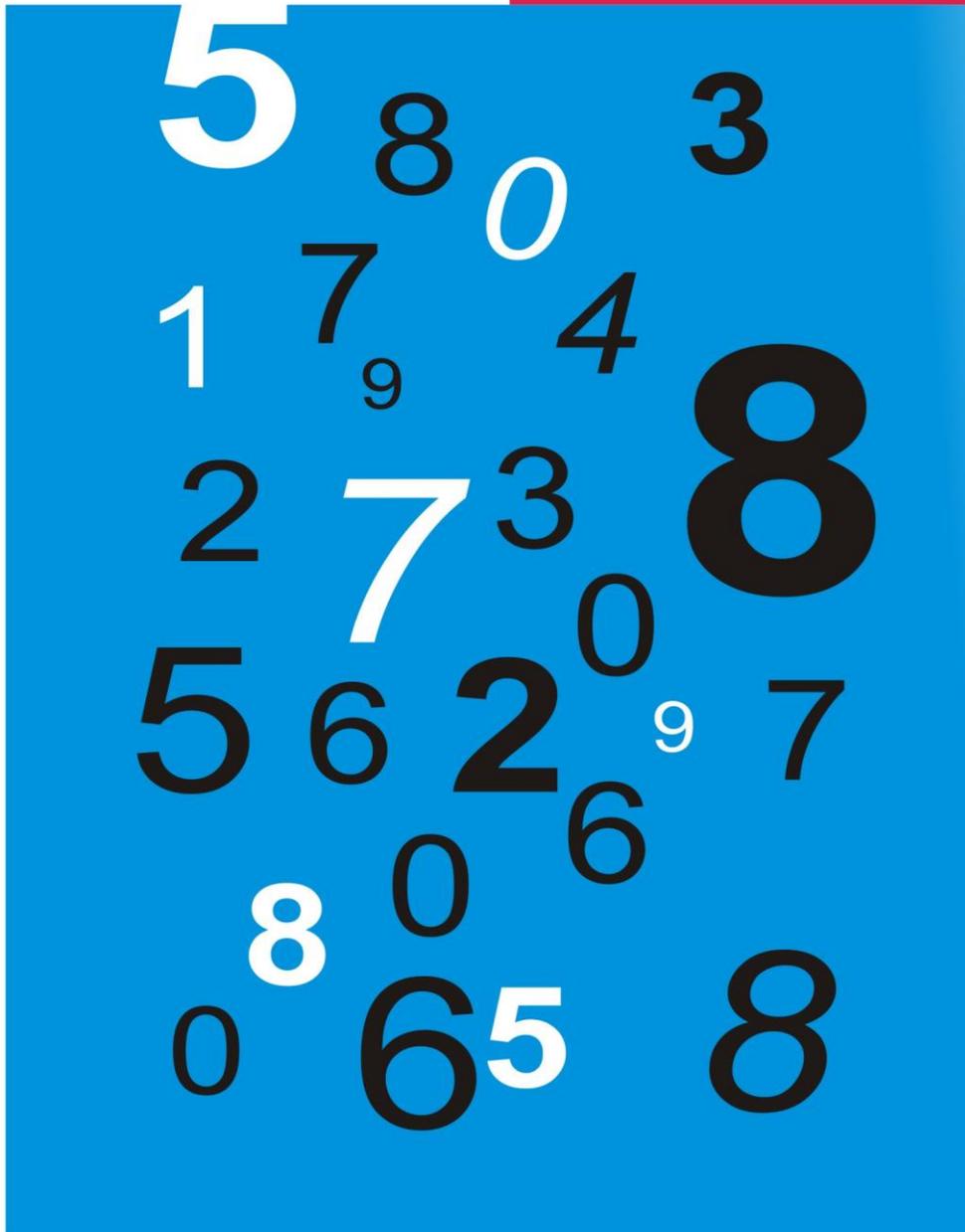


P-ISSN 2337-7682
E-ISSN 2722 1687

eduMATH

JURNAL PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

Volume 11. Nomor 1. Pebruari 2021



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
STKIP PGRI Jombang

REDAKSI

Penanggung jawab :

