



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 5 Tahun 2023 Page 3450-3461

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Media Pembelajaran Komik "Arithmetic Story" Dalam Materi Aritmatika Sosial

Dede Indra Dwi Nugraha^{1✉}, Dori Lukman Hakim²

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Singaperbangsa Karawang

Email: 1810631050171@student.unsika.ac.id^{1✉}

Abstrak

Komik "Arithmetic Story" merupakan media pembelajaran komik dalam materi aritmatika sosial. Dalam hal ini Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran komik "Arithmetic Story" dalam aritmatika sosial. Penelitian ini dilakukan di SMPN 2 Telagasari dengan subjek penelitian siswa kelas VIII berjumlah 6 orang siswa. Metode yang digunakan dalam artikel ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam artikel ini adalah instrumen angket respon siswa. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah skala diferensial semantik yang terdiri dari 4 skor. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik "Arithmetic Story" dalam materi aritmatika sosial mendapatkan respon positif dari siswa dan dinyatakan "Baik Sekali" untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Aritmatika Sosial, Komik Arithmetic Story*

Abstract

The comic "Arithmetic Story" is a medium for learning comics in social arithmetic material. In this case the research aims to find out how students respond to the comic learning media "Arithmetic Story" in social arithmetic. This research was conducted at SMPN 2 Telagasari with 6 class VIII students as research subjects. The method used in this article is a descriptive method with a qualitative approach. The data collection technique used in this article is a student response questionnaire instrument. While the data analysis technique used is a semantic differential scale consisting of 4 scores. Based on the results of the study, it can be concluded that the comic learning media "Arithmetic Story" in social arithmetic material received a positive response from students and was declared "Very Good" to be used as a learning medium in the mathematics learning process.

Keyword: *Learning Media, Social Arithmetic, Comic Arithmetic Story.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan suatu bangsa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya – upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil – hasil teknologi dalam proses belajar. Pemanfaatan ilmu dan teknologi dalam proses pembelajaran dapat membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar terlebih lagi pada materi ajar matematika. Penggunaan media pembelajaran pada proses pengajaran sangat dianjurkan karena dapat meningkatkan motivasi dan kualitas pengajaran (D. N. Sudjana & Rivai, 2013).

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang memiliki peranan penting dalam pendidikan. Matematika menjadi dasar dari setiap ilmu pengetahuan serta juga berperan penting dalam membentuk kecerdasan, sikap, dan juga kepribadian seseorang (Martin & G, 2020). Menurut Hakim (2017) matematika merupakan salah satu pelajaran yang termasuk sarana berpikir ilmiah yang sangat diperlukan untuk menumbuh kembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis dalam diri peserta didik untuk menunjang keberhasilan belajarnya dalam menempuh pendidikan selanjutnya. Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang kaitannya erat dengan kehidupan sehari – hari, maka dari itu matematika harusnya disampaikan dan diajarkan dengan memfokuskan apa yang dialami siswa dalam kehidupannya (Ulya et al., 2016).

Materi matematika yang erat kaitannya dengan kehidupan yaitu materi aritmatika sosial. aritmatika sosial adalah salah satu pokok bahasan materi matematika pada jenjang pendidikan SMP. Walaupun pentingnya materi ini untuk dipelajari, tetapi masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal ataupun mempelajarinya. Diketahui dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh Nugraha & Hakim (2022), sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mencari penyelesaian masalah terkait materi aritmatika sosial yang disajikan dalam persoalan cerita. Adapun bentuk kesalahannya cukup bervariasi, mulai dari dalam memahami konsepnya, kesalahan dalam membuat rumus penyelesaian atau kesalahan prinsip, kesalahan dalam melakukan operasi aljabar, dan ada beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan hal – hal detail dalam penyelesaian soal (Wahyuni, 2020). Hal ini juga sejalan dengan penelitian (Nurhayati, 2020) yang menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi aritmatika sosial masih tergolong rendah. Untuk itu guru harus berperan aktif dan kreatif dalam penyampaian materi yang akan diajarkan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah terkait materi aritmatika sosial disebabkan karena guru berperan aktif dalam pembelajaran dan guru menyajikan konsep –

