

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.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Konsep Teori

1. Kemampuan Representasi Matematis

a. Pengertian Representasi Matematis

Tujuan pembelajaran matematika telah mengalami perubahan, tidak hanya menekankan pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga diharapkan dapat meningkatkan berbagai kemampuan. Salah satu kemampuan matematika yang perlu dikuasai oleh peserta didik adalah kemampuan representasi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) representasi diartikan sebagai perbuatan mewakili, keadaan diwakili, apa yang diwakili. Berdasarkan ketiga makna tersebut diartikan bahwa representasi adalah kata benda yang diartikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk mewakili sesuatu.¹

Secara lebih detail, *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM) dalam Ahmad Nizar menuturkan bahwa (a) proses representasi melibatkan penterjemahan masalah atau ide ke dalam bentuk baru; (b) proses representasi termasuk pengubahan diagram atau model fisik ke dalam simbol-simbol atau kata-kata; dan (c) proses representasi juga dapat digunakan dalam penterjemahan atau penganalisisan masalah verbal untuk membuat maknanya menjadi

¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), diakses dari <http://kbbi.web.id/representasi> pada tanggal 08 Mei 2016 pukul 12:07 WIB.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

jelas², sedangkan menurut Goldin yang dikutip oleh Ahmad Nizar, representasi adalah suatu konfigurasi (bentuk atau susunan) yang dapat menggambarkan, mewakili atau melambangkan sesuatu dalam suatu cara.³

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa representasi merupakan ungkapan dari suatu ide matematika yang ditampilkan peserta didik sebagai bentuk mewakili suatu masalah. Representasi juga dapat diartikan sebagai cara seseorang untuk memikirkan sesuatu dan mengkomunikasikan ide-ide matematik dengan cara tertentu, seperti membuat grafik, diagram, tabel atau model matematika.

b. Proses Representasi Matematis

Representasi memiliki proses pikir untuk dapat menangkap dan memahami konsep. Menurut Ahmad Nizar, proses representasi matematis berlangsung dalam dua tahap yaitu secara internal dan eksternal.⁴

Representasi internal adalah proses berpikir tentang ide-ide matematik yang memungkinkan pikiran seseorang bekerja atas dasar ide tersebut. Untuk memahami konsep matematik yang lebih penting bukanlah penyimpanan pengalaman masa lalu tetapi bagaimana mendapatkan kembali pengetahuan yang telah disimpan dalam ingatan

² Ahmad Nizar Rangkuti, 2014, Representasi Matematis, *Forum Paedagogik*, Vol.VI, No. 01, h.112, diakses dari <http://jurnal.iain.padangsidimpuan.ac.id/index.php/JP/article/download/168/150> pada tanggal 20 April 2016 pukul 15:34 WIB.

³ *Ibid.*

⁴ *Ibid*, h.113-114.

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.

dan relevan dengan kebutuhan serta dapat digunakan ketika diperlukan. Selanjutnya, dijelaskan pula bahwa proses mendapatkan pengetahuan yang relevan dan penggunaannya sangat terkait dengan pengkodean pengalaman masa lalu tersebut. Proses itulah yang disebut representasi internal karena merupakan salah satu aktivitas mental.

Proses representasi internal tersebut tentu tidak dapat diamati secara kasat mata dan tidak dapat dinilai secara langsung karena merupakan aktivitas mental seseorang di dalam pikirannya. Dengan kata lain, seseorang yang melakukan proses representasi internal dalam belajar matematika akan berpikir tentang ide, gagasan atau konsep matematik yang sedang dipelajarinya agar dapat memaknai dan memahami masalah secara jelas, menghubungkan dan mengaitkan masalah tersebut dengan pengetahuan yang telah dimilikinya serta menyusun strategi penyelesaiannya.

Adapun representasi eksternal adalah hasil perwujudan untuk menggambarkan apa-apa yang dikerjakan peserta didik, guru, ahli matematik secara internal atau representasi internal. Hasil perwujudan tersebut dapat diungkapkan baik secara lisan atau tulisan dalam bentuk kata-kata, simbol, ekspresi matematik, gambar, grafik, diagram, tabel atau melalui objek fisik berupa alat peraga. Dengan demikian proses representasi matematis dapat melalui dua tahap yaitu secara internal dan eksternal serta dapat dilihat bahwa adanya proses interaksi timbal-balik (*feedback*) antara representasi internal dan representasi eksternal.

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.

c. Representasi dalam Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika selama ini cenderung kepada peserta didik yang masih meniru cara guru dalam menyelesaikan masalah sehingga mereka tidak pernah atau jarang diberikan kesempatan untuk menghadirkan representasinya sendiri. Akibatnya, kemampuan representasi matematis peserta didik menjadi tidak berkembang.

