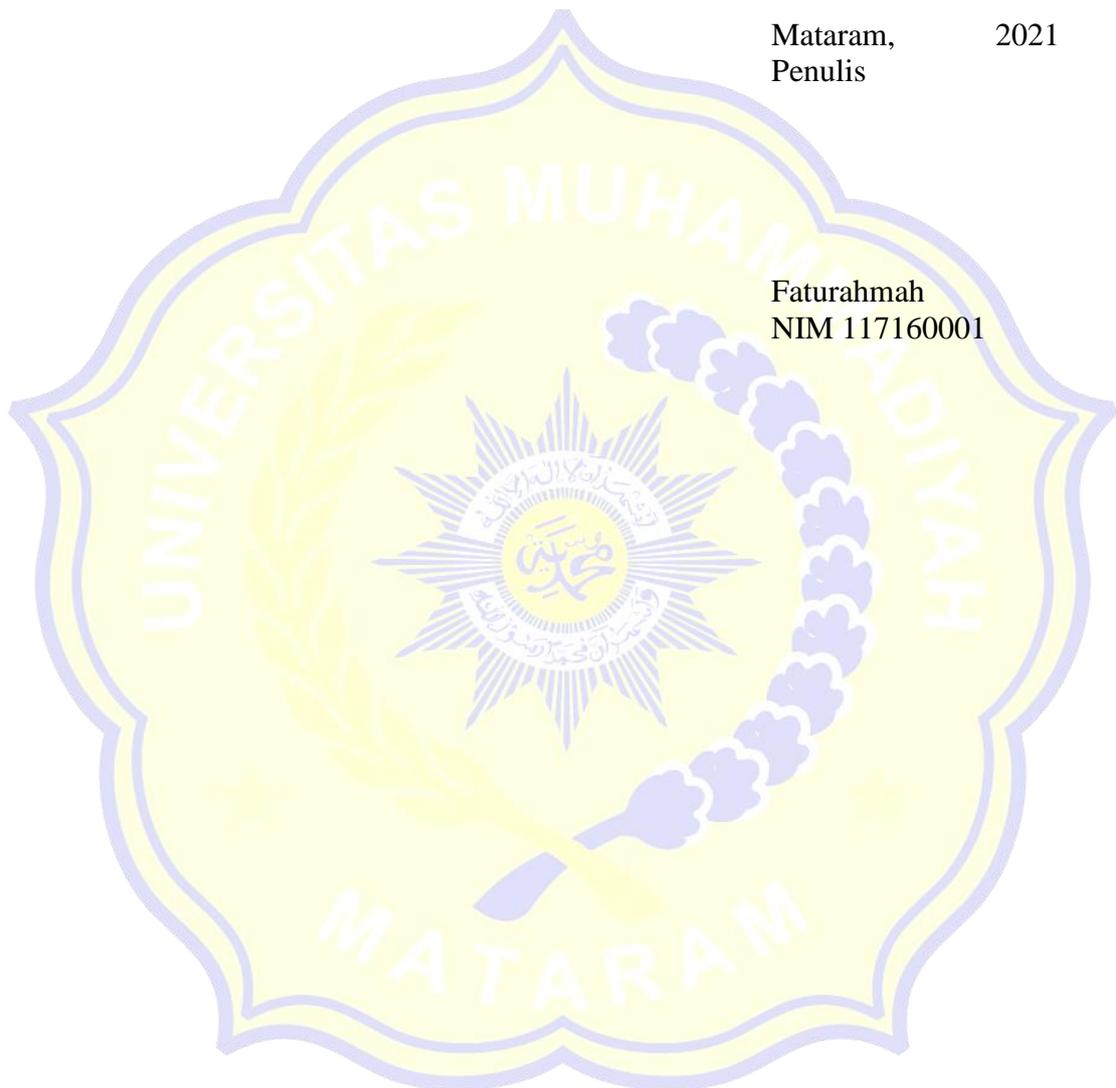
Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian penulisan skripsi ini atas bantuan dari berbagai belah pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd. Gani, M.Pd sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Bapak Dr. M. Nizaar, M.Pd.Si sebagai Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Bapak Abdillah, M.Pd sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Matematika.
4. Ibu Vera Mandailina, M.Pd sebagai Pembimbing I.
5. Bapak Mahsup, M.Pd sebagai pembimbing II
6. Kedua orang tua tercinta dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga memberikan kontribusi memperlancar penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masi jauh dari kesempurnaan oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya penuis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan

Mataram, 2021
Penulis

Faturahmah
NIM 117160001



Faturahmah, 117160001. **Pengembangan Media Komik Berbasis Metode *Edutainment* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Smp Negeri 4 Sape**. Skripsi. Mataram : Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing I : Vera Mandailina, M.Pd

Pembimbing II : Mahsup, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media komik berbasis metode *edutainment* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Sape. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model 4-D. instrument penelitian ini lembar validasi ahli media, materi, bahasa, lembar kepraktisan dan lembar efektivitas. Hasil penelitian ini yaitu: (1) komik dengan metode *edutainment* termaksud dalam kategori sangat valid dengan skor rata-rata 4,38. (2) komik dengan metode *edutainment* termaksud dalam kategori praktis dengan skor rata-rata 4,13. (3) skor rata-rata aktivitas 4,3. (4) skor rata-rata respon siswa 4,2. (5) skor rata-rata hasil belajar siswa 4,2. Berdasarkan analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik berbasis metode *edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan skor yang diperoleh adalah 4,2 dan termaksud kategori efektif.

Kata Kunci : Media komik, Metode *edutainment*.

Faturahmah, 117160001. **Development of Comic Media Using an Edutainment Method to Improve Learning Outcomes of SMP Negeri 4 Sape Class VIII Students.** A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

First Supervisor : Vera Mandailina, M.Pd
Second Advisor : Mahsup, M.Pd

ABSTRACT

The goal of this research is to create comic media using the edutainment method in order to improve student learning outcomes in class VIII SMP Negeri 4 Sape. This is a development study that uses a four-dimensional model. This study tool includes a media expert validation sheet, materials, language, practicality sheets, and effectiveness sheets. The results of this study are: (1) comics with the edutainment method are in the very valid category with an average score of 4.38, (2) comics using the edutainment method are in the practical category with an average score of 4.13, (3) the average activity score is 4.3, (4) the average score of student responses is 4.2, (5) the average score of student learning outcomes is 4.2. Based on the result, it can be determined that the creation of comic media using the edutainment method can increase student learning outcomes, with a score of 4.2 and being classified as effective.

