**PENGEMBANGAN *COMICMATH* BERBASIS SEJARAH INDONESIA SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA DAN BERWAWASAN NASIONALIS**

Agus Maemun Zubair 1) Nanang Khuzaini, S.Pd.Si.,M.Pd 2)

Prodi Pendidikan matematika UMB-Yogyakarta1), Universitas Mercu Buana Yogyakarta2)

[Agusmaemun78@gmail.com](mailto:Agusmaemun78@gmail.com) 1) Nanangkhuzaini@gmail.com 3)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertjuan untuk menghasilkan media pembelajaran comicmath berbasis pendekatan sejarah Indonesia sebagai upaya meningkatkan minat belajar matematika dan berwawasan nasionalis dan mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan dilihat dari aspek kevalidan,kepraktisan dan keefektifan pengembangan media *comicmath* ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang dilakukan dengan tiga tahapan yaitu pertama: pendahuluan yaitu studi pustaka dan studi lapangan yang kedua yaitu pengembangan atau perencanaan produk awal dan yang ketiga uji lapangan yaitu uji terbatas dengan kelompok kecil dan uji kelompok besar. Hasil penelitian menunjukan bahwa *comicmath* berbasis pendekatan sejarah indonesia adalah baik dilihat dari aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan serta mampu meningkatkak miat belajar matematika dan berwawasan nasionalis

Kata Kunci: *Comicmath,* pendekatan sejarah,minat belajar, wawasan nasionalis

*ABSTRACT*

*This is research to development Comicmath based on the Indonesian Historical Approach as an Effort to Increase Interest study Mathematics and Nationalism Insight and reveal the feasibility of the product in the aspect of validaty, practicality and evectiveness aspec. This is research is development research us Borg & Gall development models, conducted through development that include the planning and development testing a small group testtig and field trying to big group. The result of research indicating the resulted in thr development Comicmath based on the Indonesian Historical Approach as an Effort to Increase Interest study Mathematics and Nationalism Insight is good from the aspec of validaty, practicality, and effectiveness of media learning*

*Keywords: Comicmath, Indonesian Historical Approach, interest study, nationalism insight*

**Pendahuluan**

Berdasarkan observasi dikelas VIIC di SMP Negeri 4 Yogyakarta dengan jumlah 32 siswa, dari wawancara dengan guru yang dilaksanakan pada tanggal 20 maret 2019 diketahui bahwa sekolah sudah menerapkan kurikulum 2013 dengan pengimplementasian dengan dibantu media pembelajaran diantaranya *power point* namun pembelajaran masih terbatas hal ini juga menjadi salah satu penyebab kurangnya minat belajar siswa dan berdasrkan observasi mengenai pengetahuan nasionalis siswa juga masih minim.

Hal ini dapat dilihat berdasarkan minat belajar matematika dari angket yang diberikan kepada 32 siswa yang mana mendapatkan skor 627 dengan keterangan **“kurang”** sedangkan untuk pengetahuan nasionalis siswa mendapatkan skor 779 dengan keterangan **“kurang”**dibawah ini adalah rumus interval untuk menentukan skor dan keteranganya:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Interval | Keterangan | Skor |

X > 1343.94 Sangat Baik 5

1087.98< X Baik 4

≤ 1343,94

832,2< X Cukup 3

≤ 1087,98

576,06 < X Kurang 2

≤ 832,2

X ≤ 576,06 Sangat 1

Kurang

Dari hasil angket yang diberkan kepada 32 siswa kelas VIIC SMP Negeri 4 Yogyakarta diketahui minat dan wawasan nasionalis siswa masih dibawa kriteria baik. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan strategi, pendekatan metode,media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. salah satu yang dapat ditempuh adalah penggunaan media pembelajaran.

