

DAFTAR PUSTAKA

- Akanmu, M.A & Fajemidagba, M.O. (2013). Guided- Discovery Learning Strategy and Senior School Student Performance in Mathematics in Ejigbo, Nigeria. *Journal Of Education and Practice*, 4(12).
- Aminah, Siti, dkk. 2019. Kemampuan Literasi Matematika Ditinjau dari Kreativitas Melalui Pendekatan Open Ended Problems (OEP), *Jurnal PRISMA*, 2(2).
- Ardiansyah, M. D. (2008). Hubungan Minat Membaca Komik dengan Penyesuaian Diri pada Siswa SMA. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Arulan, D.B. (2013). Media Komik Matematika dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Perkalian pada Siswa Kelas 3 MI Nurul Huda Malang. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Asnawir. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Ciputat Pres.
- Astuti, Puji. 2018. Kemampuan Literasi Matematika dan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. 1(1).
- Ayu Kusuma Dewi, Putu. 2020. Pengembangan Game Edukasi Matematika Tipe Side Scrolling Game berbasis Metode Drill pada Pembelajaran Aljabar Siswa SMP Kelas VII, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja
- Ba'ru, Y. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Minat Siswa Kelas VII SMP Negeri di Kota Rantepao. *Daya Matematis : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 4(1), 83-89.
- Dahar, R.W. (2009). *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Erlangga
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Effendi, L. A. (2012). Pembelajaran Matematika dengan Metode Penemuan Terbimbing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(2).
- Fathani, A. H. (2009). *Matematiak hakikat dan logika*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Hamalik, Oemar. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hastratuddin, 2014. Pembelajaran Matematika Sekarang dan Yang Akan Datang Berbasis Karakter. *Jurnal Didaktik Matematika*, 1(2).

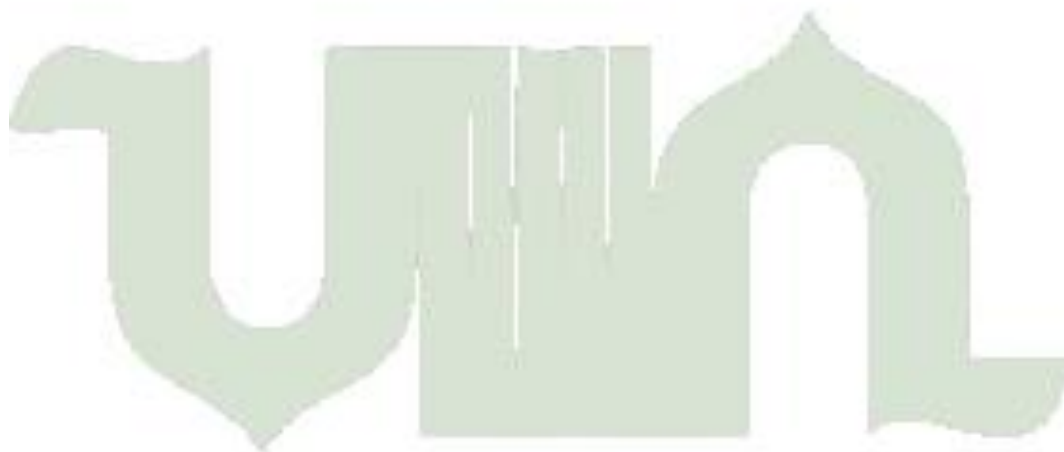
- Maharani, Anggita. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Macromedia Flash Materi Operasi Bilangan Real SMK Teknologi & Rekayasa. Vol 2 no. 1.
- Montague, M. (2007). Math Problem Solving for Middle School Students with Disabilities
- National Council of Teacher of Mathematics. (2000). Principles and Standards for School Mathematics. Reston. VA: NCTM
- Peker, M. (2009). Pre-Service Teachers' Teaching Anxiety about Mathematics and Their Learning Style. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 5(4)
- Polya, G. (1973). *How To Solve It*. Princenton: Princenton University Press. Tersedia di http://notendur.hi.is/hei2/teaching/Polya_HowToSolveIt.pdf
- Prihanto, Agoes Dhita, dkk. 2018. Pengembangan Media Komik Matematika pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Vol 5. No.1
- Ruseffendi, E.T. (2006). Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA. Bandung: Tarsito
- Sanaky, A. H. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Sipayung, T.N., dkk. 2019. The Effect of Comic-Based Realistic Mathematics Approach on Improving Skill of Student's Concept Understanding. *Multiculturalisme Educational*, 5(1). 117-126. DOI
- Soedjadi, R. (1994). Memantapkan Matematika Sekolah sebagai Wahana Pendidikan dan Pembudayaan Penalaran. Surabaya: Media Pendidikan Matematika Nasional
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: PT. Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono, 2012, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta
- Sumarmo, U. (2000). Pengembangan Model Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Intelektual Tingkat Tinggi Siswa Sekolah Dasar. Laporan Penelitian FPMIPA IKIP Bandung
- Tambychik, T. dan T. S. Meerah. (2010). Students' Difficulties in Mathematics Problem-Solving: What do they say ?. *Procedia Social and Behavioral*, 142-151
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu (Konsep, Strategi, dan*

