

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu upaya dalam rangka mengembangkan potensi yang ada dalam diri seseorang dengan tujuan menyiapkan generasi bangsa yang berkualitas dalam membangun Indonesia. Pada UU No. 20 Tahun 2003, pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan sebuah upaya untuk meningkatkan kualitas manusia.¹

Di dalam Al-Qur'an menyebutkan bahwa Allah akan meninggikan derajat dan memuliakan orang-orang yang beriman dan berpendidikan. Firman Allah SWT dalam surat al-Mujadilah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ فَأَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا بِرَفْعِ اللَّهِ
الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“Hai orang-orang beriman, apabila kamu dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (Q.S. al-Mujadilah: 11).

Dari ayat tersebut dapat kita ketahui bahwa, Allah menyerukan pada manusia untuk berlapang-lapang dalam majelis ilmu dan bagi mereka yang mematuhi perintah Allah dalam hal menuntut ilmu pengetahuan, maka Allah akan

¹ Suti Setyaningsih, dkk. “Analisis Keterampilan Guru Mengadakan Variasi Menumbuhkan Minat Belajar Matematika”. *Joyful Learning Jurnal* 9 (3), 2020. 2-3.

meninggikan derajatnya. Dengan demikian pendidikan menjadi komponen penting dalam perkembangan manusia.²

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan lingkungan yang menyebabkan perubahan perilaku ke arah lebih baik. Kegiatan pembelajaran mengandung keterkaitan antara komponen satu dengan yang lain. Komunikasi antara dua subjek, yakni guru dan siswa merupakan komunikasi yang dipengaruhi oleh berbagai faktor lainnya. Faktor-faktor tersebut antara lain metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, motivasi belajar siswa dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran³

Menurut Supriyadi, dalam proses pembelajaran di sekolah sekurang-kurangnya melibatkan empat komponen pokok, yaitu: 1) individu siswa, 2) guru, 3) ruang kelas, 4) kelompok siswa. Semua komponen ini menjadi barang tentu yang memiliki karakteristik tersendiri dan berpengaruh dalam proses belajar-mengajar. Melalui interaksi antar sesama siswa (komunikasi dua arah dan multiarah) dalam PBM (Proses Belajar Mengajar) akan menimbulkan perubahan perilaku siswa, baik yang berdimensi ranah cipta, ranah rasa maupun ranah karsa.⁴

Komponen kurikulum 2013 dikembangkan dengan memperhatikan tantangan internal, tantangan eksternal, penyempurnaan pola pikir, dan penguatan tata kelola kurikulum.⁵ Kurikulum 2013 memiliki karakteristik *Student Centered* (berpusat

² *Al-Qur'an Surah Mujadilah ayat 11.*

³ Annisa Nidaur Rohmah, dkk. "Belajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar)", *Cendekia Media Komunikasi Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam*, Vol. 9, No. 2, (2017). 193-210.

⁴ Supriyadi, *Interaksi Belajar dan Mengajar*. (Yogyakarta: Cakrawala Ilmu, 2011). 69.

⁵ Fransisca Nur'aini Krisna, et. al, *Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013*. (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan dan Kebudayaan, Badan Peneliti dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019), 15.

pada siswa), yakni menekankan keaktifan siswa dalam proses belajar-mengajar. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah (saintifik) dan menggunakan penilaian autentik.⁶

Dalam kurikulum 2013, mengamanatkan esensi pendekatan ilmiah dalam pembelajaran. Dalam penalarannya ilmuwan lebih mengedepankan pelararan induktif (*inductive reasoning*) yakni, memandang fenomena atau situasi spesifik untuk kemudian menarik simpulan secara keseluruhan. Pendekatan ilmiah meliputi langkah-langkah mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mengabarkan. Pendekatan ilmiah diawali dengan pengamatan hal ini berarti dalam pembelajaran guru harus mampu membuat, atau menghadirkan suatu benda atau peristiwa matematis yang merupakan media pembelajaran sebagai fokus untuk diamati oleh siswa.⁷