Salah satu upaya meningkatkan minat belajar adalah menggunakan media yang dapat menarik siswa yaitu dengan *comic math*/ komik matematika, Karena di dalam komik sendiri terdapat gambar-gambar menarik yang dapat menghibur dengan menggabungkan simbol-simbol dan permasalahan matematika sehingga siswa tidak hanya mengangan-angan terhadap permasalahan yang disajikan dalam bentuk cerita soal matematika

(Henny Fitriani, 2013:33) Menyatakan komik merupakan suatu media yang mampu menarik perhatian orang dari berbagai usia karena memiliki kelebihan lebih mudah dipahami (Elis Mediawati, 2011:12) juga berpendapat disamping bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika komik juga dapat menigkatkan daya minat membaca. Karena rendahnya minat membaca di Indonesia berdasarkan *Most Littered Nation in The world* yang di lakukan oleh *Connecticut State University* pada maret 2016 menyatakan Indonesia menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara, (Kompas.com 2016) sungguh tragis memang minat baca di Indonesia menempati peringkat ke 2 dari bawah. diharapkan dalam media komik matematika dapat meningkatkan minat membaca dan belajar matematika,

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan *comicmath* pendekatan sejarah Indonesia dikarenkan dalam pendekatan ini

(Amna Emda, 2011:154) menyatakan secra umum media pembelajaran digunakan sebgai sarana komunikasi dalam kegiatan proses pembelajaran. Adapun peranan media dalam pembelajaran diantaranya (1) Sebagai alat bantu belajar Media pembelajaran dapat memberikan suatu pengalaman yang baru dan bermakna bagi peserta didik (2)Sebagai alat komunikasi Dengan adanya media pembelajaran memudahkan pendidik menyampaikan suatu pesan kepada peserta didik (3)Sebagai alat untuk

**Komik/*Comic***

Menurut maestro komik Will Eisner (Scott McCloud, 2001:5) menyatakan komik adalah istilah seni yang berurutan. Komik merupakan kata benda dari kata jamak dengan kata kerja tunggal gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstapo sisi dalam urutan tertentu bertujuan memberikan sebuah informasi atau mecapai tanggapan estetis dan pembaca (Scott McCloud, 2001:9). Komik merupakan suatu media yang sangat unik terdapat gabungan antara teks dan gambar dalam bentuk kreatif menurut Scot Mc Cloud dalam bukunya “*Understanding Comic”* (Elis Mediawati, 2011:63) dijelaskan bahwa media komik adalah suatu media yang mampu menarik perhatian orang dari berbagai usia karena memiliki kelebihan lebih mudah dipahami. Sedangkan menurut Bonnef (Soedarso, 2015:497) menjelaskan komik merpakan susunan gambar dan kata yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sebuah komik selalu identik memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak guna membentuk sebuauh cerita. Bonnef (Nick Soedarso, 2015:496)

***Comic Math***

Pemakaian bahasa formal dan deskriptif yang disajikan dalam bentuk soal cerita menyebabkan siswa kurang memahami bentuk Matematika yang jadi penggunaan comic math sendiri diharapkan bisa membantu siswa dala menyelesaikan permasalahan dan meningkatkan minat belajar matematika. Karena didalam komik sendiri terdapat gambar-gambar menarik yang dapat menghibur dengan menggabungkan simbol-simbol dan permasalahan matematika sehingga siswa tidak hanya mengangan-angan terhadap permasalahan yang disajikan dalam bentuk cerita soal matematika (Henny Fitriani, 2013:33). *Comic* sendiri berasal dari bahasa Prancis yaitu *Comique* yang berarti memiliki kata sifat yang artinya lucu atau menggelikan dan kata benda yang memiliki arti pelawak atau badut, *Comique* sendiri berasal dari bahasa yunani yaitu komikos sedangkan *Math* berasal istilah dari *Mathematics* (inggris) yang berasal dari kata matematike yang berarti “Relating to learn” kata itu sendiri berasal dari kata dasar Mathema yang berarti pengetahuan atau ilmu, kata mathematike memiliki hubungan erat dengan sebuah kata lain yang serupa yaitu mathematein yang mengandung arti belajar (berfikir) (Fitri Apriyanti, 2012:1). Jadi dapat diambil kesimpulan comic math adalah salah satu alat atau benda berupa cerita yang menggunakan rangkaian gambar tidak bergerak dan divisualisasikan dalam bentuk frame/kotak serta balon-balon ucapan dan simbol-simbol tertentu yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang berisi permasalahan hitung matematika (MA Manalu, Y Hartono, & Nyimas Aisyah, 2017:38).

Merujuk pada beberapa pengertian *comic math* diatas yang di kemukakan oleh para ahli maka dapat dijelaskan bahwa *comic math* suatu media berbasis komik dengan perpaduan berupa alur cerita dengan gambar-gambar yang menarik dan permasalahan matematika dan harapkan bisa membantu siswa dala menyelesaikan permasalahan dan meningkatkan minat belajar matematika.