Keywords: *Comic media, edutainment method.*



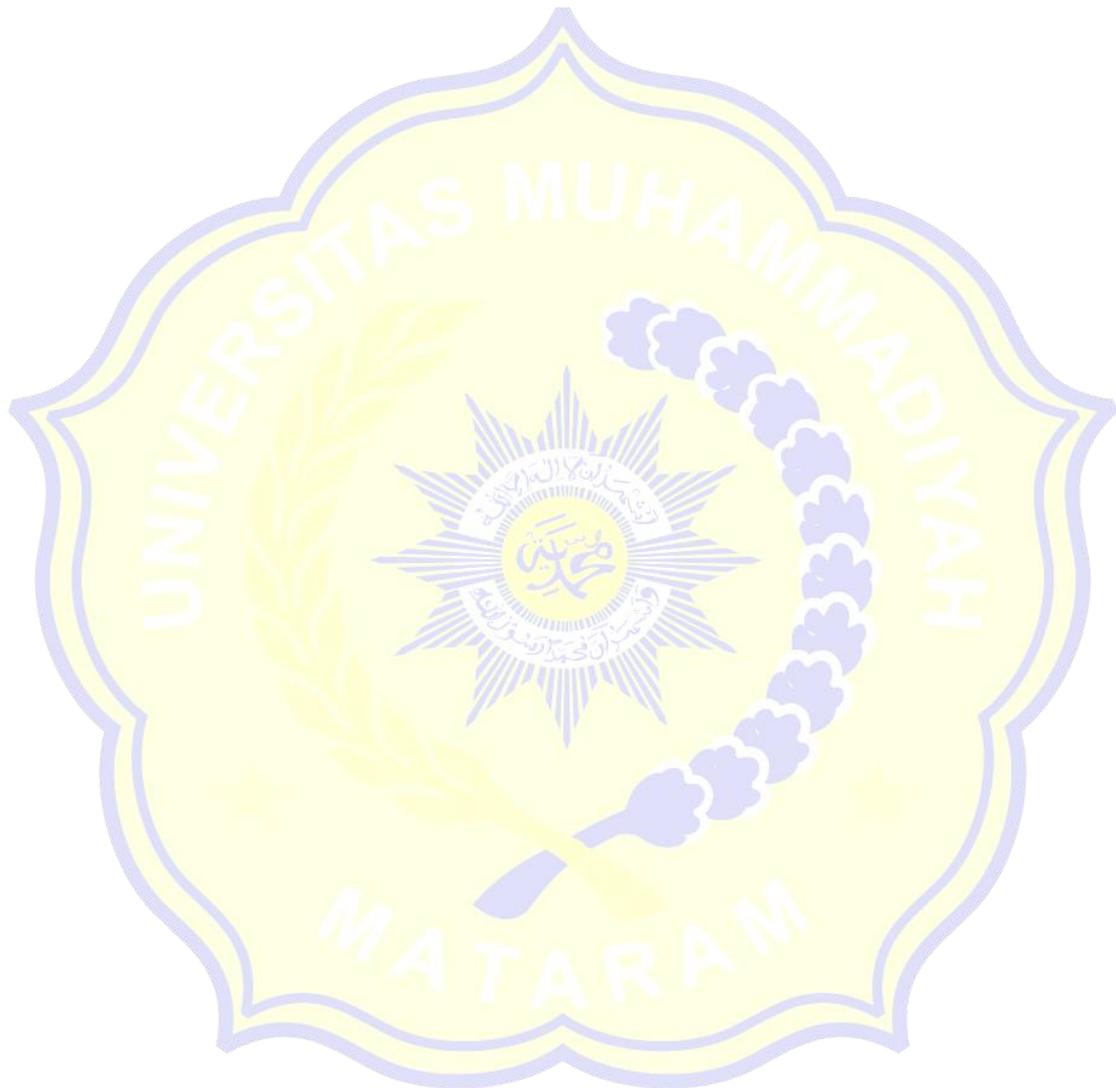
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
SURAT BEBAS PLAGIASI.....	v
SURAT PUBLIKASI.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian yang relevan	6
2.2 Landasan teori	7
2.2.1 Media pembelajaran	7
2.2.2 Komik.....	9
2.2.3 Metode <i>edutainment</i>	12
2.2.4 SPLDV	14
2.2.5 Hasil Belajar.....	16
2.3 Kerangka berpikir.....	18

BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Jenis Penelitian.....	19
3.2 Waktu Dan Lokasi Penelitian	21
3.3 Subyek Penelitian.....	22
3.4 Intstrumen penelitian.....	22
3.5 Teknik Pengumpulan Data	22
3.6 Analisis Data	24
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	29
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	29
4.2 Hasil Uji Coba.....	41
4.3 Pembahasan.....	43
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	45
5.1 Simpulan	45
5.2 Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN- LAMPIRAN	48

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Konversi Nilai Hasil Belajar	24
Tabel 3.2 Kriteria Pengkategorian Validitan Komik	25
Tabel 3.3 kriteria Pengkategorian Kepraktisan Komik.....	26
Tabel 3.4 Kriteria Keefektifitas Komik	28



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Bagan kerangka berpikir	18
Gambar 3.1 Bagan model 4-D	20
Gambar 4.1 Tampilan Cover Komik.....	34
Gambar 4.2 Tampilan Tujuan Pembelajaran	34
Gambar 4.3 Tampilan Indikator	34
Gambar 4.4 Tampilan Kegiatan Siswa.....	35
Gambar 4.5 Tampilan Latihan Soal	35
Gambar 4.6 Sebelum Direvisi	39
Gambar 4.7 Setelah Direvisi	19
Gambar 4.8 Sebelum Direvisi	40
Gambar 4.9 Setelah Direvisi	40
Gambar 4.10 Sebelum Direvisi	41
Gambar 4.11 Setelah Direvisi	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Rekap Penilaian Hasil Validasi Ahli Media	49
Lampiran 2 Rekap Penilaian Hasil Validasi Ahli Materi.....	50
Lampiran 3 Rekap Penilaian Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	52
Lampiran 4 Analisis Hasil Validasi Ahli	53
Lampiran 5 Rekap Kepraktisan Komik	54
Lampiran 6 Rekap Penilaian Lembar Angket Aktivitas Siswa.....	56
Lampiran 7 Rekap Penilaian Lembar Angket Respon Siswa	58
Lampiran 8 Rekap Penilaian Aktivitas Guru	60
Lampiran 9 Rekap Penilaian Hasil Belajar Siswa.....	61
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian Dari Fakultas	62
Lampiran 11 Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah	63
Lampiran 12 Dokumentasi.....	64

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan untuk membangun kecerdasan baik secara intelektual maupun moral. Seperti yang tertera didalam UU No.20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara Haryanto (2012). Tujuan negara Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa ini maka diperlukan pendidikan.