Representasi, baik secara internal maupun secara eksternal perlu dilakukan dalam proses pembelajaran matematika karena dapat membantu peserta didik dalam mengorganisasikan pikirannya, memudahkan pemahamannya, serta memfokuskannya pada hal-hal yang esensial dari masalah matematik yang dihadapinya. Selain itu, representasi juga dapat membantu peserta didik dalam membangun konsep atau prinsip matematik yang sedang dipelajarinya. Dengan demikian, sangat tepat disebutkan bahwa representasi merupakan pusat pembelajaran dan penggunaan matematika. Representasi bukan hanya bermanfaat untuk peserta didik tetapi juga untuk guru. Beberapa manfaat atau nilai tambah yang diperoleh guru atau peserta didik sebagai hasil proses pengajaran dan pembelajaran yang melibatkan representasi matematik adalah sebagai berikut:⁵

- 1) Pengajaran yang melibatkan representasi dapat memicu guru dalam meningkatkan kemampuan mengajar dengan cara belajar baik dari

⁵ *Ibid*, h.115-122.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

representasi-representasi yang dihadirkan peserta didik, karena seringkali peserta didik menggambarkan sesuatu yang berbeda dengan apa yang ada dalam pikiran guru bahkan peserta didik membuat representasi yang aneh-aneh. Pada sisi yang lain, representasi-representasi yang dibuat oleh peserta didik memberi kesempatan kepada guru untuk mengetahui dan mengakses bagaimana peserta didik berpikir tentang matematika.

2) Pembelajaran matematika yang menekankan representasi dapat memberi manfaat atau nilai tambah untuk peserta didik seperti:

a) Meningkatkan pemahaman peserta didik.

belajar matematika dengan mengandalkan pemahaman berarti bahwa gagasan atau ide matematik yang dipelajari direpresentasikan dengan baik secara internal di dalam pikiran peserta didik maupun secara eksternal berupa penyajian dalam bentuk lisan, simbol-simbol tertulis, gambar-gambar atau objek-objek fisik.

b) Menjadikan representasi matematik sebagai alat konseptual.

Peserta didik dapat berinteraksi dengan representasi sedikitnya dalam dua cara yaitu dengan mengobservasinya atau dengan melakukannya. Observasi representasi ini dapat dilakukan pada level permukaan yaitu peserta didik hanya sebatas memandang suatu representasi atau pada level yang lebih dalam yaitu peserta didik mengerti segala seluk beluknya. Misalnya, ketika peserta

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.

didik memandang suatu representasi, maka dia hanya dapat mengomentari sifat-sifat representasi itu sendiri. Tetapi ketika mengerti, peserta didik tersebut dapat menggunakan representasi tersebut untuk membantunya memperhatikan sifat-sifat dan objek konsep yang dihadirkan. Dalam hal ini, ide dari observasi representasi sangat penting untuk membangun struktur kognitif lebih dari yang dibutuhkan. Namun, ketika hal tersebut berlangsung lebih jauh, misalnya peserta didik melakukan sesuatu sebagai hasil dari observasi representasinya untuk memperoleh informasi konsep dan pemahamannya, representasi tersebut dapat menjadi alat konseptual bagi peserta didik.

- c) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menghubungkan representasi matematik dengan koneksi sebagai alat penyelesaian masalah.
- d) Menghindarkan atau meminimalisir terjadinya miskonsepsi.

d. Indikator Representasi Matematis

Ahmad Nizar mengemukakan bahwa dalam pengembangan representasi matematis perlu diperhatikan indikator untuk tercapainya peningkatan representasi matematis, yaitu sebagai berikut.⁶

⁶ *Ibid*, h.123-124.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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.

TABEL II.1
INDIKATOR REPRESENTASI MATEMATIS

No	Representasi	Bentuk-bentuk Operasional
1	Representasi visual: Grafik, diagram dan tabel	a. Menyajikan kembali data atau informasi dari suatu representasi ke representasi diagram, grafik atau tabel. b. Menggunakan representasi visual untuk menyelesaikan masalah.
	Gambar	a. Membuat gambar pola-pola geometri. b. Membuat gambar bangun geometri untuk memperjelas masalah dan memfasilitasi penyelesaiannya.
2	Persamaan atau ekspresi matematik	a. Membuat persamaan atau model matematika dari representasi lain yang diberikan. b. Membuat konjektur dari suatu pola bilangan. c. Penyelesaian masalah dengan melibatkan ekspresi matematik.
3	Kata-kata atau teks tertulis	a. Membuat situasi masalah berdasarkan data atau representasi yang diberikan. b. Menuliskan interpretasi dari suatu representasi. c. Menuliskan langkah-langkah penyelesaian masalah matematika dengan kata-kata. d. Menyusun cerita yang sesuai dengan suatu representasi yang disajikan. e. Menjawab soal dengan menggunakan kata-kata atau teks tertulis.