**Pendekatan Pembelajaran**

Pendekatan adalah suatu konsep yang mendasari atau mewadahi, menginspirasi, serta menguautkan dan melatarbelakangi metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu. Pendekatan sendiri jauh lebih menekankan terhadap strategi dalam perencanaan (Barkah Lestari & Mustofa. 2009:126). Sedangkan (Zanwir & Widyaswara 2013) sependapat dengan teori sebelumnya yaitu pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang terhadap pembelajara, yang menrujuk pada suatu proses yang sangat umum yang didalamnya mewadahi,menginspirasi menguatkan dari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu. Ada dua jenis pendekatan (1) pembelajaran yang berorientasi dan berpusat kepada siswa atau biasa di sebut Student centered approach (2) pembelajaran yang berorientasu dan berpusat kepada guru atau (1) Teacher centered approach. Pendekatan merupakan seperangkat wawasan secara sistematis yang digunakan sebagai landasan berpikir menentukan strategi, metode maupun teknik untuk mencapai suatu hasil tentu dengan tujuan yang ditetapkan,. (Sri Anitah W., 2011:2)

Merujuk pada beberapa pengertian pendekatan dalam pembelajaran diatas yang dikemukakan oleh para ahli maka dapat di jelaskan bahwa pendekatan dalam pembelajaran adalah sebuah alat yang mewadahi suatu media atau sebagai pendorong dan penguat suatu media pembelajaran atau bisa disebut juga sebagai pengantar dari media yang ingin digunakan

**Sejarah Indonesia**

Kata sejarah sendiri dalam bahasa indonesia berasal dari bahas arab yaitu syajaratun yang berarti pohon, syahjara an nasab berarti pohon silsilah. oleh karena itu tidak terlalu dipermaslahkan jika banyak buku sejarah masa lampau lebih banyak mengungkap seseorang atau keluarga dari pada mengungkapkan perubahan-perubahan yang terjadi dimasyarakat dan Negara (Pradjoko , Didik; , Kasijanto, ; , Suharto; Tangkilsan, Yuda B; , Sudarini ; , MPB. Manus; Haghia, Raisya Sholeh; Bari, Fathul;, 2006:6) Dikutip dari harian kompas (kompas.com, 2015) tertera asal usul nama Indonesia mulai dikenal pada media tahun 1800-an menurut sejarawan Universitas oxford, Peter Carey nama Indonesia muncul di perkenalkan James Richardson logan (1819-1869) dalam Journal Of Andian Archipelago and Eastern Asia.nama Indonesia sendiri diperkenalkan untuk menyambut kepualaun Hindia yang waktu itu merupakan jajahan belanda sehingga di sebut Hindia-Belanda ungkapan dari Carey. Bastia mempopulerkan nama Indonesia dalam bukunya yang berjudul Indonesian: Order Die Inseln Des malayischen Archipel terbitan 1884 sebanyak lima jilid buku tersebut memuat hasil penelitiannya di nusantara dalam kurun 1864-100- menurut Carey bastian membagi wilayah nusantara dalam zona etnis dan antropologi.

Dikutip dari (wikipedia) Sejarah Indonesia meliputi suatu rentang yang sangat panjang yang dimulai dari zaman pra sejarah berdasarkan penemuan manusia jawa uang berusia 1,7 juta tahun yang lalu.

sejarah Indonesia dapat diambil kesimpulan bahwa sejarah Indonesia adalah perjalanan suatu negara yang bernama indonesia.

Jadi pendekatan sejarah indonesia adalah suatu alat bantu yang menghantarkan pesan berupa media dengan mengandung unsur didalam nya.