Pendidikan merupakan aspek penting dalam pembangunan Indonesia. Adanya pendidikan akan menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Sekolah merupakan tempat belajar untuk mendapatkan ilmu. Kegiatan belajar yang ada disekolah tidak lepas dari peran guru sebagai pendidik. Guru dalam pendidikan adalah figur penting. Tugas guru adalah bertanggung jawab dalam kegiatan proses belajar mengajar. Menurut Gambari (2015) Kegiatan pembelajaran yang berlangsung dalam kelas dapat bersifat pasif, aktif dan interaktif.

Menurut Thomas (2015) keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar itu sangat penting. Keterlibatan siswa dalam berinteraksi secara aktif akan diwujudkan melalui kegiatan mandiri dan mencari ilmu pengetahuan setelah mendapat transfer ilmu dari guru. Keterlibatan siswa ini secara aktif akan menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar. Tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar dikelas ini dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Sofyatiningrum (2011:45) faktor-faktor yang mempengaruhi siswa dalam proses belajar mengajar dikelas yaitu :Faktor Internal, Faktor ini merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa. faktor-faktor internal yaitu faktor psikologi, motivasi, minat dan cara belajar saat sedang menjalani proses belajar di kelas. Faktor Eksternal, Faktor ini adalah faktor yang berasal dari luar siswa. Faktor yang meliputi yaitu : Faktor sekolah yang mencakup metode mengajar, kurikulum sekolah dan hubungan baik antara guru dengan siswa.

Media pembelajaran yang baru diperlukan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami pembelajaran. Dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan efisiensi mudah dipahami oleh siswa. Salah satu media yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa tersebut adalah media komik. Era milenial seperti saat ini siswa lebih menyukai suatu hal yang menarik. Kemenarikan tersebut dapat menyebabkan siswa senang sehingga mudah untuk memahami materi pembelajaran. Keberadaan buku paket belum berfungsi secara optimal karena peneliti melihat siswa hanya akan membaca buku paket yang diberikan jika disuruh oleh guru untuk membaca atau

mengerjakan soal-soal yang ada di dalamnya saja. Hal ini disebabkan buku paket lebih cenderung berisi tulisan-tulisan dan angka-angka, jadi jarang sekali siswa membuka buku jika tidak disuruh dikarenakan terkesan membosankan, sedangkan menurut siswa saat itu.

Mereka lebih cenderung menyukai buku-buku bacaan berupa komik yang saat ini menjadi populer dikalangan siswa. Hal ini dikemukakan oleh Juhri (2005: 25) bahwa komik merupakan salah satu bentuk atau corak penyajian buku bacaan yang banyak disukai oleh anak-anak mengkomikkan buku bukanlah barang baru di Jepang, dari pelajaran-pelajaran dasar seperti sejarah, biologi, fisika sampai ilmu filsafat, banyak yang sudah membuatnya dalam bentuk komik. Pemanfaatan komik untuk media pembelajaran di kelas terbukti memberikan banyak manfaat dalam keberhasilan pembelajaran siswa. Hal ini didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh (Pelton 2000, Tim 2010) yang menyatakan bahwa komik dapat meningkatkan motivasi, kemampuan visual siswa, lebih efisien, meningkatkan keaktifan siswa, dan mempunyai daya fleksibilitas tinggi.

Berdasarkan wawancara awal peneliti bahwa di SMP Negeri 4 Sape media pembelajaran bahan ajar yang digunakan masih berupa buku paket, sehingga saat proses pembelajaran siswa merasa bosan atau jenuh. Buku paket yang digunakan hanya menjelaskan segala kegiatan yang dilakukan siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan, isi buku paket hanya berupa angka-angka, lambang-lambang, terbatasnya pola-pola penyajian materi. Solusi mengatasi permasalahan tersebut yaitu membuat salah satu media

pembelajaran yang menarik sehingga mampu menginspirasi siswa atau media yang inovatif dan belum sering digunakan. Salah satu media tersebut yang tidak pernah digunakan adalah komik.

Berdasarkan masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “pengembangan media komik berbasis edutainment untuk meningkatkan hasil belajar siswa siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Sape”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang peneliti kemukakan dalam penelitian ini adalah Bagaimana hasil pengembangan media komik *edutainment* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 4 Sape?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menghasilkan media komik berbasis metode *edutainment* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Sape.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik bermanfaat secara teoritis maupun secara praktis. Untuk lebih spesifik akan dijelaskan sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Memberikan pijakan dan bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan metode pengembangan komik berbasis *edutainment* pada pokok bahasan SPLDV.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi sekolah