(Sumber : Ahmad Nizar Rangkuti, 2014)

Berdasarkan indikator-indikator tersebut, peneliti akan menggunakan indikator-indikator representasi matematis berikut ini.

- 1) Representasi visual berupa gambar meliputi: Membuat gambar bangun geometri untuk memperjelas masalah dan memfasilitasi penyelesaiannya. Penggunaan indikator ini dikarenakan pada materi persamaan linear satu variabel belum menggunakan diagram maupun grafik dalam penyelesaian masalahnya, melainkan lebih banyak menggunakan gambar.

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.

- 2) Representasi berupa persamaan atau ekspresi matematik meliputi:
 - a) Membuat persamaan atau model matematika dari representasi lain yang diberikan.
 - b) Penyelesaian masalah dengan melibatkan ekspresi matematik.

Penggunaan indikator ini dikarenakan kedua indikator sudah mewakili untuk membuat persamaan matematika dan penyelesaiannya.
- 3) Representasi berupa kata-kata atau teks tertulis meliputi:

Menjawab soal dengan menggunakan kata-kata atau teks tertulis.

Penggunaan satu indikator ini dikarenakan sudah mewakili peserta didik untuk menjawab soal dengan menggunakan kata-kata atau teks tertulis.

Tiap representasi yang diuji, yaitu: representasi visual, persamaan atau ekspresi matematik, kata-kata atau tulisan tidak bersyarat satu sama lainnya, akan tetapi sangat mungkin adanya irisan diantara jenis representasi tersebut. Berikut ini disajikan pedoman penskoran representasi matematis.

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.

TABEL II.2
PEDOMAN PENSKORAN REPRESENTASI MATEMATIS

Skor	Visual Gambar	Persamaan atau Model Matematika	Kata-kata atau Teks Tertulis
0	Tidak ada jawaban, walaupun ada hanya memperlihatkan ketidakpahaman tentang konsep sehingga informasi yang diberikan tidak berarti apa-apa.		
1	Hanya sedikit dari gambar, diagram yang benar.	Hanya sedikit model matematika yang benar.	Hanya sedikit dari penjelasan yang benar.
2	Melukiskan diagram, gambar, namun kurang lengkap dan benar.	Menemukan model matematika dengan benar, namun salah dalam mendapatkan solusi.	Penjelasan secara matematis masuk akal, namun hanya sebagian lengkap dan benar.
3	Melukiskan diagram, gambar secara lengkap, namun masih ada sedikit kesalahan.	Menemukan model matematika dengan benar, namun melakukan perhitungan atau mendapatkan solusi yang kurang tepat dan terdapat sedikit kesalahan penulisan simbol.	Penjelasan secara matematis masuk akal dan benar, namun masih terdapat sedikit kesalahan bahasa.
4	Melukiskan diagram, gambar secara lengkap dan benar	Menemukan model matematika dengan benar, kemudian melakukan perhitungan atau mendapatkan solusi secara benar dan lengkap.	Penjelasan secara matematis masuk akal dan jelas.

(Sumber : Cai, Lane dan Jakabcsin diadaptasi oleh Lina Marlina, 2014)

2. Media Komik

Dalam proses pembelajaran matematika, penting adanya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, karena melalui media pesan pembelajaran dapat disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut. Untuk mewujudkan efektivitas dalam 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.

maka harus memperhatikan bagaimana pesan pembelajaran tersebut dirancang agar peserta didik merasa tertarik untuk belajar. Saat ini sudah banyak media pembelajaran yang digunakan, satu di antaranya adalah media komik.

a. Pengertian Komik

Komik merupakan bacaan yang sangat menarik dan populer, baik kalangan remaja, orang dewasa, maupun anak-anak. Dikatakan menarik karena komik berisi cerita yang divisualkan dalam rangkaian gambar-gambar yang menarik. Secara ringkas dapat dikatakan bahwa komik adalah cerita yang memuat gambar-gambar lucu dan menarik dengan karakter tiap tokoh yang berbeda-beda.

Kata komik berasal dari bahasa Perancis yaitu *comique* yang diambil dari bahasa Yunani yaitu *komikos* yang berarti lucu atau menggelikan hati.⁷ Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.⁸ Komik memiliki perbedaan dengan kartun. Kartun hanya berbentuk gambar tentang orang, gagasan atau situasi. Kartun sangat bergantung kepada dampak penglihatan tunggal, sedangkan komik terdiri atas situasi cerita bersambung.

⁷ Ayu Kurniawati, 2009, Pengembangan Komik Matematika sebagai Media Pembelajaran ProblemSolving untuk Siswa Kelas VII SMP pada Pokok Bahasan Persamaan Linier Satu Variabel, *Skripsi Sarjana Pendidikan*, Universitas Malang, h.23.