Implementasinya dalam KTSP). Jakarta: Bumi Aksara

Ulfa, K., Buchori, A., & Murtianto, Y. H. (2017). Efektivitas Model Guided Discovery Learning untuk Video Pembelajaran dalam Mengetahui Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 2(2), 267-275

Wardhani. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka

Wardono. (2013). Peningkatan Literasi Matematika Melalui Pembelajaran Inovatif Berpenilaian Programme For International Student Assessment. Seminar Nasional Evaluasi Pendidikan Tahun 2013. Semarang: Universitas Negeri Semarang.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Lampiran 1

1. 1 Lembar Angket Siswa

Lembar Angket Siswa

Nama :

Berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban di bawah ini, sesuai dengan keinginan kamu !

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		YA	TIDAK
1.	Apakah kamu dapat dengan mudah memahami pembelajaran matematika dengan menggunakan media komik?		
2.	Apakah kamu menyukai pembelajaran matematika dengan menggunakan buku komik?		
3.	Apakah penggunaan bahasa dalam media komik mudah dipahami?		
4.	Apakah kamu menyukai belajar menggunakan buku komik dan ingin belajar lagi menggunakan media ini?		

5.	Apakah kamu mengerti materi garis dan sudut dengan menggunakan buku komik?		
6.	Apakah kamu menyukai karakter tokoh dari buku komik?		
7.	Apakah kamu menyukai Cerita-cerita dari buku komik?		
8.	Apakah kamu dapat memahami ketika menggunakan buku komik tersebut?		
9.	Apakah menurut kamu warna dalam buku komik sudah menarik?		
10.	Apakah kamu dapat mengerti materi dan contoh-contoh yang sudah ada di dalam buku komik?		



1. 2 Kisi-Kisi Instrument Ahli Materi

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Materi	Kesesuaian Materi dengan indikator dan KD	1
	Kejelasan isi materi	1
	Kebenaran materi	1
	Penyampaian materi menarik	1
	Sesuai materi dengan karakteristik siswa	1
	Kesesuaian dalam bahasa pada tingkat pemahaman Siswa	1
	Bahasa yang digunakan jelas dalam penyampain Materi	1
Penyajian	Kemudahan untuk dipahami	1
Materi	Kesesuaian media dengan materi yang digunakan	1
	Kemenarikan pada materi dalam meningkatkan minat belajar siswa	1
Jumlah		10

1. 3 Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar Validasi Ahli Materi

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

Sasaran Program : kelas V

Peneliti : Adella

Safitri

Ahli Materi : Dwi Ardy Dermawan

A. Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat bapak atau ibu selaku ahli materi mengenai produk media komik dengan model Discovery Learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika .
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek pembelajaran
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu di mohon bapak atau ibu untuk memberikan pendapat pada pertanyaan dalam lembar validasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka

Contoh:

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian materi dengan indikator dan KD						
2.	Kejelasan isi materi						

Keterangan skala

1 : Sangat kurang

2.: Kurang

3 : Cukup

4 : Baik

5 : Sangat Baik

5. Komentar bapak atau ibu dimohon di tuliskan pada kolom komentar yang disediakan.
6. Atas ketersediaan bapak atau ibu mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.
7. Instrumen untuk ahli materi sebagai berikut.