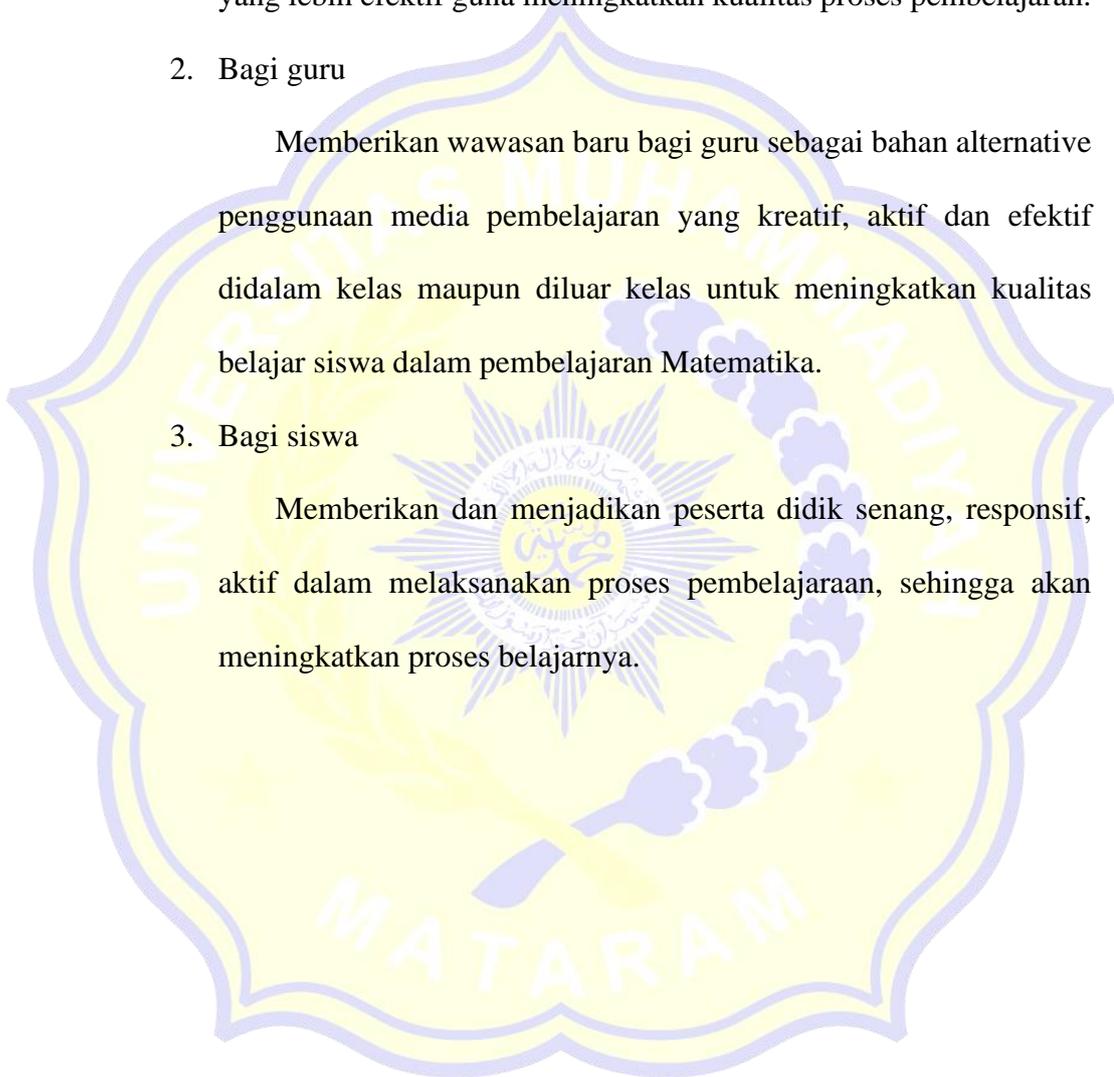
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran bagi pengelola kelas dalam rangka perbaikan model pembelajaran yang lebih efektif guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

2. Bagi guru

Memberikan wawasan baru bagi guru sebagai bahan alternative penggunaan media pembelajaran yang kreatif, aktif dan efektif didalam kelas maupun diluar kelas untuk meningkatkan kualitas belajar siswa dalam pembelajaran Matematika.

3. Bagi siswa

Memberikan dan menjadikan peserta didik senang, responsif, aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga akan meningkatkan proses belajarnya.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang relevan

Beberapa referensi yang telah ada dan berkaitan dengan judul skripsi yang diangkat adalah sebagai berikut:

Peneliti pertama dilakukan oleh Indriyana Ayu Putri Tunjungsari (2017) dengan judul pengembangan media komik pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan menganalisis pada materi pecahan siswa kelas V SDN Tarokan 1. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran komik dibutuhkan di SDN Tarokan 1, untuk dijadikan media pembelajaran materi pecahan dalam meningkatkan minat, perhatian dan kreatifitas siswa.

Peneliti kedua dilakukan oleh Annisa Fauziah Khasanah (2018) dengan judul pengembangan soal cerita dengan komik matematika bernuansa islami pada materi perbandingan kelas VII. Hasil penelitian ini adalah 1). Penggunaan komik matematika bernuansa Islami dinilai telah efektif karena telah memenuhi syarat kelayakan oleh para ahli dan dengan uji statistik *non parametric* didapatkan kesimpulan bahwa komik matematika bernuansa Islami dapat mengurangi kesalahan skema siswa pada soal cerita, serta. 2) Respon siswa terhadap komik matematika bernuansa Islami sangat baik dengan besar persentase 80,61%.

Peneliti ketiga dilakukan oleh Elsa Farapatana (2019) dengan judul “Pengembangan Komik Matematika dengan Metode Preview, Question, Read, Reflect, Recite, & Review (PQ4R) Pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMP”.

Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan komik dengan metode pembelajaran PQ4R pada materi lingkaran kelas VIII SMP yang memiliki validitas, kepraktisan, dan efektifitas yang baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) komik matematika dengan metode pembelajaran PQ4R termasuk dalam kategori valid dari aspek materi, bahasa, dan desain dengan skor rata-rata 4.01; (2) komik tersebut termasuk dalam kategori praktis dengan skor rata-rata 4.14; (3) komik tersebut termasuk dalam kategori efektif dengan skor rata-rata 4.06. Kemudian pencapaian aktivitas meliputi (1) aktifitas dalam kegiatan belajar mengajar aktif dengan skor rata-rata aktivitas siswa 4.19; (2) respon siswa terhadap pembelajaran efektif dengan skor rata-rata respon siswa sebesar 4.27; (3) aktifitas dalam kegiatan belajar mengajar aktif dengan skor rata-rata aktivitas guru sebesar 4.42; dan (4) hasil belajar siswa efektif dengan skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 4,00 dan persentase rata-rata siswa yang mencapai nilai ketuntasan minimal 70 adalah 86%.

2.2 Landasan teori

2. 2.1 Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Gerlach dan Ely (2013) menyatakan “media dipahami secara garis besar yaitu manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Pengertian media dalam proses belajar mengajar adalah alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual

maupun verbal. Media menurut Heinich et.al dan Ibrahim (2011) adalah bentuk jamak dari kata medium. Definisi medium yaitu perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim kepada penerima.

Sedangkan Menurut Criticos (2016) media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Bidang teknologi komunikasi dan pendidikan yaitu *Association For Educational Communications and Technologi (AECT, 1994)* mengartikan media adalah segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Menurut Gagne media adalah berbagai jenis komponen lingkungan peserta didik yang mampu merangsang untuk belajar. Menurut pendapat Nana Sudjana (2009) media adalah segala sesuatu yang dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat. Media merupakan saluran untuk komunikasi yang membawa informasi dari pengirim kepada penerima informasi. Ide media pembelajaran cenderung ditafsirkan sebagai alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan mengatur ulang informasi visual.

Pembelajaran menurut Syaiful (2013) adalah segala komunikasi dua arah, mengajar dilakukan guru sedangkan belajar dilakukan peserta didik. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya pembaruan

pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Pendidik dituntut agar mampu menggunakan alat yang dapat disediakan oleh sekolah. Pendidik juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan. Pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Menurut Rossi dan Breidle (2014) media pembelajaran adalah alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, koran dan majalah. Alat-alat seperti radio dan televisi digunakan dan diprogram untuk pendidikan. Media Pembelajaran merupakan seperangkat alat yang digunakan oleh pendidik dalam berkomunikasi dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu contoh faktor eksternal untuk meningkatkan efisiensi.