Media pembelajaran dapat mengiringi penjelasan guru sehingga siswa lebih mudah memahami hal yang dijelaskan. Dengan penggunaan media dalam pembelajaran, siswa dapat langsung melihat hal yang sama dan tidak berbeda-beda diantara siswa yang lain. Dengan merasakan dan melihat hal yang sama, asumsi siswa akan lebih mengarah pada kesamaan dan keseragaman penerimaan materi.⁸

⁶ Junita Lisdia Lisa, dkk. "Analisis Interaksi Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas VII SMP Negeri 15 Kota Bengkulu". *Jurnal Ilmiah KORPUS*, Vol. 2, No. 3. (2018). 3.

⁷ Wipindri. "Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menerapkan Pendekatan Sainifik di Kelas IV SDN 84 Bengkulu Selatan". Skripsi. 2013. 2-3.

⁸ Wahyu Nuning Budiarti, Haryanto. "Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV". *Jurnal Prima Edukasia*, 4 (2), Juli 2016. 2-3.

Karakteristik matematika yang bersifat abstrak sementara ini masih dianggap sebagai faktor penyulit bagi siswa yang akan mempelajarinya. Di sisi lain kemampuan abstraksi siswa terutama siswa sekolah dasar masih rendah. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru agar menjadikan matematika yang abstrak itu menjadi nyata dalam benak siswa. Hal itu dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai media pembelajaran atau alat peraga yang sesuai. Selain itu guru perlu juga menjadikan pembelajarannya agar lebih menarik.⁹

Hal tersebut juga diperkuat oleh penelitian Faizah yang menyatakan bahwa, “Siswa pada sekolah dasar memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap gambar visual dan juga terhadap cerita”. Melalui penokohan dalam komik, nilai-nilai karakter dapat disampaikan kepada para siswa. Adanya media komik diharapkan akan mempermudah proses belajar mengajar, khususnya dalam merealisasi konsep pelajaran yang bersifat abstrak. Dalam hal inilah komik berperan besar dalam menyajikan konsep-konsep abstrak tersebut ke dalam contoh yang lebih konkrit dalam kehidupan sehari-hari yang bermuatan nilai-nilai karakter.¹⁰

Penelitian terkait media pembelajaran menggunakan komik telah berkembang dan bermanfaat bagi pembelajaran matematika. Witanta pada penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Perbandingan Kelas VII SMP,” mengembangkan media komik pada materi

⁹ Indrayati Jailani. “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V”. *Jurnal Prima Edukasia, Volume 3 - Nomor 1*, 2015. 3.

¹⁰ Hengkang Bara Saputro, Soeharto. “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD”. *Jurnal Prima Edukasia, Volume 3 - Nomor 1*, 2015. 4.

perbandingan menggunakan tahap pengembangan 4-D yang bertujuan agar siswa tertarik untuk memahami materi yang disampaikan.¹¹

Permasalahan pada pembelajaran matematika pada kelas V-B di SDN Ngadirejo 1 Kota Kediri yang menjadi latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa dalam proses belajar-mengajar matematika yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan pembelajaran matematika, guru masih mendominasi dengan metode ceramah dan demonstrasi sehingga mengakibatkan penyampaian materi matematika menjadi kurang menarik dan membuat siswa bosan.

Hal ini diperkuat melalui wawancara bersama guru kelas V-B yaitu Bapak Ahmad Sodikin, M.Pd menyatakan bahwa, “Guru disini hanya menggunakan papan tulis untuk menjelaskan materi dan soal, guru hanya mampu menjelaskan materi dengan metode dan media yang seadanya. Sehingga siswa juga yang kurang tertarik dalam kegiatan belajar-mengajar”. Namun, selama observasi berlangsung, peneliti menemukan fakta bahwa siswa tertarik dengan gambar komik dan terampil dalam menggambar.¹²

Berdasarkan fakta-fakta yang telah dipaparkan di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam tentang pengembangan media komik untuk meningkatkan minat belajar dengan judul penelitian **“Efektivitas Pengembangan Media Komika Materi Bangun Ruang Kelas V di SDN Ngadirejo 1 Kota Kediri”**.