konsep materi secara monoton tanpa adanya penggunaan media pembelajaran, hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif dalam kegiatan belajar mengajar. Akibatnya siswa merasa jenuh dan bosan selama proses pembelajaran karena tidak adanya interaksi antara guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Dari uraian diatas salah satu cara dan upaya untuk membuat siswa mudah dalam memahami dan menguasai materi aritmatika sosial sehingga mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran komik "Arithmetic Story". Hal ini diperkuat dengan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, bahwa pada saat pembelajaran matematika di kelas media pembelajaran dapat membantu minat belajar siswa dan mampu menarik perhatian siswa karena dalam media pembelajaran tidak hanya terdapat rumus dan kata – kata saja melainkan juga disertai gambar yang memudahkan pemahaman siswa dalam mempelajarinya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Arifin, 2017) menyatakan bahwa, media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu agar dapat mempermudah, memperjelas dan mempercepat penyampaian materi dari guru ke peserta didik, serta dapat diterima oleh peserta didik secara maksimal.

Dalam pembelajaran matematika guru dapat melihat dan menilai konsep ataupun metode yang digunakan dalam kegiatan belajar dan mengajar dengan cara mengamati respon yang ditunjukkan oleh siswa, sehingga respon memiliki peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran yang menarik akan membuat siswa lebih senang dan mudah dalam menyerap ilmu yang terlihat dari respon siswa selama proses pembelajaran. Respon berarti sebuah reaksi atau tanggapan berupa penerimaan, penolakan atau sikap acuh tak acuh terhadap apa yang disampaikan oleh komunikator dalam pesannya.

Respon siswa adalah tanggapan reaksi siswa yang diberikan selama pembelajaran (Aisyah, 2015). Respon siswa akan rendah jika merasa kurang tertarik dan ataupun sebaliknya. Untuk mengetahui respon siswa, dapat menggunakan angket. Menurut (Arikunto, 2017). Angket adalah sebuah daftar pertanyaan atau daftar pernyataan, yang dibagikan kepada subjek pemilik data untuk diisi atau dijawab. Informasi yang diperoleh melalui angket dapat memberikan gambaran (deskripsi) tentang karakteristik dari individu atau sekelompok responden. Dalam hal ini respon siswa dapat digunakan untuk melihat suatu proses pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menghasilkan pemahaman yang baik bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, penulis tertarik untuk

melakukan penelitian yang berjudul "Media Pembelajaran Komik "Arithmetic Story" Dalam Materi Aritmatika Sosial".

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran – gambaran tentang informasi yang akan diperoleh (Sugiyono, 2020). Hal ini bertujuan untuk mengetahui gambaran responsi siswa terhadap media pembelajaran komik "*Arithmetic Story*" dalam materi aritmatika sosial.

Penelitian dilakukan pada tanggal 09 Juli 2022 yang bertempat di SMP Negeri 2 Telagasari. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII sebanyak 6 orang untuk dilakukannya uji coba terbatas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen angket respon siswa dan pedoman wawancara. Teknik analisis data yang digunakan pada lembar penilaian respon siswa yaitu menggunakan angket semi tertutup dengan Skala Diferensi Semantik yang terdiri dari 7 aspek LORI yaitu kualitas konten, kesesuaian tujuan pembelajaran, umpan balik dan adaptasi, motivasi, desain tampilan, interaksi pengguna, dan aksesibilitas.