**Minat Belajar Matematika**

Minat belajar adalah suatu tindakan Secara sederhana minat yaitu kecenderungan anak yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Jadi Minat belajar matematika yang dimaksud adalah minat siswa terhadap pelajaran matematika yang ditandai oleh perhatian siswa pada pelajaran matematika. Dan (Indah Lestari :120) menjelaskan minat belajar merupakan suatu dorongan dari batin yang tumbuh dalam benak anak untuk meningkatkan kebiasaan belajar. minat belajar sendiri akan tumbuh apabila anak memiliki keinginan untuk meraih sesuatu hal yang lebih baik, atau ingin unggul atas persaingan dalam belajar, minat belajar juga bisa ditetapkan akan suatu cita-cita yang tinggi dan sesuai dengan bakat dan siswa yang memiliki minat yang tinggi akan cenderung rajin dan ulet semangat dalam belajar.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan oleh para ahli maka dapat dijelaskan bahwa minat belajar matematika adalah suatu keinginan yang besar atau kecenderungan teteap memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan dalam pembelajaran matematika dan memlliki kecenderungan atau keinginan yang besar dan minat sendiri dapat dillihat dari aspek ketekunan belajar dan pantang menyerah.

**Berwawasan Nasionalis**

Jika dikaji lebih dalam berwawasan sendiri memiliki arti yaitu suatu sikap atau pandangan yang mendalam terhadap suatu hakekat (Dodik Kariadi, 2016:17). Sedangkan Nasionalisme sendiri berasal dari kata nation yang berarti bangsa makna nasionalisme secara politis kesadaran nasional yang mengandung cita-cita dan pendorong bagi suatu bangsa baik merebut kemerdekaan atau mengusir penjajah mapun sebagai pendorong untuk membangun dirinya maupun lingkungan masyarakat bangsa dan negara Yudohusodo (Bayu A'an Saputra, 2015:3). Nasionalisme adalah paham kebangsaan yang mengandung makna kesadaran dan semnagt cinta tanah air dan memiliki kebangaan sebagai bangsa atau memelihara kehirmatan bangsa, memiliki soldaritas terhadap musibah dan keberuntungan bangsa setanah air (Pratiwi Tedjo, 2018:80). Pendapat serupa juga dikemukakan oleh (Dodik Kariadi, 2016:20) yang menyatakan nasionalisme merupakan suatu bentuk rasa kebersamaan serta ikatan persaudaraan dari sekelompok orang yang mendalami suatu wilayah tertent. Ikatan persaudaraan ini muncul bukan dikarenakan nadanyanya ikatan darah atau hubungan keluarga melainkan ada perasaaan senasib sepenangunggan karena merasakan atau mengalami hal-hal yang sama. Sedangkan (Dwi Siswo, 2013:105) menyatakan pandangan yang berbeda beliau menyatakan nasionalisme merupakan mesin besar yang menggerakan dan mengawasi semua kegiatan internasional kita. Nasionalisme adalah sumber besar sebuah inspirasi agung dari kemerdekaan.

Merujuk pada beberapa pengertian berwawasan nasionalis yang dikemukakan oleh para ahli maka dapat dijelaskan bahwa berwawasan nasionalis merupakan suatu pandangan atau sikap akan kesadaran kecintaan terhadap suatu bangsa dan memiliki rasa kebersamaan dan persaudaraan yang erat ikatan persaudaraan ini muncul di karenkan memiliki perasaan senasib atau mengalami hal-hal yang sama.gukur,merancang dll.

**METODE PENELITIAN**

Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang lebih dikenal dengan istilah research and develoment Suginono (Sri Haryati, 2012:13) berpendapat bahwa metode penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan akan suatu produk ddan menguji keefektifan dari produk tersebut. Penelutian dan pengembanngan bertujuan guna menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk.

(M.G.Gall, W.R. Brog &, 1983) menjelaskan tentang pengertian penelitian pengembagan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk dalam penelitian dilingkup pendidikan. Peneletian ini sendiri mengikuti siklus, adapun langkah –langkah penelitian atau proses dimana penembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan peneliti produk berdasarkan temuan-temuan tersebut dan melakukan uji lapangan sesuai dengan latar belakang dimana suatu produk itu akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan. Penelitian dan pengembangan dalam pendidikan itu sendiri dilakukan berdasarkan suatu model penembangan berbasis inidustri yan temuan-temuannya dipakai untuk mendesain produk dan prosedur yan kemudian secara sistematis dievaluasi disempurnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan dan standar tertentu (W.R. Brog, & M.G. Gall., 1989)

Teknik Analisis Data

(1)ObservasiPenilaian dari observasi ini dilakuakan berdasarkan jawaban siswa apalkah diperlukannya sebuahu media baru yang dikembangkan dikelas(2)Wawancara

