



EKASAKTI JURNAL PENELITIAN & PENGABDIAN (EJPP)



Doi:

Lisensi: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Diterima: 30 Oktober 2023, Diperbaiki: 01 Desember 2023, Diterbitkan: 29 Desember 2023

EFEKTIVITAS MEDIA KOMIK BERNUANSA CTL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Nela Sari Yolanda¹ dan Andi Kurnia Riski Sanneng²

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ekasakti, Sumatera Barat, nelasariyolanda@gmail.com

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ekasakti, Sumatera Barat, andikurniariski2001@gmail.com

Corresponding Author: nelasariyolanda@gmail.com

Abstract: *The lack of student interest in learning mathematics is caused by the teaching materials used not being able to make students active so that student scores have not reached the Minimum Completeness Criteria (KKM). School teaching materials contain many questions with almost the same level of difficulty and solution methods so that students get a little bored of doing them. So it is necessary to develop mathematics learning media that can improve students' mathematics learning outcomes. In this research, mathematics learning media was developed in the form of comics with Contextual Teaching and Learning (CTL) nuances. In this development, it is hoped that effective mathematics learning media results will be obtained. The research subjects were students of class VII C at SMP N 20 Jambi City as the experimental class and class VII B as the control class. This learning tool has been effective as seen from the average student learning outcomes. It can be seen from the learning results of the experimental class that 90% of students have achieved a score above the KKM, while the learning results from the control class have 70% of students achieving a score above the KKM. Based on these results, it can be concluded that comic learning media with CTL nuances for improving the learning outcomes of class VII C students can be declared effective.*

Keywords: *Learning Media; Comic; Effectiveness; Learning outcomes.*

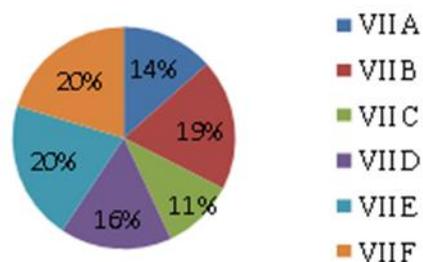
Abstrak: Kurangnya minat belajar siswa pada pelajaran matematika disebabkan oleh bahan ajar yang digunakan belum mampu membuat siswa aktif sehingga nilai siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Bahan ajar sekolah memuat banyak soal dengan tingkat kesulitan dan cara penyelesaian yang hampir sama sehingga siswa sedikit bosan mengerjakannya. Sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Pada penelitian ini dikembangkan media pembelajaran matematika berbentuk komik bernuansa Contextual Teaching and Learning (CTL). Dalam pengembangan ini diharapkan memperoleh hasil media pembelajaran matematika yang efektif. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII C SMP N 20 Kota Jambi sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol. Perangkat pembelajaran ini telah efektif dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa. Terlihat pada hasil belajar kelas eksperimen 90% siswa telah mencapai nilai diatas KKM, sedangkan hasil belajar dari kelas kontrol terdapat 70% siswa yang mencapai nilai diatas KKM. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik bernuansa CTL untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII C dapat dinyatakan efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Komik; Efektivitas; Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Faktor yang mempengaruhi pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika adalah media pembelajaran yang kurang bervariasi. Dengan adanya media yang bervariasi dapat membangkitkan semangat belajar dan minat dari siswa yang tinggi, selain itu juga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Pemakaian atau penggunaan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran di Sekolah. Media dimanfaatkan memiliki posisi alat bantu guru dalam proses mengajar, misalnya slide, foto, grafik, film, maupun pembelajaran menggunakan komputer yang berguna untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media juga diharapkan dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap belajar siswa.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru matematika dan beberapa siswa SMP N 20 Kota Jambi pada tanggal 31 Oktober 2022, terungkap bahwa kurang minat belajar siswa untuk pelajaran matematika, siswa pun sering merasa malas dan bosan sehingga mengakibatkan hasil belajar yang rendah. Pembelajaran matematika masih menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS). Dengan pembelajaran tersebut sebagian siswa bisa memahami pembelajaran dengan lancar, namun ada juga sebagian siswa yang lambat menerima materi. Berbagai usaha sudah dilakukan oleh guru seperti belajar dalam kelompok, namun nilai siswa tetap belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM pada pelajaran matematika yaitu 75. Hal ini terlihat dari nilai Ulangan Harian (UH) yang dilakukan di kelas VII SMP N 20 Kota Jambi.