⁸ Nurhasnawati, *Media Pembelajaran*, (Pekanbaru: Yayasan Pustaka Riau, 2011), h.111.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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.

Komik merupakan cerita serial sebagai perpaduan kerja seni gambar sastra. Komik terbentuk melalui suatu rangkaian gambar-gambar yang tersusun dalam bingkai (biasanya berbentuk persegi panjang) sehingga membentuk suatu jaringan cerita antara satu bingkai dengan bingkai yang lain. Biasanya pada setiap bingkai tertera beberapa teks ucapan serta narasi sebagai penjelasan. Komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas dan mudah dipahami. Oleh karena itu media komik dapat berfungsi sebagai media yang informatif dan edukatif.

b. Permulaan Komik

Untuk pertama kalinya komik digunakan sebagai pengobar dari peristiwa perang surat kabar antara William Randolph Hearst dengan Joseph Pulitzer pada pertengahan tahun 1890-an.⁹ Bagian terpenting dalam persaingan ini dimainkan dengan gambar-gambar yang lucu, yang meliputi perwatakan terkenal dengan nama *the yellow kid*. Coretan ini hasilnya cepat terkenal dengan bertambahnya peredaran New York World yang diterbitkan oleh Pulitzer. Komik Buster Broun dan The Katzen Jammer Kid merupakan komik terlama hidupnya yang dimunculkan pada akhir tahun 1902.

c. Fungsi Komik dalam Pembelajaran

Sebagai media cetak yang diminati peserta didik, komik dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik. Hal ini

⁹ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), h.65.

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.

terlihat pada sifat yang sederhana, jelas, mudah, personal serta mampu menciptakan minat bagi si pembaca. Ceritanya dibuat sederhana dan merupakan gambaran kehidupan sehingga memudahkan peserta didik untuk lebih mengerti serta menghayati isi pesan yang terkandung di dalamnya.

Dalam penggunaannya, media komik dapat digunakan sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca peserta didik sehingga mereka dapat memahami materi yang disampaikan melalui alur cerita dalam komik tersebut. Komik juga dapat dikatakan sebagai media pembelajaran jika di dalam komik tersebut terkandung pesan-pesan yang mempunyai tujuan pembelajaran tertentu.

d. Penggunaan Komik dalam Pembelajaran Matematika

Luasnya popularitas komik telah mendorong banyak guru di Indonesia bereksperimen dengan medium ini untuk maksud pembelajaran. Penggunaan media komik dalam pembelajaran khususnya matematika dapat menghindari penggunaan bahasa yang kaku karena dalam penyajian bahasa dalam komik matematika dirancang sederhana dengan bahasa yang sering digunakan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Disisi lain dalam media komik ini alur-alur penyampaian materi dibuat secara berurutan sesuai logika berfikir peserta didik sehingga informasi yang diterima lebih sistematis. Penggunaan komik dalam pembelajaran sebaiknya dipadu dengan

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.

metode mengajar, sehingga komik akan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif.

e. Ciri-ciri Komik

Adapun yang menjadi ciri-ciri komik adalah sebagai berikut:¹⁰

- 1) Bersifat personal, dengan membaca komik dapat membawa pembaca untuk terlibat secara emosional dengan pelaku utama dalam komik tersebut.
- 2) Humor yang kasar, penggunaan bahan yang mudah dimengerti oleh orang awam.
- 3) Bahasa percakapan, dengan digunakannya bahasa percakapan sehari-hari akan lebih mudah mengena bagi pembaca.
- 4) Penyederhanaan perilaku yang menggambarkan moral atau jiwa pelaku, pola perilaku dalam cerita komik cenderung untuk disederhanakan dan mudah diterka.
- 5) Bersifat kepahlawanan, isi komik cenderung membawa pembaca untuk memuja pahlawannya.

f. Jenis-jenis Komik

Komik terbagi menjadi 10 jenis yaitu:¹¹

- 1) Kartun/Karikatur (*Cartoon*), komik ini isinya hanya berupa satu tampilan yang di dalamnya terdapat beberapa tokoh yang digabungkan dengan tulisan-tulisan. Tujuan komik ini biasanya mengandung unsur kritikan, sindiran dan humor. Sehingga dari

¹⁰ Ayu Kurniawati, *Op. Cit.*, h.24.

¹¹ *Ibid*, h.25.

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.

gambar kartun, tokoh dan tulisan tersebut mampu memberikan arti yang jelas dan pembaca dapat memahami maksud serta tujuan dari komik tersebut.