1. Dr. Munawaroh, M.Kes
2. Dr. Heny Sulistyowati, M.Hum
3. Dr. Nurwiani, M.Si
4. Dr. Nanik Sri Setyani, M.Si

Redaksi:

Ketua : Ir. Slamet Boediono, M.Si.
Sekretaris : Abd. Rozak, S.Pd., M.Si
Safiil Maarif, M.Pd

Reviewer : Dr. Wiwin Sri Hidayati, M.Pd (Bidang Pendidikan Matematika)
Nahlia Rahmawati, M.Si (Bidang Matematika)

Mitra Bestari :

Dr. Warly, M.Pd (Universitas Ronggolawe Tuban)

Dr. Iis Holisin, M.Pd (Universitas Muhammadiyah Surabaya)

Penerbit :

Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

Alamat :

Program Studi Pendidikan Matematika

Kampus STKIP PGRI Jombang

Jln. Pattimura III/20 Jombang, Telp : (0321)861319

p.matematika.stkipjb@gmail.com

PENGANTAR REDAKSI

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada kami sehingga kami berhasil menerbitkan jurnal “*eduMATH*” volume 11 Nomor 1 edisi Pebruari 2021.

Penerbitan jurnal “*eduMATH*” ini untuk memfasilitasi dosen program studi pendidikan matematika, guru matematika, dan mahasiswa pendidikan matematika agar dapat mempublikasikan hasil karya yang dihasilkan. Jurnal ini berisikan tentang artikel yang membahas tentang matematika dan pendidikan matematika.

Kami menyadari bahwa jurnal “*eduMATH*” ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat konstruktif selalu kami harapkan demi kesempurnaan jurnal ini.

Akhir kata, kami sampaikan terima kasih kepada Mitra Bestari dan semua pihak yang telah berperan serta dalam penerbitan jurnal “*eduMATH*” ini dari awal sampai akhir. Semoga Allah SWT senantiasa meridhai segala usaha kita. Amin.

DAFTAR ISI**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 3 TEBING TINGGI DENGAN MENERAPKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING***

Miftahul Balad¹, Maimunah², Syarifah Nur Siregar³ 1 - 14
^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Riau

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS MODEL *DISCOVERY LEARNING* PADA MATERI ATURAN SINUS DAN COSINUS UNTUK SISWA KELAS X SMK/MAK

Dianita Trinanda¹, Syofni², Putri Yuanita³ 15 - 22
^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Riau

PENINGKATAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA MATERI Matriks DALAM PEMBELAJARAN ONLINE

Fitra Rahman¹, Gusniwati², Buhaerah³ 23 - 31
^{1,2,3} Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Parepare

UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA MATERI TRANSFORMASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN DARING DI SMAN 7 WAJO

Subehana¹, Gusniwati², Buhaerah³ 32 - 45
^{1,2,3} Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Parepare

PENGARUH *LEARNING CYCLE 7E* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DALAM PEMBELAJARAN ONLINE DI MASA PANDEMI COVID-19

Edy Setiyo Utomo¹, Ama Noor Fikrati², Fatchiyah Rahman³ 46 - 53
^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK MATEMATIKA TERHADAP MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PADA SISWA MTsN 5 JOMBANG

Yuni Novitasari Baru Sirait¹, Slamet Boediono² 54 - 60
^{1,2} Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

ANALISIS KEMAMPUAN MENGENAL OPERASI HITUNG PENJUMLAHAN BERDASARKAN GENDER PADAPESERTADIDIK TUNAGRAHITA RINGAN DI SLB TUNAS HARAPAN III

Sherly Margaretha Shinta Devy¹, Oemi Noer Qomariyah² 61 - 69
^{1,2} Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