2.2.2 Komik

Komik sebagai sebuah media mempunyai karakteristik tersendiri. Jika seorang perupa mengatakan “Sebuah gambar adalah seribu kata-kata”, dan seorang sastrawan menimpali” Sebuah kata adalah seribu gambar”. Maka komik memiliki keduanya, “kekuatan gambar” dan “kekuatan kata”. Karena komik adalah imagery media antara film dan buku. Komik adalah sebuah bahasa Literer Visual yang mengisi ruang yang terdapat diantara kedua media tersebut. Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar- gambar tidak

bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita.

Gambar dalam hal ini, menggambar sebuah karakter kartun (karakter bisa merupakan seseorang binatang, tumbuhan ataupun sesuatu obyek benda mati). Biasanya, komik dicetak diatas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam Koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri atau ada juga yang berpendapat komik adalah dunia tutur kata, suatu rangkaian gambar yang bertutur menceritakan suatu kisah dalam membaca gambar ini nilainya kira-kira sama dengan membaca peta, symbol-simbol, diagram dan sebagainya. Terdapat kelebihan dan kekurangan media komik yaitu:

a. Kelebihan Media Komik

Sebagai salah satu media Visual media komik tentunya memiliki kelebihan tersendiri jika dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Kelebihan media komik dalam kegiatan belajar mengajar menurut Suci (2009:4) dinyatakan :

1. Komik menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya.
2. Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak
3. Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang study yang lain.

4. Seluruh jalan cerita pada komik menuju satu hal yakni kebaikan atau study yang lain.

b. Kelemahan Media komik

1. Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.
2. Ditinjau dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata-kata kotor ataupun kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan.
3. Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan atau tingkah laku yang sinting (perverted)
4. Banyak adegan percintaan yang menonjol

Selain itu, juga terdapat fungsi-fungsi dan manfaat media komik yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Komik merupakan media komunikasi yang kuat. Fungsi-fungsi yang bisa dimanfaatkan oleh komik antara lain adalah komik untuk informasi pendidikan. Komik untuk advertising, maupun sebagai sarana hiburan. Tiap jenis komik memiliki kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas. Komik untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Inti pesan harus dapat diterima dengan jelas. Komik juga dapat dimanfaatkan sebagai media advertising mascot suatu produk dapat dijadikan tokoh utama dengan

sifat-sifat sesuai dengan citra yang diinginkan produk atau brand tersebut. Sementara pembaca dengan senang hati membaca komik, pesan-pesan promosi produk atau brand dapat tersampaikan.

2.2.3 Metode *Edutainment*

2.2.3.1 Pengertian metode *edutainment*

Edutainment comes from the words education and entertainment. Education means education, while entertainment means entertainment. Edutainment in terms of language, namely education that is entertaining or fun. In terminology, edutainment is a learning process that is designed in such a way that education and entertainment can be combined harmoniously to create fun learning. Fun learning is done with humor, games and demonstrations. Learning can be done in other ways, provided the students can carryout the learning process happily.

Artinya: *Edutainment* berasal dari kata *Education* dan *Entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *Entertainment* adalah hiburan. pengertian *Edutainment* dari segi bahasa yaitu pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Secara terminologi *edutainment* merupakan suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dilakukan dengan humor, permainan, dan demonstrasi. Pembelajaran dapat dilakukan dengan cara lain, dengan catatan peserta didik dapat menjalankan proses pembelajaran dengan senang.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *edutainment* adalah cara membuat proses pendidikan dan

pengajaran menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran tanpa merasa mereka tengah belajar. *Edutainment* berusaha memfasilitasi interaksi sosial kepada peserta didik dengan memasukkan berbagai pembelajaran dalam bentuk hiburan yang akrab di telinga peserta didik seperti acara televisi, permainan di komputer atau video game, film, musik, website, dan perangkat multimedia. *Edutainment* merupakan istilah baru dalam dunia pendidikan, yang menjadi populer bersamaan dengan perkembangan industri serta program hiburan pada akhir abad ke-19.

2.2.3.2 Kelebihan dan kekurangan metode *edutainment*

Menurut sagala (2006: 25) kelebihan metode *edutainment* yaitu memungkinkan diperolehnya beberapa hal berikut:

1. Interaksi yang timbul selama proses pembelajaran akan menimbulkan *positive independence*, dimana konsolidasi yang dipelajari hanya dapat diperoleh secara bersama-sama melalui eksplorasi aktif dalam belajar.
2. Setiap siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pengajar harus memberikan penilaian terhadap setiap siswa, sehingga terdapat *individual accountability*.
3. Dalam proses pembelajaran ditingkatkan kerja sama yang tinggi, sehingga akan memupuk *social skill*.

Secara umum kekurangan metode *edutainment* adalah sebagai berikut:

1. Proses belajar cenderung menekankan aspek *fun* sehingga dalam proses pembelajaran harus menghibur.
2. Dalam proses pembelajaran cenderung identik dengan hiburan dan permainan.
3. Dalam proses pembelajaran kurang menekankan pentingnya komunikasi dan interaksi langsung.

2.2.4 SPLDV

SPLDV merupakan salah satu materi pembelajaran yang diajarkan pada jenjang SMP kelas VIII. Persamaan adalah kalimat terbuka yang terdapat hubungan sama dengan. Persamaan linear adalah persamaan yang variabelnya berpangkat satu. Persamaan linear dua variabel adalah persamaan linear yang memiliki dua variabel. Sistem persamaan adalah sebuah himpunan persamaan-persamaan yang melibatkan variabel-variabel yang sama. Apabila terdapat persamaan $ax + by = c$ dan $dx + ey = f$ maka dikatakan dua persamaan tersebut membentuk sistem persamaan linear dua variabel. Solusi dari sistem persamaan linear dua variabel adalah pasangan nilai-nilai pengganti variabel yang membuat persamaan-persamaan dalam sistem tersebut menjadi pernyataan yang bernilai benar.