- 2) Komik Potongan (*Comic Strip*), komik potongan adalah penggalan-penggalan gambar yang digabungkan menjadi satu bagian sebuah alur cerita pendek namun tidak harus langsung selesai dan bisa dibuat bersambung. Komik ini biasanya ditampilkan secara mingguan atau harian di sebuah surat kabar, majalah ataupun tabloid.
- 3) Buku Komik (*Comic Book*), suatu cerita yang berisikan gambar-gambar, tulisan dan ceritanya dikemas dalam sebuah buku. Buku komik ini sering juga disebut sebagai komik cerita pendek yang biasanya komik ini berisikan 32 halaman atau lebih.
- 4) Komik Tahunan (*Annual Comic*), komik ini biasanya terbit satu bulan sekali bahkan satu tahun sekali. Penerbit biasanya akan menerbitkannya dalam bentuk cerita putus atau serial.
- 5) Album Komik (*Album Comic*), potongan gambar dari beberapa komik yang digabung atau diringkas menjadi satu dan dijadikan sebagai bacaan sehingga menjadi suatu album komik.
- 6) Komik Online (*Webcomic*), komik ini dipublikasikan melalui situs web, sehingga para pembacanya lebih mudah mengakses karena biaya yang dibutuhkan relatif murah.
- 7) Buku Instruksi dalam Format Komik (*Instructional Comic*),

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.

komik ini biasanya sering digunakan sebagai media pembelajaran. Buku instruksi format komik ini bisa dalam bentuk buku komik, poster komik, atau tampilan lainnya.

- 8) Rangkaian Ilustrasi, rangkaian ilustrasi ini biasanya digunakan dalam dunia perfilman maupun periklanan. Sebelum melangkah dalam pembuatan iklan biasanya akan lebih mudah bekerja apabila dibuatkan rangkaian ilustrasinya terlebih dahulu. Rangkaian ilustrasi ini juga disebut *story board*.
- 9) Komik Sempel (*Simple Comic*), komik ini biasanya dibuat oleh hasil karya sendiri kemudian difotokopi dan dijilid. Komik ini biasanya hanya berupa gambar-gambar kasar dan tidak perlu banyak memerlukan biaya.
- 10) Perencanaan dalam Pikiran (*Planning on Mind*), komik ini adalah komik yang sudah dirancang menjadi rangkaian gambar-gambar namun komik ini tidak tertuang dalam coretan di atas kertas melainkan hanya tergambar di dalam pikiran kita saja.

Jenis komik yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yakni jenis Buku Komik (*Comic Book*). Pemilihan jenis buku komik karena praktis atau mudah untuk dibawa kemana-mana oleh peserta didik dan peserta didik bisa memilih di mana saja tempat yang mereka senangi untuk membaca buku komik. Terdapat tiga jenis buku komik yaitu:¹²

- 1) Komik Kertas Tipis (*Trade Paperback*), buku komik ini

¹² *Ibid*, h.27.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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.

berukuran seperti buku biasa, tidak terlalu besar, lebar dan hanya berisikan sekitar 32 halaman. Walaupun terkesan tipis namun bisa dikemas dengan menggunakan kualitas kertas yang bagus sehingga penampilan atau penyajian terlihat menarik.

- 2) **Komik Majalah (*Magazine Comic*)**, buku komik yang berukuran seperti majalah (ukuran besar), biasanya menggunakan tipe kertas yang tebal dan keras untuk sampulnya. Ukuran yang besar tersebut tentunya berisikan sekitar 64 halaman dan bisa menampung banyak gambar dan isi cerita.
- 3) **Komik Novel Grafis (*Graphic Novel*)**, isi ceritanya lebih panjang dan komplikasi serta membutuhkan tingkat berfikir yang lebih dewasa untuk membacanya. Isi buku ini lebih dari 100 halaman. Bisa dalam bentuk cerita seri atau cerita putus.

Berdasarkan jenis buku komik tersebut, jenis komik kertas tipis yang dipilih dalam pengembangan media komik ini, karena komik yang dikembangkan seperti buku pelajaran biasa hanya saja dikemas dalam bentuk komik.

g. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik dalam Pembelajaran

Media komik ini lebih disukai dibandingkan dengan buku pelajaran. Hal ini diungkapkan oleh Thorndike dalam penelitiannya yang dikutip oleh Daryanto bahwa anak yang membaca komik lebih banyak, misalnya dalam sebulan minimal satu buah komik maka sama dengan

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.

membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya.¹³ Adapun kelebihan media komik lainnya dinyatakan oleh Trimo, yaitu:¹⁴

- 1) Komik dapat menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya.
- 2) Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak.
- 3) Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain.
- 4) Seluruh jalan cerita komik menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.

Selain memiliki kelebihan, komik juga memiliki kekurangan-kekurangan sebagai media pembelajaran. Adapun kekurangan-kekurangan tersebut menurut Trimo antara lain:¹⁵

- 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 ataupun tingkah laku yang sinting (*perverted*).

¹³ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2010), h.116.