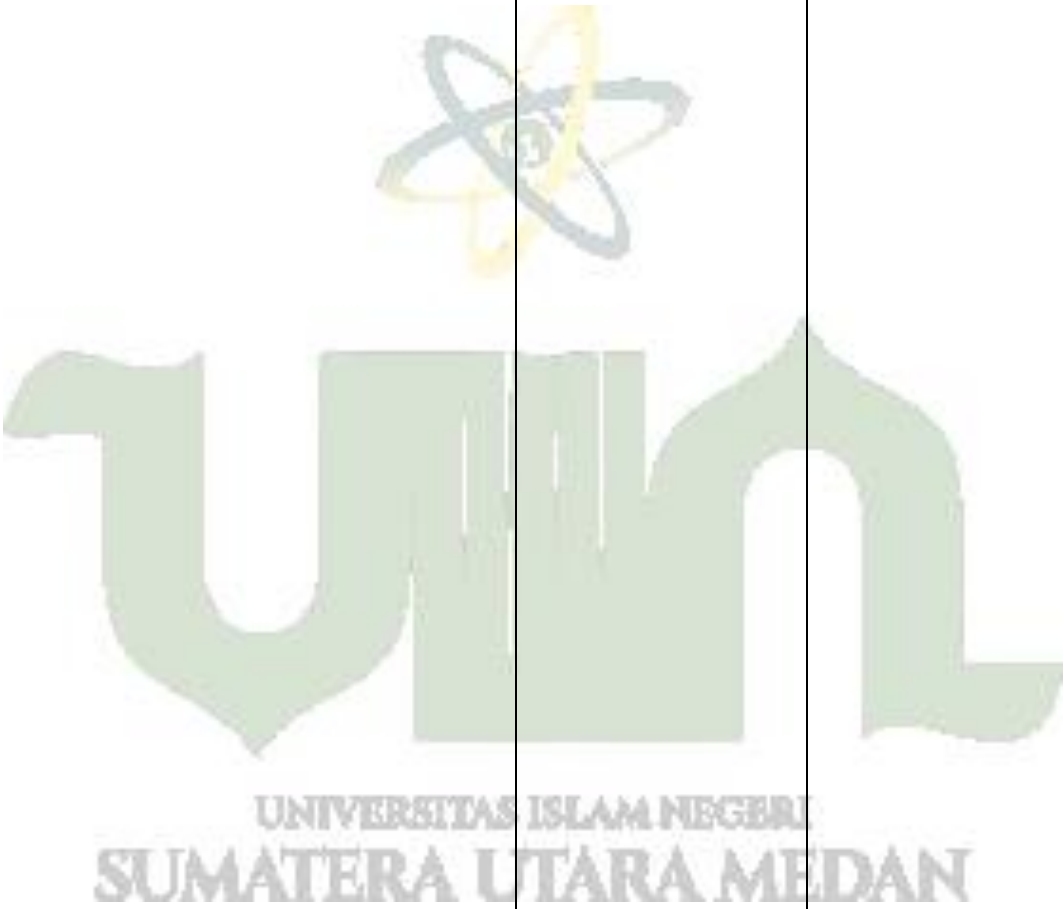


Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian Materi dengan indikator dan KD						
2.	Kejelasan isi materi						
3.	Kebenaran materi						
4.	Penyampaian materi menarik						
5.	Sesuai materi dengan karakteristik siswa						
6.	Kesesuaian dalam bahasa pada tingkat pemahaman siswa						
7.	Bahasa yang digunakan jelas dalam penyampain materi						
8.	Kemudahan untuk dipahami						
9.	Kesesuaian media dengan materi yang digunakan						
10.	Kemenarikan pada materi dalam meningkatkan minat belajar siswa						

B. Petunjuk

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang disebutkan di atas mohon dituliskan pada kolom (2)
2. Pada kolom (3) tuliskan jenis kesalahan
3. Sasaran perbaikan di tuliskan pada kolom (4)

No. (1)	Materi (2)	Jenis kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)
	 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN</p>		

C. Kritik dan saran

.....

.....

