

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam pembangunan bangsa Indonesia. Berbagai kajian dan pengalaman menunjukkan bahwa pendidikan memberikan manfaat yang luas bagi kehidupan suatu bangsa, sehingga mampu melahirkan masyarakat terpelajar dan berakhlak mulia. Salah satu kajiannya terdapat dalam Al-Qur'an dan Hadist. Islam memberikan perhatian yang besar terhadap pendidikan. Banyak ayat di dalam Al-Qur'an yang menunjukkan kemuliaan dari orang-orang yang berpendidikan yaitu orang-orang yang berilmu. Satu di antaranya adalah firman Allah *Subhanahu wa Ta'ala* surah Al-Mujadilah ayat 11 yang berbunyi:¹

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَاَفْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتُوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ﴿۱۱﴾

Artinya: *Wahai orang-orang yang beriman apabila dikatakan kepadamu: "berilah kelapangan di dalam majelis-majelis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.*

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang memiliki kedudukan penting dalam dunia pendidikan Indonesia. Hal ini dapat dilihat dalam

¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahannya*, (Jakarta: Cahaya Qur'an, 2006), h.543.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 Ayat (1) yang menyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah di Indonesia wajib memuat mata pelajaran matematika.² Kedudukan matematika juga terdapat dalam Al-Qur'an yaitu dalam surah Yunus ayat 5 berikut:³

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسَ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ ﴿٥﴾

Artinya : *Dialah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya dan Dialah yang menetapkan manzilah-manzilah (tempat-tempat), agar kamu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan (waktu). Allah tidak menciptakan yang demikian itu melainkan dengan benar. Dia menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya) kepada orang-orang yang mengetahui.*

Dalam ayat tersebut Allah *subhanahu wa ta'ala* memperlihatkan bahwa matematika memiliki kedudukan yang penting bagi manusia. Allah menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya serta menetapkan tempat-tempatnya agar manusia mengetahui bilangan tahun dan melakukan perhitungan.

Matematika memiliki standar proses yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Standar proses tersebut menurut *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM) tahun 2000 adalah peserta didik harus memiliki lima kemampuan matematis yaitu (1) berkomunikasi (*communication*); (2) bernalar

² Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 Ayat (1) diakses dari <http://kemenag.go.id> pada tanggal 07 Mei 2016 pukul 11:02 WIB.

³ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahannya*, (Jakarta: Cahaya Qur'an, 2006), h.208.

(*reasoning*); (3) memecahkan masalah (*problem solving*); (4) mengaitkan ide (*connection*); dan (5) merepresentasikan ide-ide (*representation*).⁴

Berdasarkan standar proses tersebut kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik adalah kemampuan merepresentasikan ide-ide matematika atau representasi matematis. Kemampuan representasi matematis sangat penting dalam pembelajaran matematika. Wahyudin menyebutkan bahwa kemampuan representasi sangat diperlukan untuk membantu para peserta didik dalam mengatur pemikirannya. Hal ini berarti apabila peserta didik memiliki kemampuan merepresentasikan gagasan mereka maka mereka telah memperluas kapasitas untuk berpikir secara matematis.⁵ Penggunaannya pun dapat membantu mereka dalam menyederhanakan masalah dan menyelesaikan masalah tersebut secara lebih efektif. Wahyuni mengatakan bahwa suatu masalah yang rumit akan menjadi lebih sederhana jika menggunakan representasi yang sesuai dengan permasalahan yang diberikan, sebaliknya penggunaan representasi yang keliru dalam menyelesaikan masalah akan membuat masalah tersebut menjadi lebih sukar untuk diselesaikan.⁶

Indonesia sampai saat ini memiliki beberapa permasalahan dalam dunia pendidikannya. Satu di antaranya adalah peserta didik yang menganggap

⁴ National Council of Teacher of Mathematics (NCTM), *Principles, Standards, and Expectations*, diakses dari <http://www.nctm.org/Standards-and-Positions/Principles-and-Standards/Principles,-Standards,-and-Expectations/> pada tanggal 22 Mei 2016 pukul 21:10 WIB.

⁵ Wahyudin, 2008, *Pembelajaran dan Model-model Pembelajaran*, Bandung: Diktat Kuliah.