Solusi dari sistem persamaan dua variabel dapat ditulis sebagai pasangan terurut. Menyelesaikan sistem persamaan persamaan linear

dua variabel berarti mencari semua solusi dari sistem persamaan linear dua variabel tersebut (Barnett et al., 2011:424). Berikut ini beberapa cara untuk menentukan solusi atau penyelesaian SPLDV:

a. Menyelesaikan SPLDV dengan Menggunakan Grafik

Menggunakan bantuan grafik untuk menyelesaikan sistem persamaan. Dengan banyaknya jenis grafik, setiap persamaan terlebih dahulu dinyatakan ke dalam bentuk $y = f(x)$ sebelum menggambar grafik tersebut. Berikut ini langkah-langkah dalam menentukan solusi SPLDV dengan menggunakan grafik (James Stewart et al., 2004:446):

1. Menggambar grafik Gambar grafik sesuai dengan setiap persamaan dengan menentukan nilai sebagai fungsi . Grafik digambar pada sistem koordinat yang sama.
2. Menentukan koordinat titik potong Solusi dari SPLDV tersebut adalah koordinat dari titik potong pada grafik tersebut.

b. Menyelesaikan SPLDV dengan Cara Substitusi Untuk menentukan solusi SPLDV dengan cara substitusi, terlebih dahulu kita nyatakan variabel yang satu ke dalam variabel yang lain dari suatu persamaan, kemudian menyubstitusikan (menggantikan) variabel itu dalam persamaan yang lainnya. Untuk lebih jelasnya berikut ini langkah-langkah dalam menentukan solusi SPLDV dengan cara substitusi:

1. Menyatakan variabel ke dalam variabel lain

Pilih salah satu persamaan. Andaikan variabel dalam persamaan adalah x dan y . Nyatakan variabel x dalam y atau nyatakan variabel y dalam x .

2. Substitusi

Misalkan yang dipilih variabel x dalam y , maka substitusikan variabel x dalam y tersebut dengan variabel x pada persamaan yang lain. Namun, apabila yang dipilih variabel y dalam x , maka substitusikan variabel y dalam x tersebut dengan variabel y pada persamaan yang lain. Setelah itu selesaikan persamaan sehingga didapat variabel dalam suatu bilangan.

2.2.5 Hasil Belajar.

Menurut Purwanto (2016 : 44) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajarannya. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.

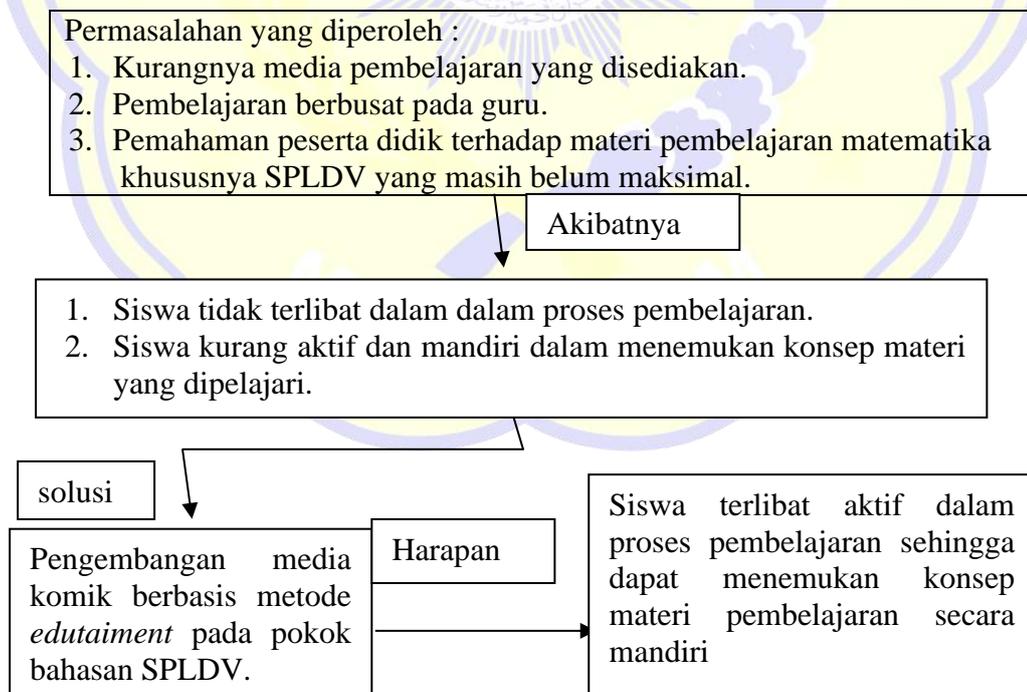
Menurut Ahmad Susanto (2013 : 5) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak melalui kegiatan belajar. Hasil belajar dapat dikatakan sebagai kemampuan yang didapatkan melalui proses pembelajaran. Dengan adanya kemampuan yang dimiliki oleh siswa, hasil belajar dapat diperoleh menggunakan tes atau nilai yang diberikan oleh

guru sehingga dapat merubah sikap dan tingkah laku siswa melalui kegiatan pembelajaran.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan peserta didik dalam memperoleh pembelajaran yang diterimanya melalui kegiatan belajar sehingga dapat mengubah tingkah laku serta dapat mengetahui sejauh mana peserta didik dalam membina ilmu. Proses pembelajaran yang dilakukan dalam mencapai hasil belajar yaitu meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dimana ketiga aspek ini dapat membantu peserta didik dalam mencakup hasil belajar yang ingin dicapai.

2.3 Kerangka Berpikir

Dibawah ini disajikan bagan kerangka berpikir dalam penelitian pengembangan media komik berbasis metode *edutainment* sebagai berikut:



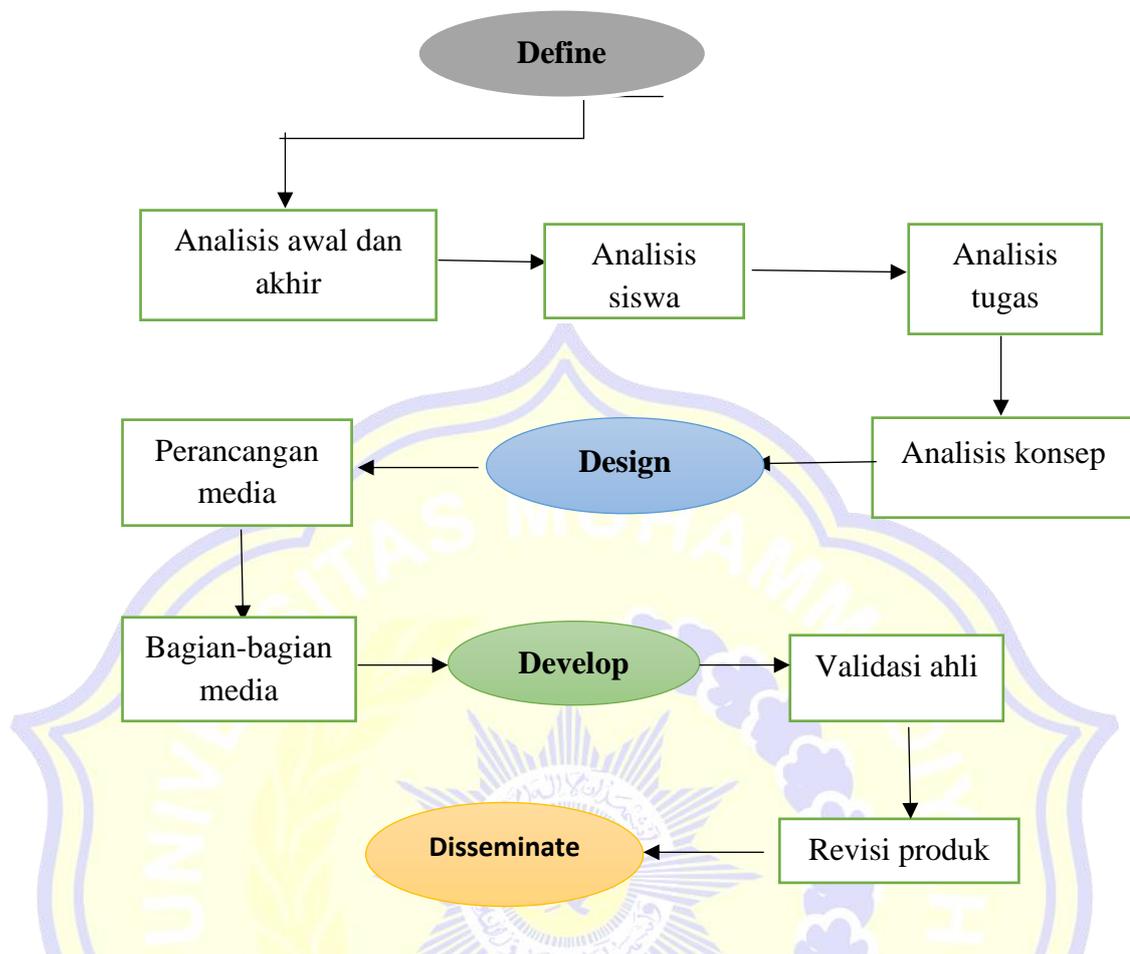
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan metode penelitian yang secara sengaja, sistematis untuk mencari temuan, memperbaiki, mengembangkan, menguji keefektifan produk, model atau metode tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, dan produktif Sugiyono (2016;407). Sedangkan menurut Emzir (2014: 263) penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang mengembangkan produk-produk tertentu untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan tertentu dengan spesifikasi yang detail. Jadi penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan oleh penulis adalah “komik matematika berbasis metode edutainment pada materi SPLDV”. Model pengembangan komik yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4-D (*Define, Design, Develop, and Dissemination*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel yang dimodifikasi. Penelitian memilih model pengembangan 4-D disebabkan model pengembangan ini memiliki alur pengembangan lebih terperinci dan lebih mudah dipahami. Model pengembangan 4-D memiliki alur memiliki 4 tahap alur pengembangan yaitu:



Gambar 3.2 Bagan Model 4-D

1. Tahap pendefinisian (*define*)

Tahap ini bertujuan untuk menentukan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi 4 tahap pokok, yaitu (1) analisis awal dan akhir, bertujuan untuk menetapkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran matematika, (2) analisis siswa merupakan telaah tentang karakteristik siswa yang sesuai desain pengembangan media pembelajaran, (3) analisis tugas dilakukan untuk menetapkan tujuan pembuatan komik matematika, (4) analisis konsep.

2. Tahap perencanaan (*design*)

Tujuan tahap ini terdiri dari 2 langkah yaitu: (1) perancangan media, (2) bagian- bagian media.

3. Tahap pengembangan (*develop*)

Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari validator. Tahap ini meliputi (1) validasi ahli untuk melakukan validasi produk yang dibuat, (2) revisi produk dilakukan untuk merevisi produk yang telah divalidasi oleh tim validator.

4. Tahap penyebaran (*dissemination*)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk melakukan tes validasi terhadap perangkat pembelajaran yang telah diuji coba dan direvisi kemudian disebarakan kelapangan.

3.2 Waktu dan Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini direncanakan di SMPN 4 Sape. Pemilihan lokasi ini dikarenakan penulis telah melakukan observasi awal dan menemukan fakta bahwa siswa kelas VIII di SMPN 4 Sape mengalami kesulitan memahami SPLDV. Hal ini ditunjukkan melalui nilai rapot matematika dibawah 7. Waktu penelitian ini dilakukan selama satu bulan.

3.3 Subyek Penelitian

Subyek penelitian pengembangan komik metode *edutainment* ini adalah siswa kelas VIII SMPN 4 Sape. Pemilihan sekolah tersebut sebagai tempat

penelitian dikarenakan sudah menerapkan kurikulum 2013 (K13) dan dalam proses pembelajaran gurunya belum mengembangkan komik secara maksimal.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini berupa lembar validasi dari ahli materi dan ahli media, lembar angket kepraktisan komik, lembar angket respon siswa, lembar angket aktivitas siswa dan guru dan hasil belajar. Lembar validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui seberapa dalam materi yang disampaikan dan relevansinya terhadap kompetensi yang diharapkan. Lembar validasi ahli media digunakan untuk mengetahui kelayakan media tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran. Pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan, komentar maupun saran dari guru dan siswa setelah menggunakan media dalam pembelajaran. Instrumen penelitian divalidasi secara teoritik, yaitu dengan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing penelitian. Hasil validasi tersebut adalah instrumen yang siap digunakan untuk pengumpulan data penelitian.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

1. Data Validasi Ahli

Data validasi ahli diperoleh dari lembar validasi yang diisi oleh validator. Data hasil validasi ini kemudian dianalisis sebagai dasar untuk merevisi atau menyempurnakan komik yang digunakan dan dikembangkan.

2. Data kepraktisan

Data kepraktisan komik diperoleh dari lembar angket kepraktisan komik, siswa yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran menggunakan komik matematika dengan metode *edutainment*.

3. Data respon siswa

Data respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan komik diperoleh dengan menggunakan angket respon siswa diakhir proses pembelajaran, data ini digunakan untuk mengetahui efektifitas penggunaan komik.

4. Data aktivitas guru

Data aktivitas guru diperoleh dari angket yang diisi oleh pengamat. Data ini untuk mengetahui proses pembelajaran yang berlangsung.