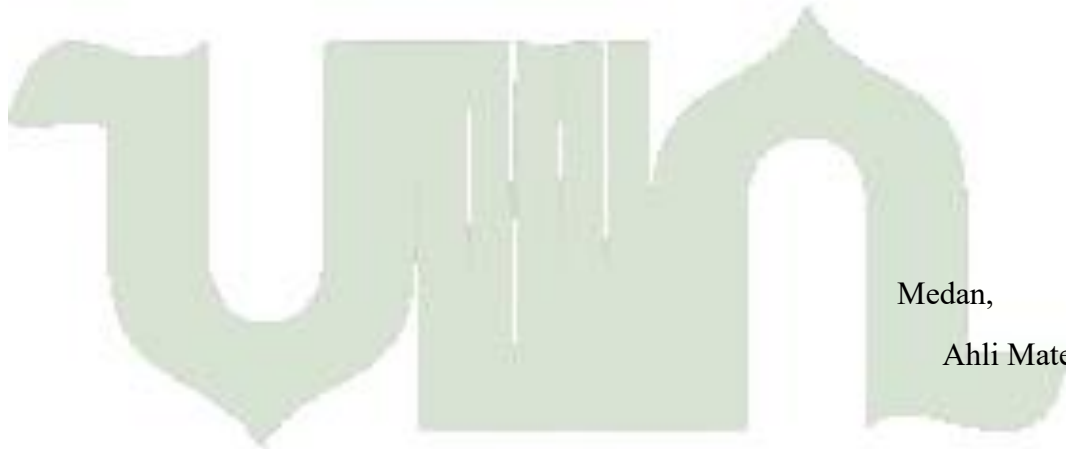
.....

.....

.....

D. Kesimpulan

1. Media ini dinyatakan:
2. Layak untuk digunakan atau di uji coba di lapangan tanpa revisi.
3. Layak untuk digunakan atau di uji coba di lapangan dengan revisi dan saran.
4. Tidak layak untuk digunakan atau diuji coba di lapangan.
5. Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan pada ahli materi.



Medan, 2022

Ahli Materi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN **Dwi Ardy Dermawan**

1. 4 Kisi-Kisi Instrument Ahli Media

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Fisik	Bentuk buku komik	1
	Ukuran buku komik	1
	Kualitas kertas yang digunakan	1
	Keawetan kertas yang digunakan	1
Kegrafisan	Penggunaan tanda baca	1
	Penggunaan spasi antar baris	1
	Kesesuaian ilustrasi dengan materi	1
	Ketepatan penempatan balon kata	1
	Kejelasan ilustrasi	1
Warna	Kemenarikan warna cover buku komik	1
	Kemenarikan warna huruf teks dengan background teks	1
	Kekontrasan warna huruf dengan background cover	1
	Kekontrasan warna huruf teks dengan background pada balon kata	1
Penokohan	Kesesuaian pemilihan karakter tokoh cerita dengan karakteristik siswa	1
	Kemenarikan desain karakter tokoh	1
	Ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita	1
Jumlah		16

1. 5 Lembar Validasi Ahli Media

Lembar Validasi Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan media komik dengan model *discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika

Sasaran Program : Siswa Kelas V

Peneliti : Adella Safitri

Ahli Media : Lailatun Nur Kamalia Siregar, M.Pd

A. Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat bapak atau ibu selaku ahli media mengenai produk media komik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek pembelajaran
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu di mohon bapak atau ibu untuk memberikan pendapat pada pertanyaan dalam lembar validasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Contoh:

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Media mudah digunakan						
2.	Keamanan bahan yang digunakan						