Skala diferensi semantik merupakan skala untuk mengukur sikap, tetapi bentuknya bukan pilihan ganda, tetapi tersusun dalam satu garis lurus kontinu dimana jawaban yang sangat positif terletak di bagian kanan garis, dan jawaban yang sangat negatif terletak dibagian kiri garis (Azwar, 1995). Angket semi tertutup dengan Skala Diferensi Semantik ini dapat digunakan untuk melihat apakah persepsi seseorang terhadap suatu konsep, objek, atau produk sama atau berbeda dengan fenomena sosial. Jawaban untuk setiap item instrumen menggunakan angket semi tertutup dengan Skala Diferensi Semantik memiliki gradasi dari sangat negatif hingga sangat positif, yang dapat berupa angka – angka antara lain :

Tidak					Setuju
Setuju	1	2	3	4	

Jika menghasilkan gradasi positif, pilihan jawaban dapat mendukung pernyataan, dan jika menghasilkan gradasi negatif, pilihan jawaban tidak dapat mendukung pernyataan. Karena hanya ingin mengetahui produk yang dikembangkan bisa atau tidak digunakan dalam pembelajaran matematika, maka teknik analisis data yang dilakukan hanya secara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan tidak menggunakan perhitungan secara

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang akan disajikan merupakan hasil dari pengamatan terhadap siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Telagasari. Responden pada uji coba terbatas berjumlah sebanyak 6 orang siswa dari kelas VIII. Setelah siswa menggunakan media pembelajaran komik Arithmetic Story pada proses pembelajaran, selanjutnya siswa akan diberikan angket respon siswa untuk menilai media pembelajaran komik Arithmetic Story. Media pembelajaran komik "Arithmetic Story" merupakan media yang diadopsi dari skripsi (Nugraha, 2022). Berikut ini merupakan beberapa tampilan dari media pembelajaran komik "Arithmetic Story" dalam materi aritmatika sosial, sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan Komik *Arithmetic Story*

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti merupakan media pembelajaran komik matematika yang kemudian akan dibukukan dengan nama "Arithmetic Story" yang didalamnya membahas materi kelas VIII yaitu aritmatika sosial. komik Arithmetic Story ini telah divalidasi terlebih dahulu oleh ahli media dan ahli materi sebelum akan digunakan dalam proses pembelajaran matematika. Jika komik Arithmetic Story sudah dikatakan baik

oleh para ahli, maka media tersebut dapat digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran matematika pada uji coba terbatas yang berjumlah 6 orang siswa. tahap selanjutnya siswa diberikan berupa angket yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran komik Arithmetic Story dalam proses pembelajaran.

Adapun perolehan persentase hasil responsi siswa terhadap media pembelajaran komik "Arithmetic Story" dalam materi aritmatika sosial dari ketujuh aspek LORI dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Persentase Respon Siswa 1

Seperti terlihat pada Gambar 2, sebagian besar siswa memberikan respon dengan kriteria "Baik Sekali" terhadap media pembelajaran komik "Arithmetic Story" dalam materi aritmatika sosial. Tidak ada satupun siswa yang memberikan respon dengan kriteria "Kurang" maupun "Sangat Kurang" terhadap penggunaan media tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa media yang diberikan diterima dengan baik oleh seluruh siswa. Secara rinci, Tabel berikut akan menunjukkan kriteria respon siswa secara keseluruhan dari ketujuh aspek LORI.

Tabel 1. Hasil Respon Siswa 1

Aspek	Persentase	Kriteria
Kualitas konten	96%	Baik Sekali
Kesesuaian tujuan pembelajaran	92%	Baik Sekali
Umpan balik dan adaptasi	97%	Baik Sekali
Motivasi	90%	Baik sekali
Desain tampilan	96%	Baik Sekali
Interaksi pengguna	92%	Baik Sekali
Aksesibilitas	90%	Baik Sekali
Rata – rata	93%	Baik Sekali