¹¹ Witanta, V. A. “Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Perbandingan Kelas VII SMP.” *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53 (9).

¹² Wawancara bersama Wali Kelas V-B di SDN Ngadirejo 1 Kota Kediri.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijabarkan maka rumusan masalah ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media komika materi bangun ruang kelas V di SDN Ngadirejo 1 Kota Kediri?
2. Bagaimana kelayakan/validitas media komika materi bangun ruang kelas V di SDN Ngadirejo 1 Kota Kediri?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media komika materi bangun ruang kelas V di SDN Ngadirejo 1 Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk:

1. Mengembangkan media komika materi bangun ruang kelas V di SDN Ngadirejo 1 Kota Kediri.
2. Mengetahui kelayakan/validitas media komika materi bangun ruang kelas V di SDN Ngadirejo 1 Kota Kediri.
3. Mengetahui efektivitas pengembangan media komika materi bangun ruang kelas V di SDN Ngadirejo 1 Kota Kediri.

D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini sangatlah penting, karena pada masa sekarang ini tidak memungkinkan jika siswa hanya diberikan pembelajaran dengan berceramah saja, tetapi guru harus menciptakan sebuah inovasi-inovasi baru agar

dapat mengalihkan fokus peserta didik, sehingga mereka semangat belajar dan pada akhirnya dapat memahami pelajaran dengan baik.

1. Pentingnya penelitian bagi siswa:

- a. Sebagai sarana dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan melatih panca indera siswa untuk mengamati dan mencermati cerita yang ada dalam media komika (komik matematika).
- b. Siswa dapat belajar secara mandiri dengan menyenangkan, tidak berupa teori-teori yang abstrak.

2. Pentingnya penelitian bagi guru

- a. Media ini akan membuat kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan guru lebih mudah dipahami dan lebih menarik minat siswa.
- b. Membantu guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran yang diberikan kepada siswa.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa media komik untuk mata pelajaran matematika di kelas V SD/MI. Spesifikasi produk yang akan dikembangkan sebagai berikut:

1. Media komika ini mencakup penjelasan tentang bangun ruang secara lengkap dalam bentuk gambar kartun.
2. Media komika ini dikemas dalam bentuk buku yang akan dilengkapi dengan gambar disertai percakapan antar tokoh serta alur cerita yang didesain menarik

dengan diberi warna yang beragam dan diharapkan bisa menarik siswa sehingga siswa tertarik menggunakan media pembelajaran ini. Media ini dapat digunakan secara langsung atau tatap muka maupun belajar secara mandiri.

3. Media ini akan menggunakan bahan berupa buku berukuran A5 dengan rincian 14,8 cm x 21 cm. Didesain secara lengkap mulai dari cover depan dan belakang, juga sinopsis cerita.
4. Komponen pendukung yang digunakan untuk pengeditan gambar menggunakan, aplikasi CanvaPro dan IbisPaint.
5. Dalam media komik yang dikembangkan memuat:
 - a. Cover, meliputi judul komik, nama pengarang atau penulis, logo IAIN Kediri dan logo PGMI IAIN Kediri, serta materi yang dikembangkan.
 - b. Pendahuluan, yakni mencakup pengenalan tokoh dan penjabaran materi secara singkat.
 - c. Cerita inti, meliputi penjelasan materi bangun ruang melalui cerita disertai dialog antar tokoh
 - d. Praktik uji coba “Otak atik otak” yang dapat dilakukan oleh siswa, dan latihan soal terkait materi bangun ruang
 - e. Penutup, ringkasan materi bangun ruang yang telah dijelaskan disertai pesan moral dari cerita pada komik.
6. Media komik ini berisikan materi pembelajaran matematika tentang bangun ruang, yakni pada materi volume dan luas permukaan bangun ruang. Komik disajikan dengan bahasa yang mudah dimengerti, disertai dengan contoh-

contoh konkrit, disertai dengan penggambaran dan dialog antar tokoh yang dikemas dengan warna-warna yang menarik bagi siswa.