Keterangan skala 1 : Sangat kurang 2.: Kurang

3 : Cukup

4 : Baik

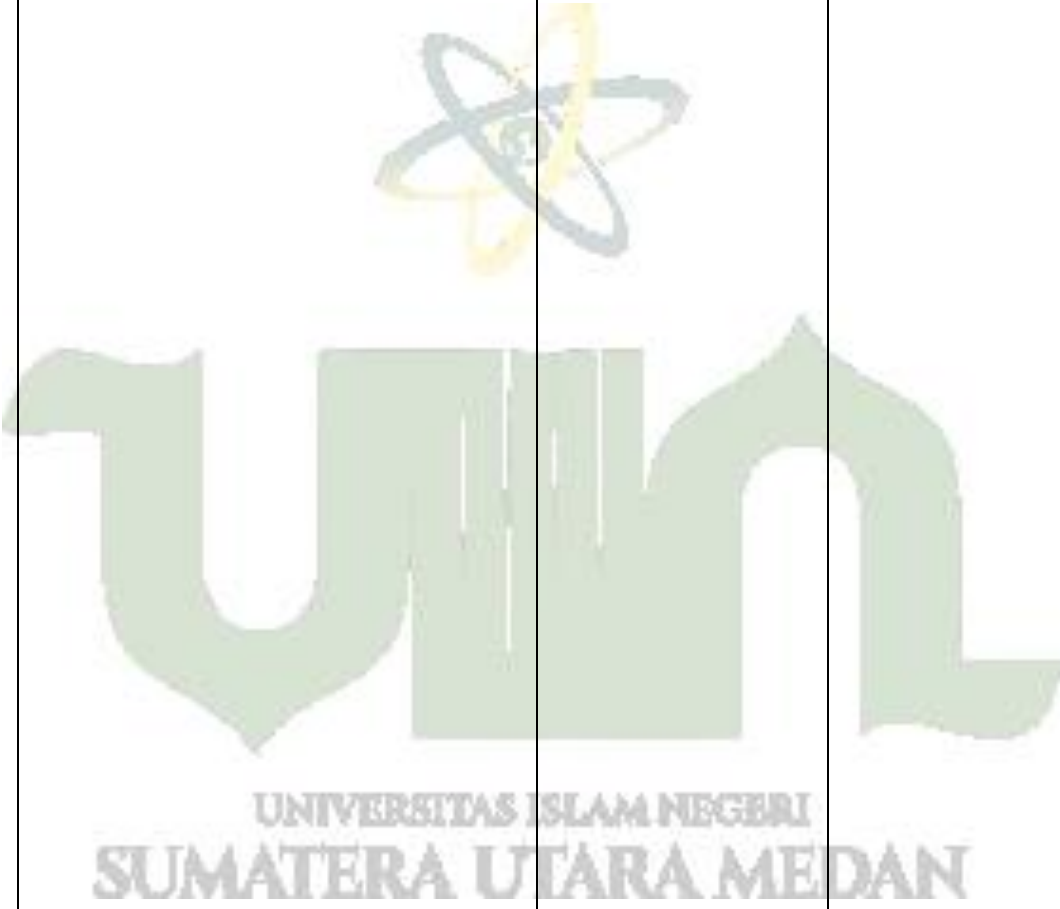
5 : Sangat Baik

5. Komentar bapak atau ibu dimohon di tuliskan pada kolom komentar yang disediakan
6. Atas ketersediaan bapak atau ibu mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih
7. Instrumen untuk ahli media sebagai berikut

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Bentuk buku komik						
2.	Ukuran buku komik						
3.	kualitas kertas yang digunakan						
4.	keawetan kertas yang digunakan						
5.	penggunaan tanda baca						
6.	Penggunaan spasi antar baris						
7.	Kesesuaian ilustrasi dengan materi						
8.	Ketepatan penempatan balon kata						
9.	Kejelasan ilustrasi						
10.	Kemenarikan warna cover buku komik						
11.	Kemenarikan warna huruf teks dengan background teks						
12.	Kekontrasan warna huruf dengan backgorund cover						
13.	Kekontrasan warna huruf teks dengan background pada balon kata						
14.	Kesesuaian pemilihan karakter tokoh cerita dengan karakteristik siswa						
15.	kemenarikan desain karakter tokoh						
16.	ketepatan karakter tokoh dengan isi cerita						

B. Petunjuk

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang disebutkan di atas mohon dituliskan pada kolom (2)
2. Pada kolom (3) tuliskan jenis kesalahan
3. Sasaran perbaikan di tuliskan pada kolom (4)

No. (1)	Materi (2)	Jenis kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)
			