Penilaian dari wawancara ini tergantung bagaimana jawaban guru mengenai media pembelajaran yang diterapkan dikelas apakah membutuhkan media baru untuk meningkatkan minat belajar siswa(3)Pra-Angket Untuk Siswa

Penilaian pra-angket untuk menghasilkan daya kuantitatif jumlah nilai yang didapat dari respon sisea selanjutnya membuat rentang kategori total rentang kategori kualitatf menurut saifuddin Azwar (2013:163). Untuk mengetahui tingkat kualitas dari media yang diterapkan guru dikelas maka di kategorikan pada skala likert diinterprestasikan menjadi, yaitu sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2). Sangat kurang (1)

Teknik analisis Data Kepratisan

Perhitungan koverensi ahli materi dilakukan dengan cara melihat jumlah ite angket, jika diketahui jumlah item angket 26 butir pernyataan. Maka skor Maksimum ideal 130 dan skor minimum ideal 26 kemudian item angket ini disubtitusikan dalam rumus berikut:

χᵢ= Rata-rata ideal = ½ (skor maksimal ideal + skor minimum ideal)

SBᵢ = simpangan baku ideal =1/6 (skor maksimum-skor minimum ideal)

X= Total skor aktua

Selanjutnya perhitunganya sebagai berikut:

χᵢ = ½ (130 + 26) = 78

SBᵢ = 1/6 (130 – 26) = 17,3

Tabel.2 kriteria Kevalidan Oleh ahli materi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Interval | Kategori | Skor |

X > 78 + Sangat 5

(1,8 x 17,3) Baik

X > 109,14

88,38< X Baik 4

≤ 109,14

67,62< X Cukup 3

≤ 88,38

46,86< X Kurang 2

≤ 67,62

X ≤ 46,86 Sangat 1

Kurang

Perhitungan koverensi ahli media dilakukan dengan cara melihat jumlah ite angket, jika diketahui jumlah item angket 23 butir pernyataan. Maka skor Maksimum ideal 115 dan skor minimum ideal 23 kemudian item angket ini disubtitusikan dalam rumus berikut:

χᵢ= Rata-rata ideal = ½ (skor maksimal ideal + skor minimum ideal)

SBᵢ = simpangan baku ideal =1/6 (skor maksimum-skor minimum ideal)

X= Total skor aktua

Selanjutnya perhitunganya sebagai berikut:

χᵢ = ½ (115+ 23) = 69

SBᵢ = 1/6 (115 – 23) = 15,33

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Interval | Kategori | Skor |

X > 96,594 Sangat 5

Baik

78,198< Baik 4

X ≤ 96,594

59,802< Cukup 3

X ≤ 78,198

41,406< Kurang 2

X ≤ 59,802

X≤ χᵢ-1,8SBᵢ Sangat 1

Kurang

Perhitungan koverensi ahli media dilakukan dengan cara melihat jumlah ite angket, jika diketahui jumlah item angket 8 butir pernyataan dengan responden 12 siswa. Maka skor Maksimum ideal 480 dan skor minimum ideal 96 kemudian item angket ini disubtitusikan dalam rumus berikut:

χᵢ= Rata-rata ideal = ½ (skor maksimal ideal + skor minimum ideal)

SBᵢ = simpangan baku ideal =1/6 (skor maksimum-skor minimum ideal)

X= Total skor aktua

Selanjutnya perhitunganya sebagai berikut:

χᵢ = ½ (480+96 ) = 288

SBᵢ = 1/6 (480 – 96) = 64

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Interval | Kategori | Skor |

X > 403,2 Sangat 5

Baik

326,4< Baik 4

X ≤ 403,2

249,6 < Cukup 3

X ≤ 326,4

172,8< Kurang 2

X ≤ 249,6

X ≤ 172,8 Sangat 1

Kurang

Perhitungan koverensi ahli media dilakukan dengan cara melihat jumlah ite angket, jika diketahui jumlah item angket 8 butir pernyataan dengan responden 32 siswa. Maka skor Maksimum ideal 1280 dan skor minimum ideal 256 kemudian item angket ini disubtitusikan dalam rumus berikut:

χᵢ= Rata-rata ideal = ½ (skor maksimal ideal + skor minimum ideal)

SBᵢ = simpangan baku ideal =1/6 (skor maksimum-skor minimum ideal)