7. Media komik ini disertai dengan buku pedoman guru sebagai petunjuk penggunaan media untuk guru.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi yang ada dalam penelitian dan pengembangan komika (komik matematika) di kelas V adalah:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Pengembangan media saat uji coba pemakaian memiliki hasil yang baik dan dapat membantu proses belajar siswa untuk meningkatkan minat belajar terhadap matematika, khususnya pada materi bangun ruang
- b. Siswa dapat belajar secara mandiri dengan menggunakan media pembelajaran, sehingga memudahkan proses belajar mengajar di kelas.
- c. Pengembangan ini harus divalidasi oleh seorang ahli dalam bidangnya sehingga dapat menghasilkan suatu pengembangan media yang baik dan mempermudah peserta didik dalam belajar.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Penelitian ini terbatas hanya dilakukan dalam materi bangun ruang
- b. Memerlukan waktu yang cukup lama untuk membuat media yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa

- c. Keterbatasan jumlah siswa ketika praktek pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

G. Definisi Operasional

Guna mempermudah pemahaman pembaca terhadap penelitian yang akan dilakukan dan untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam menginterpretasikan istilah-istilah dalam judul proposal ini, maka peneliti perlu memaparkan dan menegaskan istilah-istilah sebagai berikut:

1. Media komik

Media komik yang akan dikembangkan pada penelitian ini menyajikan materi mengenai bangun ruang yakni, volume dan luas permukaan bangun ruang dengan cerita dan unsur-unsur narasi dengan dialog antar tokoh yang mudah diterima oleh siswa dan dikemas dengan warna yang menarik.

2. Minat belajar siswa

Minat belajar pada penelitian ini merupakan ketertarikan dan rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari sesuatu tanpa paksaan. Dalam hal ini yang menjadi fokus peneliti dalam mengembangkan media adalah ketertarikan dan keingintahuan siswa terhadap materi bangun ruang pada pembelajaran matematika di kelas V. Ketika minat belajar siswa timbul dikarenakan suatu objek yang membuat tertarik maka siswa akan memperoleh kebanggaan atau kepuasan terhadap sesuatu yang ia ingin tahu, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

3. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran matematika pada kelas 5 tingkat Sekolah Dasar. Media komik yang dikembangkan pada penelitian ini berfokus pada materi volume dan luas permukaan bangun ruang.

H. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan kajian ini perlu dipaparkan. Penelitian terdahulu dimaksudkan untuk menghindari pengulangan penelitian yang sama. Penelitian terdahulu yang relevan peneliti jelaskan di bawah ini:

1. Penelitian Indaryati dan Jailani Tahun 2015

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk media berupa komik pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika siswa kelas V SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yang terdiri dari: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan *draft* produk, (4) uji coba lapangan awal, (5) revisi hasil uji coba, (6) uji coba lapangan, (7) penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan, (8) uji pelaksanaan lapangan, dan (9) penyempurnaan produk akhir. Subjek uji coba adalah siswa kelas V SDN Glagah Yogyakarta. Subjek uji coba satu-satu terdiri atas tiga orang siswa. Subjek uji coba kelompok kecil terdiri atas sembilan orang siswa yang belum terlibat dalam uji coba satu-satu, dan subjek uji lapangan terdiri atas 54 orang siswa dari kelas VB dan kelas VC yang tidak ikut dalam uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan ini mendapatkan penilaian dari para ahli dengan kategori “baik”, penilaian guru dan siswa yang menggunakan media komik menyatakan praktis, sehingga media pembelajaran ini layak digunakan. Hasil uji lapangan menunjukkan media komik pembelajaran matematika yang digunakan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 0,65 tergolong dalam kategori sedang menurut skala gain, sedangkan prestasi belajar siswa sebesar 0,73 tergolong dalam kategori tinggi menurut skala gain.¹³

¹³ Indaryati, Jailani. “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar siswa Kelas V”. *Jurnal Prima Edukasia*, Vo. 3, No. 1. 2015.