KETENTUAN PENULISAN

1. Artikel yang dimuat dalam jurnal meliputi naskah tentang hasil penelitian, gagasan konseptual, kajian teori, aplikasi teori dan tinjauan kepustakaan tentang pendidikan Matematika.
2. Naskah belum diterbitkan dalam jurnal dan media cetak lain.
3. Naskah merupakan karya orisinal, bebas dari plagiasi dan mengikuti etika penulisan.
4. Segala sesuatu yang menyangkut perijinan pengutipan, penggunaan *softwere* untuk pembuatan naskah atau ihwal lain yang terkait dengan HAKI yang dilakukan oleh penulis artikel, berikut konsekuensi hukum yang mungkin timbul karenanya menjadi tanggung jawab penulis naskah.
5. Semua naskah ditelaah oleh mitra bestari yang ditunjuk oleh penyunting menurut bidang kepakarannya. Penulis diberikan kesempatan untk melakukan revisi naskah atas dasar saran dari mitra bestari atau penyunting. Kepastian pemuatan naskah atau penolakan akan diberitahukan secara tertulis.
6. Ketentuan penulisan naskah:
 - a. Naskah ditulis dengan 1.5 spasi, kertas A4, panjang 10-20 halaman.
 - b. Berkas naskah ditulis dalam microsoft word, dan diserahkan melalui email p.matematika.stkipjb@gmail.com dan konfirmasi ke redaksi setelah pengiriman.
 - c. Sistimatika penulisan :
 - 1). Hasil penelitian
 - a) Judul; b) Nama penulis; c) Abstrak; d) Kata kunci; e) Pendahuluan; f) Metode penelitian; g) Hasil penelitian; h) Pembahasan; i) Simpulan dan saran; j) Daftar rujukan
 - 2). Hasil non penelitian
 - a) Judul; b) Nama penulis; c) Abstrak; d) Kata kunci; e) Pendahuluan; f) Bahasan Utama; g) Penutup atau Simpulan; h) Daftar rujukan

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK MATEMATIKA
TERHADAP MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR
PADA SISWA MTsN 5 JOMBANG**

Yuni Novitasari Baru Sirait¹, Slamet Boediono²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

¹⁾ yuni_yn131@gmail.com ²⁾ slamet.boediono@gmail.com

Abstrak: Media Komik Matematika adalah suatu buku yang berisi gambar mengenai penjelasan tentang materi matematika yang dikemas dalam alur cerita sehingga memberikan ketertarikan minat untuk dibaca. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media komik matematika terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa MTsN 5 Jombang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif korelasional yang dilaksanakan di MTsN 5 Jombang. Pengambilan yansampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Didapatkan 50 siswa dengan 25 siswa sebagai kelas kontrol dan 25 siswa sebagai kelas eksperimen. Instrumen penelitian menggunakan lembar tes dan lembar angket. Lembar tes terdiri dari 5 butir soal dan lembar angket terdiri dari 20 butir pernyataan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Ada pengaruh signifikan media komik matematika terhadap hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan nilai $sig < \alpha$ yaitu $0.000 < 0,05$. (2) Ada pengaruh media komik matematika terhadap minat belajar siswa yang ditunjukkan dengan persentase rata-rata skor minat belajar ialah 85,48% dimana minat belajar siswa tergolong dalam kriteria sangat tinggi

Kata kunci: : Media Komik Matematika, Minat Belajar, Hasil Belajar, Aritmatika Sosial

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan mengubah sikap dan cara berpikir seseorang atau sekelompok orang melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Sebagaimana ditetapkan dalam UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dikemukakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Sistem pendidikan ini dapat tercapai apabila dalam setiap pembelajaran, guru sebagai pendidik menerapkan

pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Sehingga berdampak pada perolehan hasil belajar yang baik. Pada saat ini banyak sekali siswa yang memiliki minat belajar sangat kurang sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.