Dari Tabel 1 dapat diketahui bahwa hasil respon siswa terhadap penggunaan komik "Arithmetic Story" memiliki kriteria "Baik Sekali". Hal ini dikarenakan, media pembelajaran komik ini dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam mempelajari keterampilan sesuai dengan pendekatan siswa aktif. Hal ini ditandainya dengan diberikannya persoalan berupa kasus – kasus yang dapat siswa diskusikan yang secara tidak langsung media komik "Arithmetic Story" memotivasi siswa untuk menggali sumber – sumber belajar yang lain dan memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri. Media pembelajaran komik ini juga bermanfaat dalam menambah pengetahuan dan keterampilan siswa. pengetahuan dan keterampilan sangat mungkin diperoleh siswa melalui media komik ini, karena media ini dikembangkan dengan materi yang lengkap dengan inovasi penyampaian yang menarik. Selanjutnya, dari uji coba terbatas kepada sejumlah siswa dapat ditemukan bahwa media pembelajaran komik dapat menarik minat dan memotivasi siswa dalam belajar, dan mudah dipahami karena bahasa yang digunakan sangat ringan. Antara anak laki – laki dan anak perempuan, keduanya memiliki minat yang serupa terhadap pembelajaran dengan menggunakan komik. Hal ini disebabkan karena media komik yang disajikan memperhatikan tingkat perkembangan siswa terutama pada tingkat pendidikan SMP ditambah dengan penyajian yang menarik, penuh warna, dan bahasa yang mudah dipahami siswa membuat komik ini mudah dicerna oleh siswa. Hasilnya, dengan memunculkan kesukaan atau minat terhadap pembelajaran matematika melalui membaca komik pada saat memulai pembelajaran, sedikit banyaknya akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil respon siswa dimana respon siswa adalah tanggapan dan reaksi siswa yang dilihat dari hasil angket respon yang diberikan pada siswa SMP kelas VIII terhadap

media pembelajaran komik "Arithmetic Story" dalam materi Aritmatika Sosial. Uji coba lapangan dilakukan secara terbatas di salah satu sekolah di daerah Karawang dengan jumlah responden sebanyak 6 siswa. Setelah melihat media pembelajaran komik "Arithmetic Story", siswa diminta mengisi angket respon berupa angket semi tertutup dengan Skala Diferensi Semantik. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, siswa memberikan respon kuat terhadap media pembelajaran video dengan perolehan persentase rata-rata skor sebesar 93% dengan kriteria "Baik Sekali".

Adapun hasil perentase dari masing – masing aspek LORI yaitu pada aspek kualitas konten memperoleh persentase 96% dengan kriteria "Baik Sekali". Aspek kualitas berkaitan dengan isi dan tampilan (penggunaan unsur gambar) yang disajikan dalam komik. Dalam hal ini, Konsep komik matematika arithmetic story yang disajikan berdasarkan pada cerita keseharian di kehidupan nyata, dimana karakter dari komik matematika melakukan pemecahan masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial, dengan diawali mengenal fenomena yang berkaitan dengan aritmatika sosial, menentukan persentasi keuntungan dan kerugian, menentukan diskon, menentukan hubungan bruto, netto, tara dan lain sebagainya. Sehingga isi dan tampilan (penggunaan unsur gambar) yang digunakan dalam komik "Arithmetic Story" dapat memberikan pemahaman materi aritmatika sosial dengan baik pada siswa. Hal tersebut sesuai dengan prinsip modalitas dari Mayer & Clark (Gungoren, 2013) mengemukakan bahwa penggunaan unsur gambar dalam penyajian informasi akan terserap lebih baik oleh individu. Oleh karena itu, diharapkan media pembelajaran komik "Arithmetic Story" ini dapat berfungsi sebagai jembatan dalam menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa menjadi lebih baik.

Pada aspek tujuan pembelajaran memperoleh persentase 92% dengan kriteria "Baik Sekali". Aspek tujuan pembelajaran berkaitan dengan kesesuaian materi yang disajikan dalam komik. Dalam hal ini, menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam komik "Arithmetic Story" lengkap dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi yang disajikan didalam komik "Arithmetic Story" diharapkan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa, sehingga tujuan pembelajaran yang dirancang oleh guru dapat terlaksana dengan baik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Indaryati & Jailani, 2015) yang menyebutkan bahwa media komik yang diterapkan dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar, meningkatkan keaktifan peserta didik, meningkatkan motivasi peserta didik, serta mendapatkan respon positif dari peserta didik.