Perbedaan pada penelitian yang telah dipaparkan di atas dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada alur penelitian dan pengembangannya, yakni penelitian di atas menggunakan model *Borg and Gall* sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan model *Reeves*. Lalu, perbedaan ada pada fokus penelitian, penelitian di atas berfokus pada motivasi belajar dan prestasi siswa, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan berfokus pada minat belajar siswa. Sedangkan persamaannya adalah kedua penelitian ini melakukan penelitian dan mengembangkan media pembelajaran berupa komik.

2. Penelitian Wahyu Nuning Budiarti dan Haryanto Tahun 2016

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa media komik yang dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SD. Penelitian pengembangan ini menggunakan langkah yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Model Pengembangan tersebut dikelompokkan menjadi: (1) melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, (2) melakukan perencanaan, (3) mengembangkan produk awal, (4) melakukan uji coba lapangan awal, (5) melakukan revisi produk awal untuk menyusun produk utama, (6) melakukan uji coba utama, (7) melakukan revisi produk utama untuk menyusun produk operasional, (8) melakukan uji lapangan operasional, (9) melakukan revisi produk akhir, (10) deseminasi. Subjek uji pelaksanaan lapangan pada kelas eksperimen sebanyak 27 siswa dan pada kelas kontrol sebanyak 27 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media komik pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran. Menurut ahli materi dan

ahli media pembelajaran produk media komik berkategori “baik”. (2) terdapat peningkatan nilai pretest terhadap posttest motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Keseluruhan uji dan hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman siswa.¹⁴

Perbedaan pada penelitian yang telah dipaparkan di atas dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada alur penelitian dan pengembangannya, yakni penelitian di atas menggunakan model *Borg and Gall* sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan model Thiagarajan. Lalu, perbedaan ada pada fokus penelitian, penelitian di atas berfokus pada motivasi belajar dan prestasi siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan berfokus pada minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Sedangkan persamaannya adalah kedua penelitian ini melakukan penelitian dan mengembangkan media pembelajaran berupa komik dan teknik analisis data menggunakan 2 kelas uji.

3. Penelitian Dhita Agoes Prihanto dan Tri Nova Hasti Yuniarta Tahun 2018

Penelitian membahas tentang pengembangan media komik matematika pada materi pecahan untuk siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media komik matematika untuk kelas V SD pada materi pecahan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan menggunakan subyek siswa sebanyak 24 siswa. Instrumen yang digunakan

¹⁴ Wahyu Nuning Budiarti, Haryanto. “Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV”. *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 4, No. 2, 2016.

pada penelitian ini diantaranya lembar validasi, lembar kepraktisan, lembar pendapat siswa, serta soal pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik matematika valid dengan nilai validitas materi sebesar 82,5% kategori baik dan validitas tampilan sebesar 83,4% kategori baik serta validitas kepraktisan dengan nilai sebesar 87,2% kategori sangat baik. Selain itu media komik matematika meningkatkan hasil belajar dengan hasil uji N-Gain sebesar 0,89 termasuk pada peningkatan tinggi.¹⁵

Perbedaan pada penelitian yang telah dipaparkan di atas dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada alur penelitian dan pengembangannya, yakni penelitian di atas menggunakan model ADDIE sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan model Thiagarajan. Lalu, perbedaan ada pada fokus penelitian, penelitian di atas berfokus pada materi pecahan, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan berfokus pada materi bangun ruang. Sedangkan persamaannya adalah kedua penelitian ini melakukan penelitian dan mengembangkan media pembelajaran berupa komik dan teknik analisis data rumus N-Gain.