Winkel (2014:218), menyatakan bahwa Minat belajar kecenderungan subjek yang menetapkan untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu yang merasakan senang mempelajari materi itu. Apalagi terhadap mata pelajaran matematika yang menuntut siswa harus memiliki minat

belajar yang lebih agar hasil belajar yang di capai baik. Karena dengan adanya minat belajar pada siswa akan ada dorongan dalam diri siswa untuk belajar dan terus menerus mencari informasi mengenai mata pelajaran matematika. Dengan adanya dorongan minat belajar dalam diri siswa juga bisa meningkatkan hasil belajar yang dicapai. Karena dengan hasil belajar yang baik merupakan bentuk motivasi siswa untuk mempertahankan atau meningkatkan kembali hasil belajar tersebut.

Menurut Hamalik (2004:49) mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Namun dalam pencapaian hasil belajar masih banyak sekali siswa yang mengeluhkan hasil yang kurang memuaskan. Hasil yang kurang memuaskan disebabkan karena banyak faktor seperti siswa yang mengeluhkan bahwa matematika itu membosankan, tidak menarik, dan memusingkan yang cenderung membuat siswa menjadi kurang merespon saat pelajaran berlangsung. Dalam rangka mengubah persepsi tersebut dalam pembelajaran, guru dituntut untuk menggunakan berbagai media pembelajaran untuk membangkitkan semangat dan keaktifan siswa sehingga dapat menjadikan matematika sebagai pelajaran yang menyenangkan.

Media pembelajaran telah lama dikenal sebagai alat bantu seorang guru, namun hal ini seringkali terabaikan. Padahal dalam pemanfaatannya media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa yang akan berdampak pada hasil belajar siswa. Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad 2014 : 28) mengemukakan ada beberapa manfaat media dalam proses belajar mengajar yaitu lebih menarik perhatian siswa, bahan materi pembelajaran yang banyak dengan adanya media pembelajaran maka akan lebih jelas maknanya, metode mengajar akan lebih bervariasi dengan menggunakan model-model pembelajaran, mengajar tidak hanya dengan metode ceramah yaitu dengan komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, media pembelajaran akan membuat siswa tidak bosan, lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Seperti pada bab aritmatika sosial dengan sub bab memahami keuntungan, kerugian, dan bunga tunggal dimana kebanyakan siswa sulit dalam menghafal rumus mencari keuntungan, kerugian, dan bunga tunggal. Apalagi tidak ada gambar di dalam buku pegangan siswa pada bab aritmatika sosial dengan sub bab memahami keuntungan, kerugian, dan bunga tunggal, lebih banyak rumusnya. Sehingga tidak menarik bagi siswa dan membuat siswa menjadi bosan.

Dari permasalahan dan pernyataan diatas diketahui bahwa siswa kurang tertarik dan cenderung bosan saat belajar

matematika. Sehingga minat belajar siswa menjadi menurun dan harus ada solusi agar siswa memiliki minat belajar dengan pelajaran matematika. Peneliti memiliki ide media pembelajaran sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Media pembelajaran yang akan digunakan untuk membantu siswa dalam proses belajar mengajar adalah komik matematika dengan memanfaatkan media gambar. Peneliti memilih komik matematika sebagai solusi dari permasalahan tersebut karena media pembelajaran ini memiliki inovasi yang membuat siswa menjadi penasaran. Dengan adanya gambar-gambar yang di sajikan di dalam komik matematika siswa akan lebih tertarik dibandingkan dengan buku pedoman siswa yang dikemas sangat monoton. Menurut Subana (dalam Munadi 2010 : 85) manfaat gambar sebagai media pembelajaran yaitu meningkatkan daya tarik siswa, mempermudah pengertian serta pemahaman siswa, mempermudah pemahaman yang bersifat abstrak, memperjelas dan memperbesar bagian yang penting atau bagian kecil sehingga dapat diamati, meningkatkan suatu uraian.