X= Total skor aktua

Selanjutnya perhitunganya sebagai berikut:

χᵢ = ½ (1280+256 ) = 768

SBᵢ = 1/6 (1280 – 256) = 170,67

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Interval | Kategori | Skor |

X > 1075,296 Sangat 5

Baik

870,402< Baik 4

X ≤ 1075,296

665,598 Cukup 3

< X ≤ 870.402

461,794< Kurang 2

X ≤ 665,598

X ≤ 461,794 Sangat 1

Kurang

Perhitungan koverensi ahli media dilakukan dengan cara melihat jumlah ite angket, jika diketahui jumlah item angket 10 butir pernyataan dengan responden 32 siswa. Maka skor Maksimum ideal 1600 dan skor minimum ideal 320 kemudian item angket ini disubtitusikan dalam rumus berikut:

χᵢ= Rata-rata ideal = ½ (skor maksimal ideal + skor minimum ideal)

SBᵢ = simpangan baku ideal =1/6 (skor maksimum-skor minimum ideal)

X= Total skor aktua

Selanjutnya perhitunganya sebagai berikut:

χᵢ = ½ (1600 +320 ) = 960

SBᵢ = 1/6 (1600 – 320) = 213,3

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Interval | kategori | Skor |

X > 1343.94 Sangat 5

Baik

1087.98< Baik 4

≤ 1343,94

832,2< X ≤ Cukup 3

1087,98

576,06 < Kurang 2

X ≤ 832,2

X ≤ 576,06 Sangat 1

Kurang

Perhitungan koverensi ahli media dilakukan dengan cara melihat jumlah ite angket, jika diketahui jumlah item angket 10 butir pernyataan dengan responden 32 siswa. Maka skor Maksimum ideal 1600 dan skor minimum ideal 320 kemudian item angket ini disubtitusikan dalam rumus berikut:

χᵢ= Rata-rata ideal = ½ (skor maksimal ideal + skor minimum ideal)

SBᵢ = simpangan baku ideal =1/6 (skor maksimum-skor minimum ideal)

X= Total skor aktua

Selanjutnya perhitunganya sebagai berikut:

χᵢ = ½ (1600 +320 ) = 960

SBᵢ = 1/6 (1600 – 320) = 213,3

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Interval | kategori | Skor |

X > 1343.94 Sangat 5

Baik

1087.98< Baik 4

X ≤ 1343,94

832,2< X Cukup 3

≤ 1087,98

576,06 < Kurang 2

X ≤ 832,2

X ≤ 576,06 Sangat 1

Kurang

Perhitungan koverensi Soal Evalusi Jumlah siswa yang tuntas (≥70$) = 32 siswa

Jumlah yang belum tuntas = tidak ada

Presentase jumlah ketuntasan 32/32x 100%= 100%

Data Uji Coba

(1)Hasil evaluasi oleh ahli materi terhadap keseluruhan media diperoleh 107 dengan keterang baik dan kriteria **“valid”**(2) Hasil evaluasi oleh ahli media terhadap keseluruhan media diperoleh 93 dengan keterang baik dan kriteria “**valid”**

(3)Hasil evaluasi oleh siswa kelompok kecil terhadap keseluruhan media diperoleh 410 jika dilihat pada tabel konservasi respon siswa uji kelompok kecil Denggan keteran “Sangat Baik” diperoleh kriteria “**praktis”** (4) Hasil respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran diperoleh skor total 1051 jika dilihat pada tabel 26 nilai ≤ 870,402 Dengan keterangan “baik” diperoleh kriteria **“praktis”** (5) Hasil respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran diperoleH skor total 1052 jika dilihat pada tabel 27 832,2< X ≤ 1087,98. Dengan keterangan “Cukup dan diperoleh kriteria mampu menambah minat siswa dalam belajar matematika”(6)

Hasil respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran diperoleh skor total 1052 jika dilihat pada tabel 28 1087.98< X ≤ 1343,94 Dengan keterangan “Baik” dan diperoleh kriteria Mampu menambah pengetahuan nasionalis”(7) Hasil presentase siswa yang tuntas adalah 100% jika dilihat pada tabel skor 85%<100% dengan kategori “Sangat Tinggi” diperoleh kategori “**Efektif”**

