



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUMATERA UTARA MEDAN

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN MODEL
DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

Oleh:

ADELLA SAFITRI

0306182090

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUMATERA UTARA

MEDAN

2022



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN MODEL *DISCOVERY*
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN
MASALAH MATEMATIKA**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat

Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

ADELLA SAFITRI

0306182090

PEMBIMBING SKRIPSI I

PEMBIMBING SKRIPSI II

Dr. Nirwana Anas, M.Pd
NIP. 19761223 200501 2 004

Dr. H. Pangulu A. Karim Nst,Lc,MA
NIP. 19730716 200710 1 003

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUMATERA UTARA

MEDAN

2022

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini berjudul: “**Pengembangan Media Komik dengan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah**” yang disusun oleh **Adella Safitri** yang telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S.1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan pada tanggal:

30 Agustus 2022

2 Shafar 1444 H

Skripsi ini telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sumatera Utara Medan.

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan

Ketua

Sekretaris

Dr. Sapri, S.Ag, M.A

NIP. 197012311998031023

Dr. Zaini Dahlan, M.Pd.I

NIP. 198905102018011002

Anggota Penguji

1. Dr. Nirwana Anas, M.Pd

NIP. 197612232005012004

2. Dr. H. Pangulu A. Karim Nst, Lc, M.A

NIP. 197307162007101003

3. Dr. Riris Nurkholidah Rambe, M.Pd

NIP. 1100000096

4. Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd

NIP. 197708082008011014

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. Mardianto, M.Pd

NIP. 196712121994031004

Nomor : Istimewa

Kepada Yth:

Lampiran : Terlampir

Bapak Dekan FITK

Hal : Skripsi

UIN-SU Medan

Medan, 25 Juli 2022

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan Hormat,

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Adella Safitri

NIM : 0306182090

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/S1

Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik dengan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

Dengan ini kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk diMunaqasahkan pada sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Nirwana Anas, M.Pd
NIP. 19761223 200501 2 004

Dr. H. Pangulu A. Karim Nst, Lc, MA
NIP. 19730716 200710 1 003

LEMBAR KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adella Safitri
Nim : 0306182090
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Juduk Skripsi : Pengembangan Media Komik dengan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar- benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan- kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh Universitas batal saya terima

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Medan, 10 Juli 2022

Pembuat Pernyataan

Adella Safitri

NIM. 0306182090

ABSTRAK



Nama : Adella Safitri

NIM : 0306182090

Prodi : PGMI

Judul : Pengembangan Media Komik dengan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

Kata Kunci: *Discovery Learning, Matematika, Media Komik, Pemecahan Masalah*

Komik merupakan media pembelajaran yang menarik dan mampu merangsang minat siswa dalam membaca dan memahami materi, karena keterlibatan emosi pembacanya akan sangat mempengaruhi memori dan daya ingat terutama dalam mata pelajaran matematika yang bersifat intuitif. Berbantuan bahan ajar berbasis komik yang mengintegrasikan dengan proses penemuan maka sangat cocok melatih siswa menemukan sendiri solusi dalam penyelesaian masalah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media komik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R & D). Desain Penelitian ini yaitu desain 4D (*Define, Design, Development, and Disseminate*). Penelitian ini dilaksanakan dengan sampel penelitian 20 peserta didik kelas V MIN 5 Aceh Tenggara. Hasil penelitian terhadap produk komik *Discovery Learning* menunjukkan bahwa presentase penilaian media atau produk oleh ahli materi sebesar 95,5%, ahli media sebesar 94,25%, praktisi sebesar 100% dan peserta didik sebesar 96%. Sedangkan hasil perolehan nilai rata-rata *N-Gain Score* keaktifan belajar peserta didik yaitu 0,95 dan hasil perolehan persentase nilai rata-rata *N-Gain Score* pada hasil belajar peserta didik sebesar 95%. Berdasarkan hasil uji yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik dengan model *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan melakukan penelitian pada saat media digunakan agar dapat mengembangkan media komik yang lebih komplit dan inovatif.

Diketahui Oleh

Pembimbing Skripsi 1

Dr. Nirwana Anas, M.Pd
NIP. 19761223 200501 2 004

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik dengan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika” ini dapat diselesaikan pada waktunya. Shalawat berangkaikan salam keharibaan Nabi besar Muhammad SAW, mudah-mudahan kita mendapat syafaatnya di yaumul akhir kelak, aaminnya rabbal'alamin.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi penelitian maupun dari segi materi. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara. Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Syahrin Harahap, M.A. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Mardianto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
3. Bapak Dr. Sapri, M.A. selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Ibu Dr. Nirwana Anas, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan terhadap penelitian dan penulisan skripsi saya.
5. Bapak Dr. H. Pangulu A. Karim Nst, Lc, M.A. selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan terhadap penelitian dan penulisan skripsi saya.
6. Orang tua saya tercinta, Ayahanda Abdul Azis Arbai dan Ibunda Samsiah serta kedua abang saya Prayuda dan Fahriza Syuhada atas motivasi, doa restu serta pengorbanan yang tak terhingga kepada penulis, sehingga

penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

7. Para validator yang terlibat dalam penelitian ini, kepada Bapak Dwi Ardy Dermawan, M.Pd selaku validator ahli materi, kepada Ibu Lailatun Nur Kamalia Siregar, M.Pd selaku validator ahli media pada produk yang di kembangkan dalam penelitian ini. Dan kepada Ibu Mardiaty S.Pd.I selaku validator praktisi.
8. Teman seperjuangan Permata Sari dan Nabila Ramadani yang sama-sama mengejar gelar sarjana, yang sangat membantu penulis setiap ada kesulitan dalam mengerjakan skripsi serta selalu membeikan semangat dan dukungan pada-ku.
9. Sahabat penulis yang sangat kami cintai dan kasihi yaitu seluruh anak kost suluh yaitu Amirah, Azlifa, Dara, Ranti, Indah, Permata dan Franky yang telah memberikan motivasi serta dukungan dan saran selama penyusunan skripsi ini.
10. Seluruh teman PGMI 1 serta teman-teman lain yang tidak bisa penulis sebutkan satupersatu terimakasih karena telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan-kekurangan pada penulisan skripsi ini, maka dari itu kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan, penulis juga sangatberharap semoga skripsi ini dapat berguna bagi semua pihak, terutama bagi pihak-pihak yang memiliki peran dalam dunia pendidikan dan semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan karuniaNya kepada kita semua, sekian dan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, 10 Juli 2022

Penulis

Adella Safitri
NIM: 0306182090

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang Masalah	Error! Bookmark not defined.
B. Identifikasi Masalah	Error! Bookmark not defined.
C. Pembatasan Masalah	Error! Bookmark not defined.
D. Perumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
E. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
F. Spesifikasi Produk	Error! Bookmark not defined.
G. Pentingnya Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
I. Defenisi Istilah	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
A. Hakikat Matematika	Error! Bookmark not defined.
B. Pembelajaran Matematika	Error! Bookmark not defined.
C. Materi Pembelajaran Matematika	Error! Bookmark not defined.
D. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika	Error! Bookmark not defined.
E. Model Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
F. Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	Error! Bookmark not defined.
G. Media Pembelajaran Berbasis Komik	Error! Bookmark not defined.
H. Komik Sebagai Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
I. Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Berbasis Komik	Error! Bookmark not defined.

J. Hasil Penelitian yang Relevan	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Model Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
B. Prosedur Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
C. Uji Coba Produk	Error! Bookmark not defined.
D. Subjek Uji Coba.....	Error! Bookmark not defined.
E. Jenis Data.....	Error! Bookmark not defined.
F. Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
G. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN....	Error! Bookmark not defined.
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
A. KESIMPULAN.....	Error! Bookmark not defined.
B. SARAN	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1Garis.....	17
Gambar 2. 2 Ruas Garis AB.....	17
Gambar 2. 3 Sinar Garis.....	17
Gambar 2. 4 Garis Sejajar	18
Gambar 2. 5 Garis Berpotongan.....	18
Gambar 2. 6 Garis Berhimpit	18



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Tahap Pemecahan Masalah Polya	23
Tabel 2. 2 Sintaks Pembelajaran berbasis Komik.....	38
Tabel 3. 1 Aspek Lembar Validasi Media Komik	47
Tabel 3. 2 Aspek Lembar Validasi Angket Respon Siswa	48
Tabel 3. 3 Aspek Praktikalitas Media Komik	49
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrument Ahli Media	51
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrument Ahli Materi	52
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrument Ahli Bahasa	53
Tabel 3. 7 Angket Respon Guru	55
Tabel 3. 8 Angket Respon Siswa.....	56
Tabel 3. 9 Angket Kemampuan Pemecahan Masalah.....	58
Tabel 3. 10 Kategori Validasi.....	59
Tabel 3. 11 Kategori Uji Praktikalitas	60
Tabel 3. 12 Kategori Uji Efektifitas	60
Tabel 3. 13 Katagori Tafsiran Efektifitas N-Gain Score.....	61
Tabel 4. 1 Desain Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Komik Dengan Model Discovery Learning.	65
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Instrumen Penelitian oleh Validator Ahli Materi... 71	71
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Instrumen Penelitian oleh Validator Media..... 72	72
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Instrumen Penelitian oleh Validator Praktisi	73

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

DAFTAR LAMPIRAN

1. 1 Lembar Angket SiswaError! Bookmark not defined.
1. 2 Kisi-Kisi Instrument Ahli MateriError! Bookmark not defined.
1. 3 Lembar Validasi Ahli Materi..... 87
1. 4 Kisi-Kisi Instrument Ahli MediaError! Bookmark not defined.
1. 5 Lembar Validasi Ahli MediaError! Bookmark not defined.
1. 6 Kisi-kisi Instrument Praktisi.....Error! Bookmark not defined.
1. 7 Lembar Validasi Ahli Praktisi..... 99
1. 8 Lembar Test Pretest dan PosttestError! Bookmark not defined.

2. 1 RPPError! Bookmark not defined.

3. 1. Hasil Tanggapan Peserta didik pada angket .Error! Bookmark not defined.
3. 2 Hasil Pehitungan Uji N-Gain Score.....Error! Bookmark not defined.

4. 1. Bukti Lembar Pretest dan PosttestError! Bookmark not defined.
4. 2. Bukti Penilaian Pada Lembar Angket Tanggapan SiswaError! Bookmark not defined.
4. 3. Dokumentasi PenelitianError! Bookmark not defined.

5. 1. Surat Izin Reset PenelitianError! Bookmark not defined.
5. 2. Surat Izin Balasan Reset SkripsiError! Bookmark not defined.
5. 3. Daftar Riwayat HidupError! Bookmark not defined.