Komik matematika adalah suatu bentuk cerita yang disusun dalam urutan gambar-gambar yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang memuat permasalahan di bidang matematika. Dengan adanya komik matematika yang memuat media gambar pada pelajaran matematika akan membuat siswa lebih tertarik

untuk mengikuti setiap proses pembelajaran. Media komik juga dapat memicu stimulus siswa dalam belajar secara menyenangkan dan tidak monoton. Pada media komik matematika dimana dalam penyajiannya terdapat gambar tetapi tidak menghilangkan poin yang akan ditunjukkan kepada siswa. Penyajian tersebut yang membuat komik matematika berbeda dan lebih menarik dibandingkan dengan buku pegangan siswa yang monoton. Dengan penyajian komik matematika yang menarik juga akan berdampak pada minat belajar siswa. Siswa menjadi lebih bersemangat dan tidak bosan dalam belajar matematika yang cenderung lebih terfokus pada hitungan.

Berdasarkan penelitian dari Nurmalasari (2017) yang berjudul "Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Aritmatika Sosial Berbasis Pemecahan Masalah untuk Siswa SMP Kelas VII". Hasil penelitiannya menyatakan berdasarkan paparan data, temuan penelitian, dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media komik matematika ini valid, praktis, dan efektif.

Anita (2014) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Media Komik terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Konsep Faktor dan Kelipatan". Hasil Penelitiannya menyatakan terdapat pengaruh pada hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media komik pada konsep factor dan kelipatan. Ternyata hasil belajar matematika siswa kelas

eksperimen yang diajar dengan media komik lebih tinggi daripada hasil belajar matematika siswa kelas kontrol yang diajar dengan media konvensional. Dari uraian diatas dan mengingat pentingnya pembelajaran matematika maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar pada Siswa MTsN 5 Jombang”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif korelasional. Penelitian ini dilakukan di MTs Negeri 5 Jombang. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-C dan VII-F. Dengan kelas VII-C sebanyak 25 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas VII-F sebanyak 25 siswa sebagai kelas eksperimen. Ukuran sampel yang digunakan sebanyak 50 siswa yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes dan angket. Instrumen yang digunakan yaitu lembar tes dan lembar angket. Lembar tes meliputi materi Aritmatika sosial dengan sub bab keuntungan, kerugian, dan persentase untung dan rugi. Pada tes terdiri dari 5 butir soal. Sedangkan lembar angket tersebut meliputi perasaan/tanggapan, kemauan, dan perasaan.. Angket tersebut terdapat 20 butir pernyataan. Validasi intrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan validitas ahli (*expert judgement*).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 20. Sebelum dilakukan uji hipotesis dilakukan uji prasyarat analisis terlebih dahulu. Uji prasyarat analisis tersebut mencakup uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis yang digunakan yaitu uji T dengan teknik Uji Perbedaan Rata-Rata Dua Sampel Bebas (*Independent Samples T Test*).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengujian Prasyarat Analisis Data Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu uji prasyarat untuk memenuhi asumsi kenormalan dalam analisis data statistik parametrik. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data hasil belajar dan data minat belajar berdistribusi normal atau tidak, perhitungan dengan menggunakan SPSS 2020. Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov*.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kelas	Sig	Ket
Hasil Belajar	Kelas Kontrol	0,372	Normal
	Kelas Eksperimen	0,059	Normal

Tabel 1. Menunjukkan bahwa variabel memiliki nilai sig lebih dari α dengan taraf

signifikansi 5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan salah satu uji prasyarat analisis data statistik parametrik pada teknik komparasional (membandingkan). Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data dari sampel yang dianalisis homogen atau tidak dan dilakukan perhitungan dengan menggunakan SPSS 2020. Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan Uji *Descriptive Statistic*.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Sig	Ket
Hasil Belajar	0,965	Homogen

Tabel 2. Menunjukkan bahwa variabel memiliki nilai sig lebih dari α dengan taraf signifikansi 5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua data homogen.