**Kesimpulan**

(1)Dari hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran *comicmath* dengan memnggunakan pendekatan sejarah Indonesia berdasarkan penilaian ahli materi medapatkan jumlah skor 103dengan keterangan “Baik” dan ahli media mendapatkan jumlah skor 94 dengan keterangan “Baik” dengan sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan ”valild”.(2)Dari hasil respon siswa pada uji kelompok kecil diperoleh skor 410 dan masuk dalam Keterangan “sangat baik” dengan jumlah responden 12 siswa, sedangkan uji kelomppok besar diperoleh nilai 1051 dengan keterangan “Baik” dengan jumlah responden 30 siswadengan demikian maka media pembelajaran masuk kategori “Praktis” (3) Dari hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran *comicmath* dengan memnggunakan pendekatan sejarah Indonesia berdasarkan tes evaluasi hasil belajar matematika yaitu 100% dari 32 siswa tuntas KKM. sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan efektif

(4)Dari pengembangan yang berupa media pembelajaran comicmath dengan menggunakan pendekatan sejarah Indonesia berdasarkan hasil anaslisis angket yang diberikan kepada 32 siswa diperoleh skor 1052 dengan keterangan “Cukup” demikian media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan mampu meningkatkan minat belajar matematika

(5)Dari pengembangan yang berupa media pembelajaran *comicmath* dengan menggunakan pendekatan sejarah Indonesia berdasarkan hasil anaslisis angket yang diberikan kepada 32 siswa diperoleh skor 1202 dengan keterangan “Baik” demikian media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan mampu menambah Pengetahuan nasionalis

**DAFTAR PUSTAKA**

Ahmad Krismanto & Widyaswara (2013) Beberapa Teknik model dan srategi dalam pembelajaran Matematika (11)

Amna Emda. (2011, Agustus). Pemanfaatan Media dalaml Pembelajaran Biologi di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Didaktika, 12*(1), 149-162.

Arif Jamali Muis. (2017). *Guru SMA Muhammadiyah Yogyakarta dan Instruktur Nasional Program Guru Pembelajaran.* Yogyakarta: Surat Kabar Harian Kedaulatan Rakyat. Retrieved Febuari 24, 2017

Bayu A'an Saputra. (2015). Representasi Nasionalisme dalam FIlm "GIE" Karya Riri Riza. *e-jurnal Ilmu Komunikasi, 3*(1).

BSPN. (2006). Draft Kurikulum Satuan Pendidikan Standar Kompetensi Mata Pelajaran Matematika SMP/MTS. 8.

Dina Gasong, (2018). Belajar dan Pembelajaran (Vol. 1). Yogyakarta, DIY: CV Budi Utama.

Dodik Kariadi. (2016, Maret). Revitalisasi Nilai-nilai Edukatif Pendidikan Kwarganegaraan Untuk Membangun Masyarakat Berwawasan Global Berjiwa Nasionalis. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia PIPSI, 1*(1), 14-23.

Dwi Rachmayani, (2014). Penerapan Pembelajaran Reciprocal Teaching Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Kemandirian Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Unsika, 2*(1), 2338-2996

Dwi Siswo. (2013, Febuari). Pandangan Bung Karno Tentang Pancasila dan pendidikan. *Cakrawala Pendidikan*(1).

Elis Mediawati. (2011, April). Pembelajaran Akutansi Keuangan Menggunakan Media Komik untuk Meningkatkan Prestasi Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan, 12*(1).

Fitri Apriyanti, (2012). Pengaruh Pemanfaatan Media Komik Matematika Terhadap Hasil Belajar Kelas V SDN Pontianak Tenggara.

Fujiawati, Fuja Siti. (2016, April). Pemahaman Konsep Kurikulum dan Pembelajaran dengan Peta Konsep Bagi Mahasiswa Pendidikan Seni *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni, 1*(1), 2503-4626.

Henny Fitriani. (2013). Pengembangan Soal Cerita Sistem Persamaan Linier Menggunakan Animasi Komik Kelas X SMA. 33.

Generalisasi Matematis Siswa SMP. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, 1*.

Huri Suhendri, (2011). Pengaruh Kecerdasan Sistematis-Logis dan Kemandirian Belajar Matematika. *Jurnal Formatif, 1*(1), 29-39.

Indah Lestari, . Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif, 3*(2).