⁶ Wahyuni S., 2012, Peningkatan Kemampuan Representasi Matematis dan Self Esteem Siswa Sekolah Menengah Pertama dengan Menggunakan Model Pembelajaran ARIAS, *Tesis Sarjana Pendidikan*, Repository Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, Tidak Diterbitkan, h.4.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bahwa matematika itu adalah salah satu bidang studi yang sulit karena banyak materi yang abstrak yang membuatnya tidak paham dengan materi tersebut.

Hal ini akan berdampak negatif terhadap kemampuan matematis peserta didik terutama kemampuan representasinya.

Berdasarkan laporan hasil *The Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) tahun 2015 yang dikutip Rahmawati yang menunjukkan bahwa Indonesia berada pada peringkat 45 dari 50 negara untuk matematikanya, sedangkan sains berada pada peringkat 45 dari 48 negara.⁷

Hasil TIMSS mengungkapkan bahwa peserta didik Indonesia lebih menguasai soal-soal yang bersifat rutin, komputasi sederhana, serta mengukur pengetahuan akan fakta yang berkonteks keseharian. Namun, peserta didik Indonesia masih lemah dalam mengerjakan soal-soal yang tidak rutin. Peserta didik Indonesia perlu penguatan kemampuan mengintegrasikan informasi, menarik simpulan, serta menggeneralisir pengetahuan yang dimiliki ke hal-hal yang lain. Artinya mereka perlu menguatkan kemampuan merepresentasikan masalah ke cara-cara tertentu untuk menyelesaikan masalah tersebut. Selain itu, studi pendahuluan penelitian Kartini Hutagaol tahun 2013 yang menyatakan kurang berkembangnya daya representasi peserta didik, khususnya pada SMP, peserta didik tidak pernah diberi kesempatan untuk menghadirkan representasinya sendiri.⁸

⁷ Rahmawati, diakses dari <http://puspendik.kemdikbud.go.id/seminar/upload/Rahmawati-Seminar%20Hasil%20TIMSS%202015.pdf> pada tanggal 29 Mei 2017 pukul 23:30 WIB.

⁸ Kartini Hutagaol, 2013, Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama, *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Siliwangi Bandung*, Vol.2, No.1, h.86.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan hasil tersebut, terlihat peserta didik Indonesia dalam merepresentasikan masalah ke dalam bentuk tabel, grafik ataupun simbol-simbol matematika masih lemah atau rendah. Hal ini juga terlihat di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Darul Hikmah Pekanbaru. Berdasarkan hasil wawancara pada hari Jum'at tanggal 13 Januari 2017 dengan seorang guru matematika yang mengatakan bahwa tingkat representasi matematis peserta didik di sekolah tersebut masih tergolong rendah. Hal ini dikarenakan peserta didik kurang dapat mengkonstruksikan soal-soal cerita ke dalam bentuk diagram, grafik ataupun model matematika.

Menyikapi permasalahan rendahnya kemampuan representasi peserta didik, maka guru harus mampu mengupayakan banyak hal. Di antaranya dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat terutama dalam memfasilitasi kemampuan representasi matematis peserta didik. Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman, minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Azhar Arsyad bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat peserta didik. Selain itu media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.⁹ Sejalan dengan uraian ini, menurut Yunus dalam

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h.20.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bukunya *Attarbiyyah watta'liim* yang dikutip oleh Azhar Arsyad mengungkapkan bahwa:¹⁰

Bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarnya.

Dewasa ini banyak sekali media pembelajaran yang telah digunakan oleh guru, seperti LKS (Lembar Kerja Siswa), modul, *handout*, buku pelajaran dan lain-lain. Berdasarkan hasil wawancara pada hari Jum'at tanggal 13 Januari 2017 di MTs Darul Hikmah Pekanbaru dengan seorang guru matematika yang mengatakan bahwa guru-guru di sekolah tersebut sudah banyak menggunakan media pembelajaran seperti LKS, modul dan buku pelajaran. Namun, mereka belum pernah menggunakan media pembelajaran dalam bentuk komik. Ketika guru tersebut menggunakan buku pelajaran, hasilnya banyak peserta didik yang tidak aktif dalam belajar sehingga kurang memahami materi pelajaran. Kemudian guru tersebut menggunakan LKS dan modul, hasilnya cukup meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik, namun peserta didik kurang tertarik dengan tampilannya. Supaya peserta didik dapat tertarik pada sebuah media pembelajaran yang dapat memberikan pemahaman untuknya, maka media komik merupakan salah satu jawabannya.

Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk komik ini memiliki beberapa kelebihan jika digunakan dalam pembelajaran, di antaranya (1)

¹⁰ *Ibid.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

media komik lebih disukai dibandingkan dengan buku pelajaran. Dalam kehidupan sehari-hari peserta didik lebih menyukai menonton kartun dan membaca komik dibandingkan dengan membaca buku pelajaran. Hal ini juga diungkapkan Thorndike dalam penelitiannya yang dikutip oleh Daryanto bahwa anak yang membaca komik lebih banyak, misalnya dalam sebulan minimal satu buah komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya¹¹; (2) media komik dapat memotivasi dan meningkatkan minat peserta didik dalam belajar¹²; dan (3) komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar yang membuat informasi lebih mudah diserap.¹³

Penggunaan media komik dalam pembelajaran matematika juga memberikan manfaat positif bagi peserta didik. Media komik dapat berfungsi sebagai penyampai pesan pembelajaran yang baik karena dengan media visual yang dikemas semenarik mungkin peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar.¹⁴ Media komik juga dapat menghindari penggunaan bahasa yang kaku karena dalam penyajian bahasa dalam media komik dirancang sederhana

¹¹ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2010), h.116.

¹² *Ibid*, h.117.

¹³ Heru Dwi Waluyanto, 2005, Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran, *Nirmana*, Vol.7, No.1, h.51, diakses dari <http://www.lifemosaic.net> pada tanggal 07 Mei 2016 pukul 10:32 WIB.

¹⁴ Indaryati dan Jailani, 2015, Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V, *Jurnal Prima Edukasia*, Vol.3, No.1, h.88, diakses dari <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/4067> pada tanggal 20 April 2016 pukul 14:57 WIB.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan bahasa yang sering digunakan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, alur-alur penyampaian materi pada media komik jika dibuat secara berurutan sesuai logika berfikir peserta didik maka informasi yang diterima lebih sistematis.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, peneliti melihat adanya manfaat penggunaan media komik dalam memfasilitasi kemampuan representasi matematis. Penggunaan media komik dalam pembelajaran akan memberikan motivasi dan ketertarikan peserta didik untuk belajar. Hal ini dikarenakan permasalahan matematika yang ditampilkan dalam bentuk cerita bergambar pada media komik akan menimbulkan ketertarikan peserta didik untuk mempelajari permasalahan tersebut. Akibatnya, peserta didik akan membangun pemahamannya sendiri. Jika permasalahan tersebut dirancang untuk memfasilitasi kemampuan representasi, maka peserta didik juga akan membangun representasinya sendiri.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik untuk meneliti masalah ini dalam suatu penelitian yang berjudul **Pengembangan Media Komik Untuk Memfasilitasi Kemampuan Representasi Matematis Peserta Didik Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Pekanbaru.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka dikembangkan media komik yang memfasilitasi kemampuan representasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

matematis peserta didik. Oleh karena itu, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat validitas media komik yang dapat memfasilitasi kemampuan representasi matematis peserta didik pada materi persamaan linear satu variabel?
2. Bagaimana tingkat praktikalitas media komik yang dapat memfasilitasi kemampuan representasi matematis peserta didik pada materi persamaan linear satu variabel?
3. Bagaimana tingkat kemampuan representasi matematis peserta didik setelah menggunakan media komik?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan tingkat validitas media komik yang dapat memfasilitasi kemampuan representasi matematis peserta didik pada materi persamaan linear satu variabel.
2. Mendeskripsikan tingkat praktikalitas media komik yang dapat memfasilitasi kemampuan representasi matematis peserta didik pada materi persamaan linear satu variabel.
3. Mendeskripsikan tingkat kemampuan representasi matematis peserta didik setelah menggunakan media komik.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Bagi sekolah, hasil pengembangan media komik ini diharapkan dapat dijadikan salah satu bahan masukan dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran matematika sehingga dapat memberikan fasilitas untuk memacu kemampuan representasi matematis peserta didik serta menambah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran matematika.
2. Bagi guru, hasil pengembangan media komik ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam memfasilitasi kemampuan representasi matematis peserta didik dalam menyelesaikan soal.
3. Bagi peserta didik, melalui media komik yang dapat memfasilitasi kemampuan representasi ini diharapkan dapat menyelesaikan persoalan matematika yang membutuhkan kemampuan representasi.
4. Bagi peneliti, hasil pengembangan media komik ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam pembuatan media pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi peserta didik, salah satunya media komik.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari pengembangan media komik untuk memfasilitasi kemampuan representasi matematis peserta didik di MTs