Pengujian Hipotesis

Pada penelitian ini menggunakan Uji perbedaan rata-rata dua sampel bebas (independen). Uji perbedaan rata-rata dua sampel bebas digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata – rata secara signifikan antara dua sampel bebas. Analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media komik matematika terhadap hasil belajar. Hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Sig	Ket
Hasil Belajar	0,000	Terdapat perbedaan yang signifikan

Tabel 3. Menunjukkan bahwa variabel memiliki nilai sig kurang dari α dengan taraf signifikansi 5% yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Dengan adanya perbedaan tersebut maka dapat dikatakan ada pengaruh media komik matematika

Pengujian Minat Belajar Matematika

Untuk mengetahui minat siswa terhadap media komik matematika, peneliti menggunakan angket. Penilaian pada angket akan menggunakan kriteria yang telah dipaparkan pada tabel berikut ini :

Tabel 4. Hasil Kriteria

No	Nama	Skor
1	A M D	85
2	A R	87
3	A A	85
4	B M N H	90
5	C Y K	88
6	D F	87
7	D F S	92
8	H A R P	91
9	K N	84
10	M. Z	81
11	M R W	86
12	M R F	82
13	M F O	81

14	M A R	85
15	M R P	83
16	M V T R D	82
17	M N A	89
18	N D K	86
19	N I M	66
20	R P W	85
21	R A P A	88
22	S C R	88
23	V M N Q	83
24	Y D R	97
25	Y C D	86
	Nilai Terendah	66
	Nilai Tertinggi	97

$$\text{Rata - Rata} = \frac{\text{Jumlah Skor Semua Siswa}}{\text{Banyaknya Siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Rata - Rata} = \frac{2.137}{25} \times 100\% = 85,48 \%$$

Berdasarkan data skor minat belajar diatas menyatakan bahwa rata-rata minat belajar siswa jika dinyatakan dalam persentase ialah 85,48% dimana pada kriteria skor dinyatakan minat belajar sangat tinggi.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka didapatkan kesimpulan terdapat pengaruh minat belajar siswa terhadap media komik matematika dengan kriteria minat sangat tinggi dengan persentase rata-rata skor minat belajar ialah 85,48%. Untuk data hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *Sig* (2-tailed) lebih kecil dari tariff signifikan 0,05 ($0,000 < 0,05$) yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima ,

maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media komik matematika terhadap hasil belajar matematika siswa kelas MTsN 5 Jombang tahun ajaran 2020/2021

Saran

1. Guru sebagai tenaga pendidik perlu mengetahui tingkat minat belajar dalam setiap mengikuti proses pembelajaram, agar guru dapat memberikan bantuan yang tepat kepada siswa sehingga proses pembelajaran nantinya dapat berjalan dengan baik.
2. Dalam proses pembelajaran matematika, siswa perlu diberikan ide kreatif dalam proses pembelajaran seperti dalam penggunaan media. Dengan adanya media dapat menjadi salah satu alternatif mendorong minat belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, A. (2014). *Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Konsep Faktor dan Kelipatan*. Tesis tidak diterbitkan. Jakarta, Indonesia: Universitas Islam Negeri Syarif Hiyatullah.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Hamalik, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Munadi, Y. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung persada
- Nurmalasari, F. (2017). *Pengembangan Komik sebagai Media Pembelejaran Aritmetika Sosial Berbasis Pemecahan Masalah untuk Siswa SMP Kelas VII*. Tesis tidak diterbitkan. Malang, Indonesia: Universitas Negeri Malang.
- Rozak, A., & Hidayati, W. S. (2019). *Pengolahan Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Erhaka Utama.

Winkel, W. (2014). *Psikologi Pengajaran*.
Jakarta: Grasido.