Gambar 1. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas VII

Sumber: Guru bidang studi Matematika

Rendahnya nilai siswa disebabkan oleh beberapa hal diantaranya bahan ajar yang ada belum membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar matematika dengan baik. Guru sebagai seorang pendidik harus bisa memanfaatkan metode dan media pembelajaran yang inovatif, untuk menimbulkan motivasi belajar siswa agar siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dari informasi yang didapat, guru belum pernah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran, dengan demikian guru sebagai pendidik setidaknya mempunyai suatu bahan untuk dijadikan media, agar siswa dapat tertarik serta memahami pembelajaran dengan mudah. Upaya untuk meningkatkan minat siswa dalam matematika adalah dengan membudayakan siswa belajar membaca. Guru berperan penting dalam upaya tersebut, karena bahan ajar yang digunakan selama ini belum mampu membuat siswa aktif.

Komik adalah suatu buku yang berisikan cerita-cerita sederhana yang dilengkapi

gambar lucu sehingga isinya mudah untuk dipahami dan menjadikan komik digemari oleh anak-anak maupun orang dewasa (Daryanto, 2010 : 27). Komik merupakan kumpulan cerita bergambar yang runtut dan saling berkesinambungan, dibagi menjadi beberapa panel dan dipisahkan oleh gang. Pada komik terdapat balon kata berisi ucapan yang disampaikan oleh tokoh didalamnya serta terdapat narasi untuk memberikan penjelasan yang berbentuk kotak dan tersambung di tepi panel.

Berdasarkan informasi permasalahan yang ditemukan, maka penulis akan mengembangkan komik sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran matematika. Hal ini karena siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu merangsang keinginan mereka untuk membaca. Salah satu media yang digemari siswa adalah komik, Peranan media komik matematika akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga hal tersebut dapat menimbulkan motivasi belajar.

Media komik dibuat bernuansa *Contextual Teaching and Learning (CTL)* agar membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses mengajar, hal terpenting adalah pencapaian pada tujuan yaitu agar siswa mampu memahami sesuatu berdasarkan pengalaman belajarnya. Pemahaman adalah suatu cara yang sistematis dalam mengartika, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.

Sudjana dan Riva'i (2002:70) mengemukakan bahwa menggunakan komik sebagai media pembelajaran dapat merangsang proses belajar mengajar serta dapat menjadikan siswa lebih semangat belajar sehingga menimbulkan apresiasi yang berpengaruh pada hasil belajar siswa. Sedangkan pada media gambar pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran. Membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berbahasa dan membantu siswa menafsirkan serta mengingat-ingat isi materi bacaan dari buku teks.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: "Efektivitas Media Pembelajaran Komik Bernuansa *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa".

1. Pengembangan

Pengembangan adalah upaya di dalam pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, dan bertanggung jawab dengan tujuan memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, dan mengembangkan kepribadian yang seimbang, utuh dan selaras (Wiryokusumo, 2011:48).

Dalam penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana dan terarah untuk membuat atau memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan dan mendukung serta meningkatkan kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik. Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada.

Penelitian ini mengacu pada penelitian pengembangan dengan model *ADDIE*

dengan didasarkan pada alasan pertama yaitu, tahapan dalam penelitian pengembangan *ADDIE* yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) sesuai dengan pengembangan materi dengan menggunakan media komik dan kedua yaitu, adanya tahapan perancangan, implementasi dan evaluasi yang menghasilkan media praktis dan efektif.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang mempermudah penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik. (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai 2017: 1) mengartikan “media pembelajaran adalah sebuah alat bantu mengajar yang ada dalam komponen metodologi sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru”. Pengertian tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh Suryani dkk (2018:5) “media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali”.

Media pembelajaran berfungsi untuk membantu mengatasi hambatan yang terjadi saat pembelajaran dalam kelas. Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar yang dicapainya.