Pada aspek umpan balik dan adaptasi memperoleh persentase 97% dengan kriteria "Baik Sekali". Aspek umpan balik dan adaptasi berkaitan dengan kemudahan penggunaan bahasa komunikasi matematis dalam teks komik "Arithmetic Story". Dalam hal ini,

menunjukkan bahwa siswa tersebut memiliki pemahaman yang baik terhadap bahasa komunikasi matematis yang digunakan. Pentingnya penggunaan bahasa komunikasi matematis yang sesuai dalam media komik dapat berfungsi sebagai jembatan dalam menumbuhkan minat baca bagi siswa (Sudjana & Rivai, 2011). Sejalan dengan hal tersebut (Masyukuri et al., 2021) berpendapat bahwa siswa yang memiliki kemampuan bahasa komunikasi matematis yang baik, cenderung dapat membuat berbagai macam representasi yang beragam, sehingga siswa lebih mudah dalam mendapatkan alternatif penyelesaian berbagai masalah matematika. Maka dari itu, dengan penggunaan bahasa komunikasi matematis yang baik dalam komik matematika ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi yang dipelajarinya dengan lebih baik.

Pada aspek motivasi memperoleh persentase 90% dengan kriteria "Baik Sekali". Dalam hal ini, menunjukkan bahwa komik "Arithmetic Story" mampu memotivasi siswa dalam memahami materi aritmatika sosial. Hal tersebut membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran karena pada dasarnya kegiatan belajar siswa dipengaruhi oleh motivasi yang ada pada siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi memungkinkan untuk memperoleh hasil belajar yang baik, sebab mereka akan berusaha keras dengan segala daya upaya untuk mempelajari mata pelajaran tersebut (Saptono, 2016). Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Ayu & Hakim, 2019) bahwa siswa yang memiliki motivasi dalam belajar matematika selalu akan menyempatkan belajar matematika diluar sekolah, walaupun mereka sedang sibuk. Oleh karena itu, dengan adanya motivasi siswa dalam belajar matematika akan mendorong siswa untuk belajar matematika secara lebih optimal dan akan terciptanya prestasi belajar yang baik.

Pada aspek desain tampilan memperoleh persentase 96% dengan kriteria "Baik Sekali". Aspek desain tampilan berkaitan dengan desain atau rancangan pada komik "Arithmetic Story". Dalam hal ini, menunjukkan bahwa desain pada komik "Arithmetic Story" mampu menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar materi aritmatika sosial. Dengan adanya minat siswa terhadap penggunaan komik "Arithmetic Story", diharapkan akan menjadi motivasi siswa dalam belajar materi aritmatika sosial sehingga dengan hal tersebut dapat tercapainya hasil belajar yang baik. Minat akan timbul apabila murid tertarik akan sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu yang dipelajari dirasakan bermakna bagi dirinya (Nurfadilah & Hakim, 2019). Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar ini yaitu hasil dari ketertarikan dan motivasi siswa pada saat melakukan proses pembelajaran yang sekaligus memberikan perubahan terhadap diri siswa.

Selanjutnya pada aspek interaksi pengguna dan aspek aksesibilitas masing – masing aspek ini memperoleh persentase sebesar 92% dan 90% dengan kriteria "Baik Sekali". Aspek

interaksi pengguna dan aspek aksesibilitas ini berkaitan dengan kemudahan dalam mengakses dan menggunakan media komik. Dalam hal ini, menunjukkan bahwa media pembelajaran komik "Arithmetic Story" memiliki fleksibilitas yang baik untuk digunakan dan memiliki kemudahan untuk diakses dalam berbagai situasi. Dari perpaduan dua hal tersebut diharapkan dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap keefektifan pembelajaran dan hasil belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Ma'rifah & Qohar, 2020) bahwa suatu pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran dapat membantu keefektifan pembelajaran dalam penyampaian materi yang akan diajarkan.