Darul Hikmah Pekanbaru, yaitu:

1. Media komik yang dikembangkan disesuaikan dengan Kurikulum 2013 edisi revisi. Dalam hal ini, peneliti akan menyesuaikan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Media komik dirancang untuk memfasilitasi kemampuan representasi matematis peserta didik pada materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) di MTs Darul Hikmah Pekanbaru.
3. Memenuhi uji kevalidan, uji kepraktisan dan uji tes kemampuan representasi matematis.
4. Soal-soal uji kompetensi yang terdapat dalam media komik bertujuan untuk memfasilitasi kemampuan representasi matematis peserta didik di MTs Darul Hikmah Pekanbaru.
5. Media komik dirancang menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik.

F. Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran yang selama ini digunakan di sekolah cenderung masih ada yang menekankan pada penjelasan materi yang masih abstrak yang membuat peserta didik tidak memahami materi tersebut. Oleh karena itu, peneliti merasa penting untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang secara khusus dapat memfasilitasi kemampuan representasi matematis peserta didik pada materi persamaan linear satu variabel. Peneliti berharap dalam penelitian ini akan memperoleh media komik sebagai media pembelajaran yang valid, praktis dan dapat memfasilitasi kemampuan representasi matematis peserta didik. Pengembangan media pembelajaran dengan media komik ini akan mempermudah guru, praktisi pendidikan dan peserta didik dalam proses pembelajaran karena produk ini didesain dengan semenarik mungkin dan mudah dipahami.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi

Asumsi dari penelitian ini adalah supaya peserta didik dapat memahami materi pelajaran khususnya pada materi persamaan linear satu variabel dan bisa merepresentasikan ide-ide matematika yang sudah dipelajari. Media pembelajaran yang dikembangkan ini disusun secara sistematis sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan peserta didik untuk dapat memfasilitasi kemampuan representasi matematisnya.

2. Keterbatasan

Pengembangan media ini masih terbatas pada pengembangan media komik sebagai media pembelajaran untuk memfasilitasi kemampuan representasi matematis peserta didik berupa media yang berbentuk komik. Pengembangan media ini mengacu dan menggunakan beberapa sumber dari teori dan hasil kajian dari para ahli sebelumnya yang diadopsi dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Adapun pengembangan media komik ini dilakukan hanya pada satu kelas tanpa adanya perbandingan dan hanya menjelaskan sub-bab materi persamaan linear satu variabel.

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari pemaknaan yang berbeda terhadap istilah, dibuat beberapa definisi istilah sebagai berikut:

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang mengembangkan sebuah produk yang telah ada dan menguji kevalidan dan kepraktisan serta keefektifan produk tersebut.
2. Media komik sebagai salah satu media visual yang memadukan kekuatan gambar dan tulisan serta dirangkai dalam suatu alur cerita gambar. Media komik dapat menyampaikan informasi atau pesan dengan cara yang menarik. Media komik juga dapat menarik perhatian dan minat peserta didik serta meningkatkan motivasi belajarnya.
3. Representasi matematis merupakan cara seseorang untuk memikirkan sesuatu dan mengkomunikasikan ide-ide matematik dengan cara tertentu, seperti membuat grafik, diagram dan model matematika. Representasi dan pemahaman mempunyai hubungan yang kuat. Kemampuan representasi yang digunakan peserta didik menunjukkan kedalaman pemahamannya terhadap materi yang diterima.
4. Media komik sebagai media pembelajaran dikatakan valid jika pengembangan media tersebut sesuai dengan prosedur, didasarkan pada bidang pengetahuan dan teori pengembangan media serta keterkaitan antar struktur dalam media. Semua komponen harus konsisten satu sama lain dan menurut validator kevalidan media komik termasuk dalam kategori valid atau sangat valid.
5. Media komik sebagai media pembelajaran dikatakan praktis jika menurut praktisi, media tersebut dapat diterapkan dengan mudah dan menurut

observer keterlaksanaan pembelajaran di kelas termasuk dalam kategori praktis atau sangat praktis.

6. Media Komik sebagai media pembelajaran dikatakan telah memfasilitasi kemampuan representasi matematis peserta didik jika dalam interpretasi tes hasil belajarnya termasuk dalam kategori tinggi atau sangat tinggi.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