3. Komik

Komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan & filosofi pembuatnya hingga pesan ceria tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhannya. Komik dapat memiliki arti gambar gambar serta lambang lain yang ter-jukstaposis (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur.

Komik sebagai suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Komik menyediakan cerita-cerita yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya, sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Komik umumnya berbentuk rangkaian gambar, masing-masing dibuat dalam panel dan dipisahkan oleh gang, yang keseluruhannya merupakan kesatuan cerita yang runtut. Gambar-gambar tersebut biasanya dilengkapi dengan balon kata yang berisi ucapan yang disampaikan oleh tokoh dalam komik tersebut dan kadang disertai narasi sebagai penjelasan yang berbentuk kotak dan tersambung di tepi panel (Daryanto, 2010:27).

Dalam penelitian ini, penulis akan mengembangkan jenis komik Intruksional, karena dibuat dengan tujuan edukasi dan ditujukan pada siswa untuk menyampaikan materi yang akan di pelajari. Indaryati & Jailani (2015:84-96) memanfaatkan komik sebagai suatu media pembelajaran. Dalam jurnal yang ditulisnya, pembelajaran Matematika dengan menggunakan media komik pembelajaran, memberikan bukti

secara efektif untuk meningkatkan motivasi yang dimiliki siswa dan prestasi terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, Budiarti & Haryanti (2016:233-242) juga menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Dalam jurnal yang ditulisnya, media komik memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar dan keterampilan membaca siswa.

4. Hasil Belajar

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Musfiqon (Anwar Ramli, dkk, 2017), media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Menurut Hamdani (Anwar Ramli, dkk, 2017), media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode/teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan anak didik belajar dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami proses belajarnya. Dalam proses belajar mengajar guru melakukan tugasnya tidak hanya menyampaikan materi kepada peserta didik, tetapi ia juga dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu dengan cara mengevaluasi hasil belajar mengajar.

Menurut beberapa pengertian maka hasil belajar matematika dapat disimpulkan yaitu hasil akhir yang dimiliki atau diperoleh siswa setelah ia mengalami proses belajar matematika yang ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau simbol atau angka, dan hal ini bisa dijadikan tolak ukur berhasil atau tidaknya siswa tersebut dalam pembelajaran matematika.

5. *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

Metode dan pendekatan pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar peserta didik. Disamping itu, metode *CTL* dapat diterapkan pada berbagai kurikulum dan di berbagai macam kelas. Terdapat tujuh komponen dalam proses pembelajaran *CTL*, Guru Pintar. Komponen-komponen tersebut yaitu konstruktivisme (*constructivisme*), menemukan (*inquiry*), bertanya (*questioning*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modelling*), refleksi (*reflection*), dan penilaian sebenarnya (*authentic assesment*). Dari tujuh komponen tersebut peneliti mengambil empat komponen yaitu: (a). Konstruktivisme (*Constructivisme*), (b). Bertanya (*Questioning*), (c). Pemodelan (*Modelling*), (d). Refleksi (*Reflection*).

6. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata dasar efektif, menurut kamus besar bahasa Indonesia efektivitas adalah daya guna, keaktifan, serta adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan antara seseorang yang melaksanakan tugas dengan tujuan yang ingin dicapai. Menurut Reigeluth (Oktaviandy Nieveen, 2012), aspek penting dalam keefektifan (efek potensial) dari suatu instrumen, teori atau model adalah mengetahui tingkat/derajat dari penerapan teori atau model dalam suatu situasi tertentu. Miarso dalam Afifatuh Rohmawati (2015:16) mengatakan bahwa

efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standar mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelolah suatu situasi "*doing the right things*". Keefektivan suatu media pembelajaran biasanya dilihat dari potensial efek berupa kualitas hasil belajar, sikap, dan motivasi peserta didik.

Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektivan sebuah media Hubbard mengusulkan sembilan kriteria untuk menilainya (Wena, 2009:3). Kriteria pertamanya adalah biaya. Biaya memang harus dinilai dengan hasil yang akan dicapai dengan penggunaan media itu. Kriteria lainnya adalah ketersediaan fasilitas pendukung seperti listrik, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk dirubah, waktu, tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan dan yang terakhir adalah kegunaan. Semakin banyak tujuan pembelajaran yang bisa dibantu dengan sebuah media semakin baiklah media itu.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Uji efektifitas media pembelajaran matematika berbentuk komik dilakukan untuk melihat seberapa efektif media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Objek penelitian ini adalah siswa SMP N 20 Kota Jambi.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII SMP N 20 Kota Jambi yang berjumlah 30 orang. Instrumen dalam penelitian ini adalah soal-soal dalam bentuk uraian (Essay) yang terdiri delapan soal. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam bentuk soal-soal posttest yang selanjutnya dianalisis dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan adalah:

$$H_0 : \mu_2 \leq \mu_1$$

$$H_1 : \mu_2 > \mu_1$$

Keterangan :

- μ_1 : rata-rata hasil belajar matematika peserta didik dengan pembelajaran konvensional.
rata-rata hasil belajar matematika peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran komik bernuansa kontekstual.
- μ_2 : rata-rata hasil belajar matematika siswa dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran komik bernuansa kontekstual yang dibuat tidak lebih baik dari hasil belajar matematika siswa dengan pembelajaran konvensional.
- H_0 : rata-rata hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media pembelajaran komik bernuansa kontekstual lebih baik dari pada hasil belajar matematika siswa dengan pembelajaran konvensional.
- H_1 : pembelajaran konvensional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

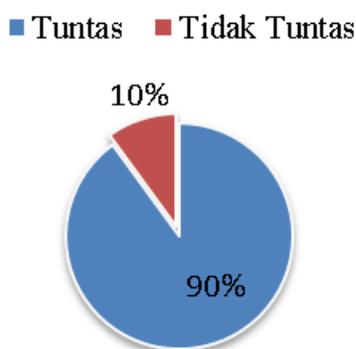
1. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran merupakan pengaruh proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru agar peserta didik dapat belajar dengan mudah, menyenangkan sesuai dengan harapan yang ditunjukkan, Khalilah dalam (Arif Fathurrahman, dkk, 2019:844). Menurut Bambang dalam (Arif Fathurrahman, dkk, 2019:844) menyatakan bahwa efektivitas pembelajaran seringkali diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran atau dapat pula diartikan sebagai ketetapan dalam mengelola situasi.

Dari penelitian yang dilakukan, untuk melihat keefektivan media pembelajaran, maka dilaksanakan evaluasi terhadap peserta didik. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan adalah, melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan hasil teknik sampling dan kemudian melakukan uji hipotesis terhadap hasil belajar peserta didik. Sebuah kelas dikatakan berdistribusi normal apabila nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$, Nana Sudjana dalam Putri Irma Delianti dkk (2018:118) dan kelas dikatakan memiliki varian yang homogeny apabila nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$, Sugiyono dalam Putri Irma Delianti dkk (2018:118). Sementara untuk uji hipotesis, hipotesis dapat diterima apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, Sugiyono dalam Putri Irma Delianti dkk (2018:118).

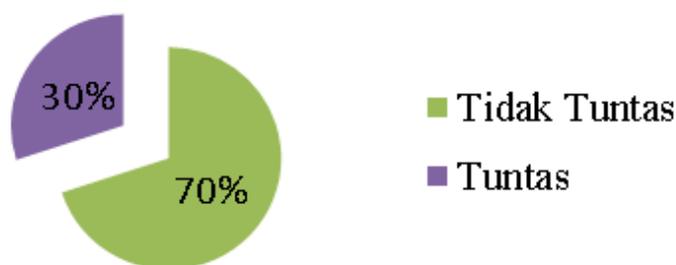
Berdasarkan hasil analisis tes hasil belajar siswa, diperoleh hasil belajar siswa sebagai berikut.

a. Kelas eksperimen (kelas yang menggunakan media komik)



Gambar 2. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

b. Kelas kontrol (kelas tanpa media pembelajaran komik)