Pada tahap implementasi juga terdapat salah satu pendapat dari siswa bahwa komik "Arithmetic Story" menarik sehingga materi yang disajikan mudah dipahami dan dimengerti. Hal ini didukung dengan konsep komik arithmetic story yang menyajikan cerita mengenai keseharian di kehidupan nyata, dimana karakter dari komik matematika melakukan pemecahan masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial, dengan diawali mengenal fenomena yang berkaitan dengan aritmatika sosial, menentukan persentasi keuntungan dan kerugian, menentukan diskon, menentukan hubungan bruto, netto, tara dan lain sebagainya. Hal ini bertujuan agar siswa dapat memahami pemecahan masalah dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran khususnya dalam materi aritmatika sosial. Hal tersebut relevan dengan pendapat Umam & Yudi (Fakhri et al., 2018) yaitu media pembelajaran juga memiliki pengaruh untuk keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran komik "Arithmetic Story" yang digunakan dalam pembelajaran pada materi aritmatika sosial memperoleh respon yang "Baik Sekali" dari siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik "Arithmetic Story" dalam materi aritmatika sosial dapat diterima dengan baik oleh siswa dan dapat digunakan dalam pembelajaran matematika.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, respon siswa terhadap media pembelajaran komik "Arithmetic Story" dalam materi aritmatika sosial diperoleh hasil dari ketujuh aspek LORI yaitu aspek kualitas konten, aspek tujuan pembelajaran, aspek umpan balik dan adaptasi, aspek motivasi, aspek desain tampilan, aspek interaksi pengguna, dan aspek aksesibilitas yang digunakan memperoleh kriteria "Baik Sekali" dengan persentase rata – rata sebesar 93%. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran komik "Arithmetic Story" dalam materi aritmatika sosial dapat diterima dengan baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. (2015). Respon Siswa Terhadap Media E-Comic Bilingual Sub Materi Bagian-Bagian Darah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1–12.
- Arifin, R. W. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Kuliah Logika Dan Algoritma 1. *Jurnal Bina Insani ICT*, 4(1), 83–94. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/j.1751-1097.2010.00740.x>
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ayu, P. T. P., & Hakim, D. L. (2019). Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (Sesiomadika)*, 1146–1154.
- Azwar, S. (1995). *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya* (Edisi Kedu). Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Fakhri, M. I., Bektiarso, S., & Supeno. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbantuan Macromedia Flash Pada Pembelajaran Fisika Pokok Bahasan Momentum , Impuls , Dan Tumbukan Kelas X Sma. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 7(3), 271–277. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/8599>
- Gungoren. (2013). Authentic Learning in Multimedia. The Online Journal of Distance Education and E- Learning. *Tojdel.Net*, 1(3).
- Hakim, D. L. (2017). Penerapan Permainan Saldermath Algebra Dalam Pelajaran Matematika Siswa Kelas Vii Smp Di Karawang. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1476>
- Indaryati, I., & Jailani, J. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 84–96. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4067>
- Ma'rifah, C., & Qohar, A. (2020). Keaktifan Siswa pada Penerapan Penggunaan Media Pembelajaran Papan Rotasi (Partasi) Materi Transformasi Geometri. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 5(4), 698. <https://doi.org/10.28926/briliant.v5i4.525>
- Martin, I., & G, K. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sma Pada Materi Fungsi Title. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(6), 641–652.
- Masyukuri, A., Hakim, D. L., & Ramlah. (2021). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP pada Materi Prisma dan Limas. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(1), 99–108. <https://doi.org/10.24176/anargya.v4il.6170>
- Nugraha, D. I. D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik "Arithmetic Story" berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis*. Universitas Singaperbangsa

Karawang.

- Nugraha, D. I. D., & Hakim, D. L. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII Pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 320–327. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1994>
- Nurfadilah, S., & Hakim, D. L. (2019). *Kemandirian Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika*. 1214–1223.
- Nurhayati, A. S. (2020). Analisis Kesalahan Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal pada Materi Aritmatika Sosiale. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 54–66.
- Saptono, Y. J. (2016). Motivasi dan Keberhasilan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 189–212. <http://christianeducation.id/e-journal/index.php/regulafidei/article/view/9>
- Sudjana, D. N., & Rivai, D. A. (2013). *Media Pengajaran*. ((cetakan k). Bantul Yogyakarta: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Ulya, I. F., Irawati, R., & Maulana. (2016). Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 121–130. <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/2940>
- Wahyuni, A. (2020). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Aritmatika Sosial. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 67. <https://doi.org/10.36709/jpm.v11i1.10022>