¹⁴ Suci Lestari, dkk, 2009, *Media Komik*, h.4, diakses dari http://File.Upi.Edu/Direktori/FIP/Jur. Kurikulum dan Tek. Pendidikan/197706132001122-Laksmi Dewi/Media Grafis/Media Grafis-Hs 1_Mhsiswa/komik/Medgraf.pdf pada Minggu 22 Mei 2016 pukul 22:01 WIB.

¹⁵ *Ibid*, h.4-5.

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.

- 4) Banyak adegan percintaan yang menonjol.

Berdasarkan kekurangan komik yang telah dijelaskan, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran komik yang tidak mengandung kata-kata yang kasar melainkan kata-kata yang sopan dan tidak menunjukkan tindakan kekerasan ataupun adegan percintaan melainkan tentang kekeluargaan dan persahabatan.

h. Kriteria Komik yang Baik dan Anatomi Komik

Pemilihan komik yang akan digunakan sebagai media dalam pembelajaran adalah komik yang mendidik, dapat menimbulkan gairah belajar pada peserta didik dan komik yang dikenal oleh peserta didik yakni dengan menyesuaikan komik dengan dunianya. Sebagaimana pendapat Rothlein yang dikutip oleh Ayu Kurniawati, terdapat beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih komik yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:¹⁶

- 1) Apakah gambar mendukung teks?
- 2) Apakah gambar jelas dan mudah dibedakan?
- 3) Apakah ilustrasi memperjelas latar, rangkaian cerita, penjiwaan dan karakter?
- 4) Apakah anak mampu mendefinisikan karakter dan tindakan?
- 5) Apakah gaya dan ketepatan bahasa cocok untuk anak-anak?
- 6) Apakah menghadirkan klise?
- 7) Apakah tema mempunyai kegunaan?

¹⁶ Ayu Kurniawati, *Op.Cit.*, h.26.






Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- 8) Apakah ada ketepatan konsep dan tema untuk anak-anak?
- 9) Apakah variasi buku yang telah dipilih merefleksikan keragaman budaya?
- 10) Apakah buku yang dipilih merefleksikan berbagai gaya?

Dalam sebuah komik ada komponen-komponen penting yang menjadi anatomi sebuah komik. Berikut ini adalah penjelasan singkat tentang komponen-komponen yang biasa digunakan dalam komik.¹⁷

**TABEL II.3
ANATOMI KOMIK**

Nama Komponen	Keterangan	Contoh
Panel	Kotak yang membatasi gambar adegan. Panel terbagi menjadi 2 macam, yaitu panel tertutup dan panel terbuka. Panel tertutup memiliki garis pembatas panel sementara panel terbuka tidak memiliki garis pembatas.	
Balon Kata (<i>Speech Bubbles</i>)	Bentuk visual yang didalamnya terdapat dialog dari karakter. Balon kata bermacam-macam jenisnya disesuaikan dengan fungsinya, seperti pada saat berbicara biasa, berpikir atau bicara dalam hati, berbisik dan berteriak.	
Narasi (<i>Narration</i>)	Kotak dialog yang menerangkan waktu, tempat dan situasi.	
Icon	Gambar yang merepresentasikan seseorang, tempat, benda, ekspresi atau ide.	
Efek Suara (<i>Sound Effect</i>)	Efek suara yang menerangkan suatu situasi, misalnya "RING RING" pada suara telepon atau "DHUARR!!" pada suara ledakan.	

(Sumber : Toni Masdiono, 1998)

¹⁷ Toni Masdiono, *14 Jurus Membuat Komik*, (Jakarta: Creativ Media, 1998), h.13.

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.

i. Proses Pembuatan Buku Komik

Ada beberapa tahap yang dilakukan dalam membuat sebuah buku komik. Menurut Aaron Albert dalam bukunya yang berjudul *The Process of Creating Comic Books* yang diterjemahkan oleh situs *About.com*, ada beberapa tahap dalam pembuatan buku komik, yaitu:¹⁸

- 1) Memikirkan Ide/konsep, karena biasanya setiap komik diawali oleh ide/konsep. Hal ini senada dengan pendapat Dwi Koendoro dalam bukunya yang berjudul *Ayo, bikin komik!*. Menurutnya langkah awal membuat sebuah komik adalah diawali dengan membuat konsep.¹⁹
- 2) Membuat rangkaian cerita atau dialog yang akan disajikan di dalam komik. Akan lebih mudah bila penulis memunyai ide atau konsep sebelum membuat cerita komik. Menurut Dwi Koendoro, ketika membuat sebuah cerita sebaiknya menghindari berbicara kepada diri sendiri atau hanya diri sendiri yang menyukai cerita tersebut.²⁰ Adapun struktur cerita yang paling sederhana menurut Dwi Koendoro adalah dimulai dengan introduksi atau memperkenalkan tokoh utama, sosok fisik dan karakter serta latar belakang atau apapun yang berpengaruh dalam tatanan cerita. Kemudian hadirkan tokoh lain seperti teman atau sosok antagonis. Selanjutnya munculkan persoalan diantara tokoh utama dan antagonis, lalu membuat adegan perang tanding antara mereka. Tahap akhir dari

¹⁸ Aaron Albert, *The Process of Creating Comic Books*, diakses dari <http://www.thoughtco.com/process-of-creating-comic-books-804679> pada tanggal 19 Februari 2017 pukul 11:56 WIB.