4. Penelitian Maulani Rizky Gumilang, dkk. Tahun 2019

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media komik dengan model *problem posing* pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D dengan model pengembangan ADDIE. Kevalidan produk diperoleh melalui uji pakar dengan instrumen validasi pakar. Kepraktisan

¹⁵ Dhita Agoes Prihanto, Tri Novita Hasti Yuniarta. "Pengembangan Media Komik Matematika pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar". *Jurnal MAJU*, Vol. 5, No. 1. 2018.

produk diperoleh melalui uji coba terbatas dengan instrumen angket. Keefektifan diperoleh melalui uji coba satu kelas dengan *one grup pretest-posttest design* kemudian hasilnya diuji menggunakan *Paired Samples T Test*. Hasil dari penelitian ini adalah media komik dengan model *problem posing* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika. Media pembelajaran dinyatakan valid berdasarkan hasil uji pakar media menunjukkan bahwa media komik termasuk kategori tinggi, pakar materi menilai media komik termasuk kategori tinggi, dan pakar pembelajaran menilai media komik termasuk kategori tinggi. Media pembelajaran dinyatakan praktis berdasarkan hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa siswa dapat menggunakan media komik. Media pembelajaran juga dinyatakan efektif berdasarkan hasil *Paired Samples T Test pretest-posttest* menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest* siswa.¹⁶

Perbedaan pada penelitian yang telah dipaparkan di atas dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada alur penelitian dan pengembangannya, yakni penelitian di atas menggunakan model ADDIE sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan model Thiagarajan. Lalu, perbedaan ada pada teknik analisis data, penelitian di atas menggunakan uji *paired sample T test*, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan rumus N-Gain untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran. Sedangkan persamaannya adalah kedua penelitian ini melakukan penelitian dan mengembangkan media pembelajaran berupa komik.

¹⁶ Maulani Rizaky Gumilang, dkk. "Pengembangan Media Komik dengan Model Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika". *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, Vol. 3, No. 2, 2019.

5. Penelitian Ikhwatul Mujahadah, dkk. Tahun 2021

Penelitian membahas tentang pengembangan media pembelajaran komik untuk meningkatkan hasil dan minat belajar matematika peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Malawili. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik sebagai media pembelajaran matematika, meningkatkan hasil belajar matematika, dan meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Malawili. Penelitian ini menggunakan metode *Design Research* dengan mengacu pada model Thiagarajan atau dikenal dengan model 4-D, yang terdiri dari tahap define, design, develop, dan disseminate. Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan angket, lembar validasi, dan soal. Data yang diperoleh dari soal, angket, dan lembar validasi dianalisis secara kuantitatif lalu dikonversikan menjadi data deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan: media pembelajaran komik Matematika tahap pengembangan pada tahap ini penilaian kelayakan Media Pembelajaran memperoleh rata-rata skor 77,67 yang termasuk kategori sangat baik menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Komik Matematika layak digunakan. Tahap Uji Keefektifan kepada 16 Peserta Didik Kelas III memperoleh persentase hasil belajar sebanyak 87,5% juga rata-rata skor nilai 80 dan Minat Belajar Matematika memperoleh interpretasi rata-rata sebanyak 33,56. Hal tersebut menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Komik Matematika dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar Matematika maka kesimpulannya adalah Media Pembelajaran Komik Matematika dapat

meningkatkan hasil dan minat belajar Matematika peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Malawili.¹⁷

Perbedaan pada penelitian yang telah dipaparkan di atas dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada fokus penelitian, yakni penelitian di atas berfokus pada hasil belajar siswa sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada minat belajar siswa. Lalu, persamaan ada pada metode dan model yang digunakan, penelitian di atas menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model Thiagarajan atau dikenal dengan model 4-D, yang terdiri dari tahap define, design, develop, dan disseminate, sama halnya dengan penelitian yang akan dilakukan juga akan menggunakannya.

¹⁷ Ikhwatul Mujahadah, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili". *Jurnal Papeda*, Vol. 3, No. 1. 2021