Izza Khoirin Nida, A. B. (2017). Pengembangan *Comicmath* Dengan Pendekatan Etnomatematika Pada Materi Kubus dan Balok di SMP. *Aksioma, 8*(1), 31-40.

KLestari (2009). Media Pembelajaran Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Ekonomi.

M. A Manalu, Y Hartono,& Nyimas Aisyah, (2017, Januari 1). Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Nillai Karakter Pada Materi Trigonometri di Kelas X SMA N 1 Indralaya Utara. *Jurnal Elemen, 3*(1), 35-48.

Maarif, S. (2013). Aplikasi Software Cabri Geometri pada Materi Geometri Sebagai Upaya Mengeksplorasi Kemampuan Sistematis. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, 1*

Maghfira Maharani, Nanang Supriadi, Rany Widiastuti. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Kartun Untuk Menurunkan Kecemasan Siswa. *Jurnal Matematiks, 1*(1), 101.

Manik, Ngarep Im; Fortuanatadewi, Fransiska; Tasman, Don;. (2013). Pengujian Aljabar Abstrak Ring, Field Menggunakan Program Komputer. *Prosding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika STKIP Siliwangi Bandung, 1*, 33.

Marsigit, Adheta Mariyanti & Suhartini. (2018). Etnomatematika Menubuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Budaya Dan Matematika. *Indomanesian Mathematics Education, 1*(1), 39.

Nick Soedarso, (2015). Komik Karya Sastra Bergambar. *Humaniora, 6*(4), 496-506.

Nila Kusumawati. (2008). Pemahaman Konsep Matematik dalam Pembelajaran Matematika. *Semnas Matematika dan Pendidikan Matematika, 2*, 231.

Nunu Mahnun. (2012, Januari- Juni). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam, 37*(1).

Nuraidin Ishaq (2013). Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual (CTL) dan Kemampuan Berfikir Matematis. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, 1*.

Nuryadi & Nanang Khuzaini. (2017). Keefektifan media pembelajaran virtual berbasis teams game tournament ditinjau dari kemampuan komunikasi dan pemecahan masalah (srudi eksperimen pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sayegan. Mercumatika, https://doi.org/https://doi.org10.26486/mercumatika.vilil.i85

Pratiwi Tedjo, (2018, Oktober). negara, Nasionalisme dan Jiwa kebangsaan Bangsa dan Negara Indonesia di Jaman Globalisasi Masa Kini. *Majalah Ilmia Fisip Untag Semarang, 13*(18).

R.Soedjadi. (2007, Juli). Inti Dasar-Dasar Pendidikan Matematika Realistik Indonesia. *Jurnal Pendidikan Matematika, 1*(2).

S.Eko Putro Widoyoko. (2009). Evaluasi Program Pembelajaran. 2-3

Siagian, Roida Eva Flora. Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa. *Jurnal Formatif, 2*(2), 122-131.

Sri Anitah W. (2011). Modul Strategi Pembelajaran Fisika. In PEFI4201/40.

Sri Haryati. (2012, September 15). Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Sebagai Salah satu Model Penelitian Dalam Bidang pendidikan. *Jurnal Pendidikan, 37*(1).

Sri Hastuti Noer, (2011, Januari). Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis dan Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Openended. *Jurnal Penddikan Matematika, 5*(1).

W.R. M.G.Gall, M.G Brog &. (1983). *The Systematics design of intruction.* New York: Longman.

wikipedia. (n.d.). *Sejarah Indoneisa.* Retrieved Desember 12, 20181, from https://id.m.wikipedia.org/wiki/sejarah\_indonesia

Yuniawatika. (2013). Penerapan Metode Thingking Alooud Pair Problem Soulving (TAPPS) Untuk Meningkatkan Kemampuan komunikasi matematika Siswa SMP. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, 1*, 299-301.

**PROFIL PENULIS**

1Agus Maemun Zubair lahir pada 07 Oktober 1996 , lulus dari SMA Negeri 1 Tahunan Jepara tahun 2014 dan menempuh S1 Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mercubuana Yogyakarta

2Nanang Khuzaini lahir pasda tanggal 04 juni 1987 menyelesaikan S1 di UIN Sunan KaliJaga Yogyakarta dan menempuh S2 Program Studi Pendidikan Matematika program pascasarjana di Universitas Negeri Yogyakarta