¹⁹ Dwi Koendoro Br., *Ayo, bikin komik!*, (Bandung: DAR! Mizan, 2007), h.108.

²⁰ *Ibid.*

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.

cerita adalah solusi atau penyelesaian dari persoalan tersebut.²¹ Struktur tersebut dapat diubah sesuai dengan kreativitas yang membuat cerita. Tetapi yang terpenting adalah dimulai dengan memperkenalkan apapun yang akan muncul sebagai subjek dalam cerita.

- 3) Ketika cerita selesai dikerjakan, selanjutnya adalah menggambar cerita tersebut menjadi sebuah komik. Biasanya tahap ini disebut skets (*thumbnail*) dengan menggunakan pensil.
- 4) Tahap selanjutnya adalah menambahkan tinta hitam pada seluruh garis gambar sehingga menambah nilai seni dan memberi kesan tiga dimensi yang lebih dalam.
- 5) Tahap berikutnya yaitu menambahkan warna, pencahayaan, dan bayangan pada gambar dalam komik. Perhatian khusus pada setiap detailnya amatlah penting karena jika pemberi warna tidak menggunakan warna yang tepat, pembaca tidak akan mengetahuinya. Bila rambut dari tokohnya berwarna coklat dalam satu adegan, lalu pirang di adegan yang lain, pembaca akan bingung. Seorang pemberi warna yang baik akan membuat halaman yang harus diwarnai menjadi lebih hidup.
- 6) Tahap selanjutnya dalam pembuatan komik adalah penambahan komponen-komponen komik, yaitu dengan membubuhkan kata-

²¹ *Ibid*, h.109.

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.

kata, efek suara, judul, tulisan di bawah gambar serta kata-kata dan pikiran dalam awan/gelembung pada komik.

- 7) Selanjutnya adalah proses mengedit. Tujuan dari tahap ini yaitu untuk menemukan kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi pada tahap sebelumnya.
- 8) Setelah komik selesai dikerjakan, dilanjutkan dengan mencetak komik sesuai keinginan penulis.
- 9) Bila komik sudah siap dicetak, saatnya untuk dipasarkan.
- 10) Selanjutnya jika komik ingin dikenal banyak orang, perlu dilakukan tahap pendistribusian.

3. Hubungan antara Media Komik dan Kemampuan Representasi Matematis Peserta Didik

Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk komik dapat digunakan sebagai salah satu variasi media pembelajaran. Media komik ini memiliki hubungan dengan representasi matematis. Media komik bertujuan untuk mengkomunikasikan pesan-pesan yang terdapat dalam alur-alur cerita²² dan representasi matematis juga memiliki tujuan sebagai alat komunikasi atau menyampaikan sesuatu.²³ Hal ini dapat dilihat dari indikator-indikator representasi matematis yang mengatakan bahwa peserta didik mampu menyatakan ide matematika ke dalam bentuk grafik, gambar,

²² 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.

²³ Bal Chandra Luitel, 2009, *Representation: Revisited*, h.7, diakses dari http://www.academia.edu/838379/Representation_Revisited pada tanggal 12 Maret 2017 pukul 21:11 WIB.



diagram ataupun simbol-simbol matematika yang artinya peserta didik mampu mengkomunikasikan ide-ide matematika.

Sebagai alat komunikasi, representasi membantu mengkomunikasikan ide-ide matematika diantara individu-individu. Contoh, kata “persamaan” merupakan wakil dari suatu ide dalam matematika, yaitu kalimat yang dihubungkan dengan tanda sama dengan. Kata tersebut dapat digunakan guru untuk membicarakan konsep persamaan kepada peserta didik.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Dini Hidayanti dari Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Komik Matematika Berbasis *Edutainment* untuk Memfasilitasi Pencapaian Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar Siswa SMP/MTs Kelas VIII pada Pokok Bahasan Lingkaran”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik menggunakan komik lebih besar dibandingkan belum menggunakan komik. Hal ini dilihat dari perolehan skor rata-rata angket motivasi yang sebelumnya 67,1% menjadi 69,8% dengan persentase keidealan sebesar 72,71%. Kualitas komik yang dikembangkan juga sangat baik dengan persentase keidealan sebesar 80,60%.