Gambar 3. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

2. Uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol

Hasil tes di kelas eksperimen dan kelas kontrol diolah dengan menggunakan uji Liliefors seperti yang tertera pada teknik analisis data. Analisis data normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	n	\bar{x}	s	α	L_o	L_t	Analisis
Eksperimen	30	84	0,53	0,05	0,1169	0,161	$L_o < L_t$
Kontrol	30	77,3	2,83	0,05	0,1499	0,161	$L_o < L_t$

3. Uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol

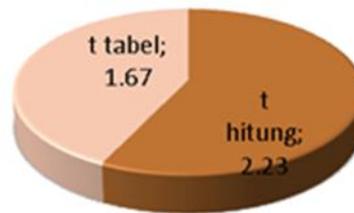
Hasil analisis homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Kelas	\bar{x}	S	α	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	84,07	110,89	0,05	1,485	1,8608	Homogen
Kontrol	77,30	164,70				

4. Uji hipotesis hasil belajar

Hasil uji normalitas dan uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal dan mempunyai varians yang homogen. Dengan demikian uji hipotesisnya digunakan uji coba t. Secara lengkap uji hipotesis ini dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil uji hipotesis

Dari hasil perhitungan uji-t diperoleh harga $t_{hitung} = 2,23$ dengan taraf kepercayaan 0,05 dan diperoleh harga $t_{tabel} = 1,67$ dengan $dk = 30+30-2 = 58$. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.
- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, Sugiyono dalam Putri Irma Delianti dkk (2018:118).

Dari hasil perhitungan uji-t diperoleh harga $t_{hitung} = 2,23$ dan $t_{tabel} = 1,67$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat dikatakan hipotesis diterima. Sehingga kesimpulannya bahwa terdapat perbedaan yang berarti hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran komik dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan, maka kesimpulan yang diperoleh adalah penggunaan media pembelajaran matematika menggunakan media komik sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, terbukti dari hasil belajar siswa yang meningkat dengan baik yaitu 90% siswa tuntas.

Saran

Ada beberapa hal yang dapat penulis sarankan untuk penelitian pengembangan media pembelajaran ini yaitu:

1. Media komik bernuansa *Contextual Teaching and Learning (CTL)* pada materi aritmatika sosial dapat digunakan sebagai salah satu pilihan bahan ajar untuk siswa kelas VII SMP.
2. Media pembelajaran komik bernuansa *Contextual Teaching and Learning (CTL)* pada materi aritmatika sosial dapat dijadikan sebagai variasi pembelajaran mandiri yang dapat digunakan siswa di sekolah maupun diluar jam sekolah.
3. Peneliti menyarankan untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran komik matematika dengan materi yang lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih untuk Rektor Universitas Ekasakti, Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ekasakti Padang, Kepala Sekolah, Guru Matematika dan Siswa Kelas VII SMP N 20 Kota Jambi. Serta rekan-rekan dan mahasiswa-mahasiswi Pendidikan Matematika FKIP UNES.

REFERENSI

- Anwar Ramli, R. I. (2017). Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar. Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat (p. 5). Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Arif Fathurrahman, S.A. (2019) Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik Dan TeamWork. *Manajemen Pendidikan*, 884
- Budiarti, W. N., & Haryanti. (2016). Pengembangan Media Komik untuk Mengingatn Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233-242.
- Dani, Firmansyah. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan UNSIKA*. 3(1):36-37.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Dick & Carey (1996). *The Systematic Design of Instruction*. New Yorks: Harper Collins Publisher.
- Indrayati, 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.v3il.4067>.
- Mudijono dan Dimiyati. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oktaviandi, Nieveen, dkk. 2012. *Pengertian Evaluasi, Pengukuran dan Penilaian Dalam*

Dunia Pendidikan.<http://navalmangelep.wordpress.com/2012/02/14/pengertian-evaluasi-pengukuran-dan-penelitian-dalam-dunia-pendidikan/>. Diakses laman web diakses 10 desember 2021.

Sudjana, & Riva'i (2017). *Media Pengajaran*, :70 Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Wiriyokusumo. (2011). *Dasar - dasar Pengembangan Kurikulum*.:48. Jakarta: Bumi Aksara. XI MAN 2 Padang. *Natural Science Journal*. 3(2):437.