5. Data aktivitas siswa

Data aktivitas siswa diperoleh dari angket yang diberikan kepada masing-masing siswa. Data ini untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran yang berlangsung.

6. Data hasil belajar siswa

Data ini diperoleh dari penilaian jawaban siswa sehingga dapat diketahui rata-rata nilai siswa. Data hasil belajar ini dikonversikan menjadi skor kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.2 Konversi Nilai Hail Belajar

No	Interval	Skor
1.	$0 \leq \bar{X} < 20$	1
2.	$21 < \bar{X} < 40$	2
3.	$41 < \bar{X} < 60$	3
4.	$61 < \bar{X} < 80$	4
5.	$81 < \bar{X} \leq 100$	5

(Arikunto, 2013: 281)

3.6 Analisa Data

Analisis data yang dilakukan untuk mendapatkan komik untuk metode edutainment yang valid, praktis, dan efektif adalah sebagai berikut:

1. Analisis kevalidan

Analisis data hasil validasi perangkat pembelajaran dilakukan dengan mencari rata-rata penilaian validator terhadap masing-masing perangkat pembelajaran. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

- a. Memberikan skor untuk setiap item dengan jawaban sangat bagus (5), bagus (4), cukup (3), kurang cukup (2), dan tidak bagus (1).
- b. Menjumlahkan skor total tiap validator untuk setiap aspek dengan rumus:

$$\bar{V} = \frac{\sum_{i=1}^n X_i}{n}$$

(Sudijono, 2011 : 81)

Keterangan:

\bar{V} = Rata-rata total validitas

X_i = Skor aspek ke-i

n = Banyaknya aspek

- c. Mencari rata-rata tiap aspek dari semua validator.
- d. Pemberian nilai validitas dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{M}_v = \frac{\sum_{i=1}^n \bar{V}_i}{n}$$

(Sudijono, 2011 : 81)

Keterangan:

\bar{M}_v = Rata-rata validates

\bar{V}_i = Rata-rata validasi validator ke-i

n = Banyaknya validator

Tabel 3.3 Kriteria Pengkategorian Validitan Komik

No	Interval skor	Kategori
1.	$1 \leq \bar{M} < 1,8$	Tidak Valid
2.	$1,8 \leq \bar{M} < 2,6$	Kurang Valid
3.	$2,6 \leq \bar{M} < 3,4$	Cukup Valid
4.	$3,4 \leq \bar{M} < 4,2$	Valid
5.	$4,2 \leq \bar{M} < 5$	Sangat Valid

2. Analisis kepraktisan

Analisis kepraktisan komik menggunakan lembar angket kepraktisan penggunaan komik oleh siswa. Rata-rata hasil pengamatan lembar kepraktisan dicari dengan rumus:

$$\bar{M} = \frac{\sum_{i=1}^n P_i}{n}$$

(sudijono, 2011:81)

Keterangan:

\bar{M} = skor rata-rata kepraktisan

P_i = skor rata-rata kepraktisan ke-i

n = banyaknya siswa

Tabel 3.4 Kriteria Pengkategorian Kepraktisan Komik

No	Interval skor	Kategori
1.	$1 \leq \bar{M} < 1,8$	Tidak Praktis
2.	$1,8 \leq \bar{M} < 2,6$	Kurang Praktis
3.	$2,6 \leq \bar{M} < 3,4$	Cukup Praktis
4.	$3,4 \leq \bar{M} < 4,2$	Praktis
5.	$4,2 \leq \bar{M} < 5$	Sangat Praktis

3. Analisis efektifitas

Komik metode *edutainment* dikatakan efektif apabila:

- a. Hasil penilaian oleh siswa pada lembar angket aktivitas siswa dengan rumus:

$$\bar{A} \text{ siswa} = \frac{\sum_{i=1}^n \bar{X}i}{n}$$

(sudijono, 2011:108)

Keterangan:

\bar{A} siswa = Nilai rata-rata aktivitas siswa

$\bar{X}i$ = Nilai rata-rata aktivitas siswa ke-i

n = banyaknya data

- b. Hasil penilaian pada lembar aktivitas guru, digunakan rumus:

$$\bar{A} \text{ guru} = \frac{\sum_{i=1}^n \bar{X}i}{n}$$

(sudijono, 2011:108)

Keterangan:

$\bar{A} \text{ guru}$ = Nilai rata-rata aktivitas siswa

$\bar{X}i$ = Nilai rata-rata aktivitas siswa ke-i

n = banyaknya data

pemberian nilai rata-rata aktivitas digunakan rumus:

$$\bar{A} = \frac{\bar{A}s + \bar{A}g}{2}$$

(sudijono, 2011:81)

Keterangan:

\bar{A} = nilai rata-rata aktivitas.

$\bar{A}s$ = nilai rata-rata aktivitas siswa

$\bar{A}g$ = nilai rata-rata aktivitas guru

c. Pemberian nilai rata-rata respon siswa digunakan rumus:

$$\bar{R} = \frac{\sum_{i=1}^n \bar{X}i}{n}$$

(sudijono, 2011:81)

Keterangan:

\bar{R} = Nilai rata-rata respon siswa

$\bar{X}i$ = Nilai rata-rata respon siswa ke-i

n = Banyak siswa

d. Pemberian nilai rata-rata hasil belajar siswa digunakan rumus:

$$\bar{H} = \frac{\sum_{i=1}^n \bar{X}i}{n}$$

(sudijono, 2011:81)

Keterangan:

\bar{H} = Nilai rata-rata hasil belajar siswa

$\bar{X}i$ = Nilai hasil belajar siswa ke-i

n = Banyak siswa

e. Pemberian nilai rata-rata efektifitas digunakan rumus:

$$\bar{E} = \frac{(\bar{A} \times 30\%) + (\bar{R} \times 30\%) + (\bar{H} \times 40\%)}{100\%}$$

Keterangan:

\bar{E} = Nilai rata-rata efektifitas

\bar{A} = Nilai rata-rata aktivitas

\bar{R} = Nilai rata-rata repon siswa

\bar{H} = Nilai rata-rata hasil belajar siswa

Tabel 3.5 Kriteria Keefektifitas Komik

No	Interval skor	Kategori
1.	$1 \leq \bar{E} < 1,8$	Tidak Efektif
2.	$1,8 \leq \bar{E} < 2,6$	Kurang Efektif
3.	$2,6 \leq \bar{E} < 3,4$	Cukup Efektif
4.	$3,4 \leq \bar{E} < 4,2$	Efektif
5.	$4,2 \leq \bar{E} < 5$	Sangat Efektif