Adapun yang membedakan penelitian yang akan peneliti lakukan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dini Hidayanti adalah terletak pada materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Materi dalam penelitian tersebut adalah Lingkaran, sedangkan materi dalam penelitian yang akan peneliti

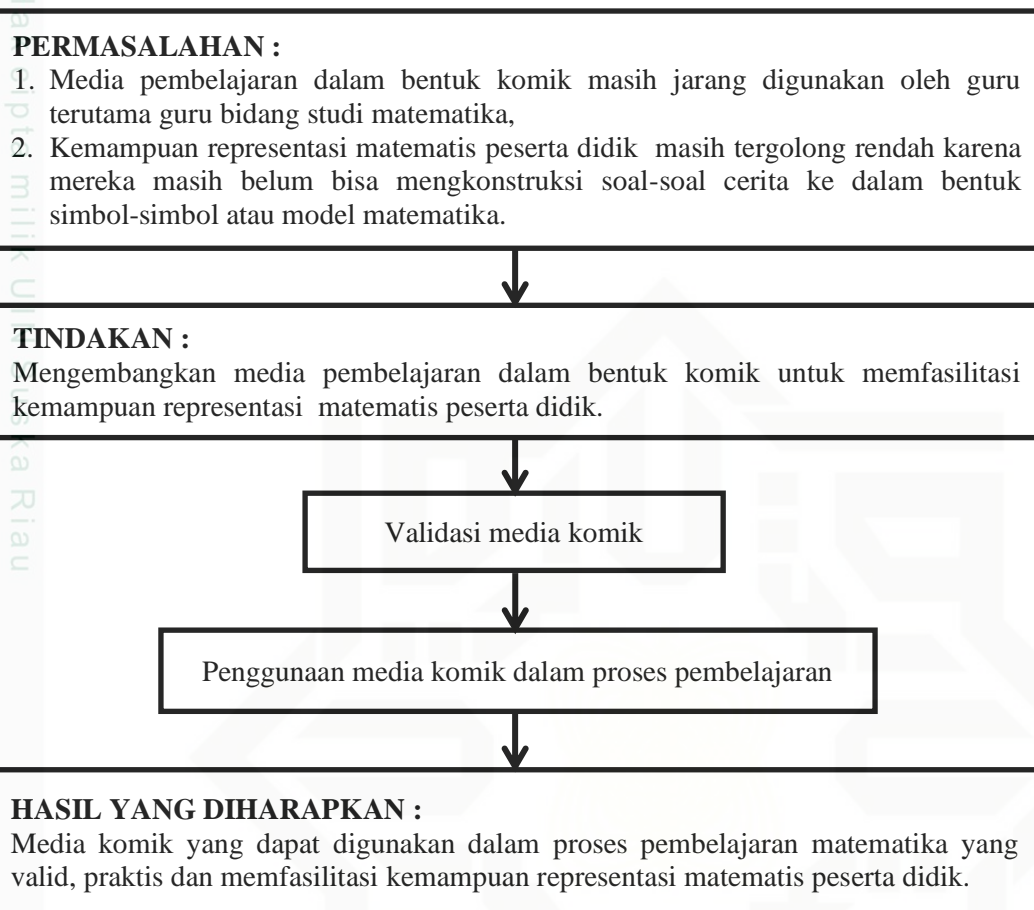
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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.

lakukan adalah Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV). Perbedaan yang lain adalah dilihat dari tujuan pembelajarannya untuk memfasilitasi pencapaian pemahaman konsep dan motivasi belajar peserta didik, sedangkan tujuan pembelajaran dalam pengembangan ini adalah memfasilitasi kemampuan representasi matematis peserta didik.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian pengembangan ini menggunakan media pembelajaran dalam bentuk komik. Saat ini sudah banyak media pembelajaran yang mendukung pencapaian kemampuan matematis peserta didik. Namun, media komik masih jarang penggunaannya terlebih dalam matematika. Padahal media komik ini mampu memudahkan peserta didik dalam memahami hal-hal yang abstrak dalam matematika. Selain itu media komik ini memiliki potensi untuk lebih disukai peserta didik, hal ini dikarenakan gambar dalam komik dapat menghidupkan deretan teks tertulis yang menyertainya. Media komik dapat membangkitkan motivasi membaca dan belajar bagi peserta didik. Jika peserta didik sudah termotivasi, maka pesan pembelajaran yang terdapat dalam media komik akan tersampaikan. Media komik ini akan dirancang dengan alur cerita yang berisi materi pembelajaran serta soal-soal uji kompetensi mengenai kemampuan representasi peserta didik, sehingga kemampuan representasi peserta didik dapat terfasilitasi. Berdasarkan permasalahan tersebut kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar II.1
Kerangka Berpikir

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.