C. Kritik dan saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. .Kesimpulan

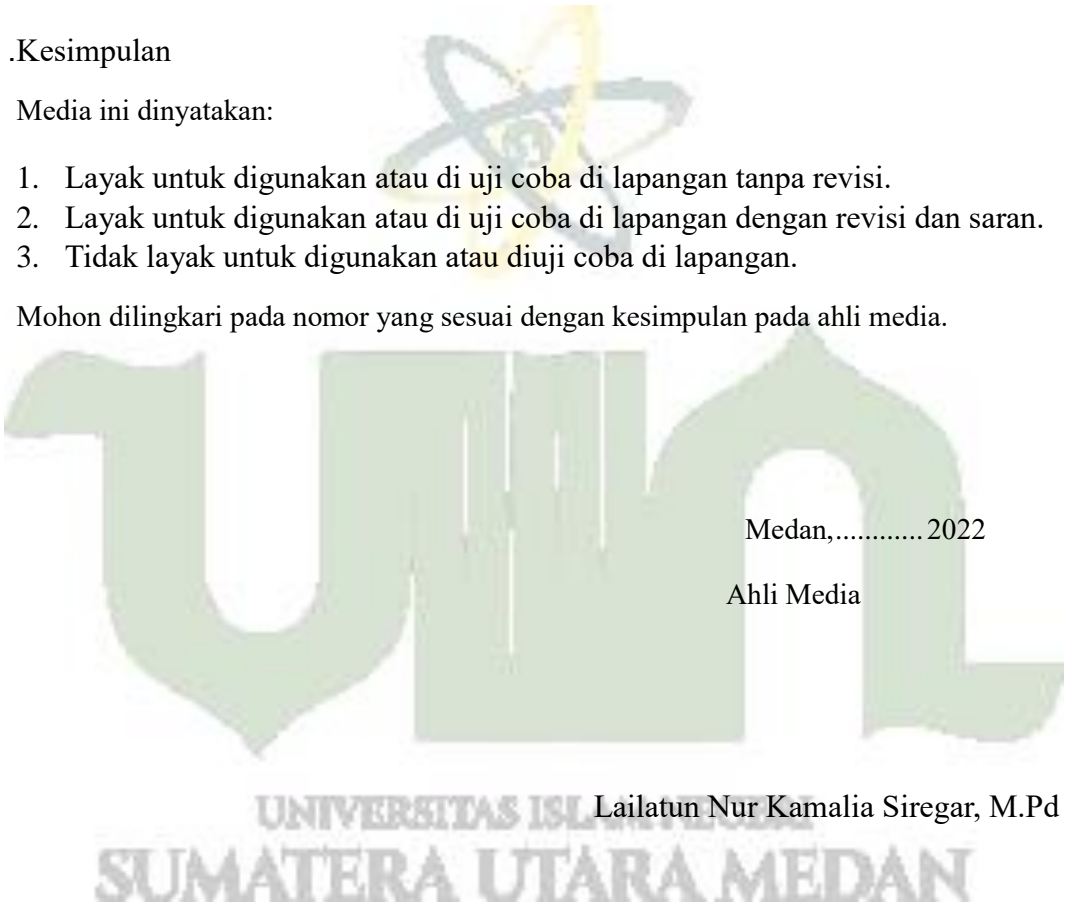
Media ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan atau di uji coba di lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan atau di uji coba di lapangan dengan revisi dan saran.
3. Tidak layak untuk digunakan atau diuji coba di lapangan.

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan pada ahli media.

Medan,..... 2022

Ahli Media



Lailatun Nur Kamalia Siregar, M.Pd

1. 6 Kisi-kisi Instrument Praktisi

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Pembelajaran	Kemudahan pada materi	1
	Penyampaian materi yang menarik	1
	Pembelajaran dapat menumbuhkan minat dalam belajar pada siswa	1
		1
	Kejelasan pada petunjuk dalam permainan	
Kejelasan materi yang disajikan	1	
Media	Ukuran	1
	Kejelasan pada Tulisan	1
	Komposisi pada warna	1
Jumlah		7

1. 7 Lembar Validasi Ahli Praktisi

Lembar Validasi Ahli Praktisi

Judul Penelitian :Pengembangan media komik dengan model discovery learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika

Sasaran Program : Siswa Kelas

Peneliti : Adella Safitri

Ahli Praktisi : Mardiaty, S.Pd.I

A. Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksud untuk mengetahui pendapat ibu selaku ahli praktisi mengenai produk media komik dengan model discovery learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek pembelajaran
3. Pendapat, kritik, saran, dan penilaian akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pelajaran ini.
4. Sehubungan dengan hal itu di mohon ibu untuk memberikan pendapat pada pertanyaan dalam lembar validasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Contoh:

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kemudahan pada materi						
2.	Media pembelajaran dapat menumbuhkan minat dalam belajar pada siswa.						

Keterangan skala

1 : Sangat kurang

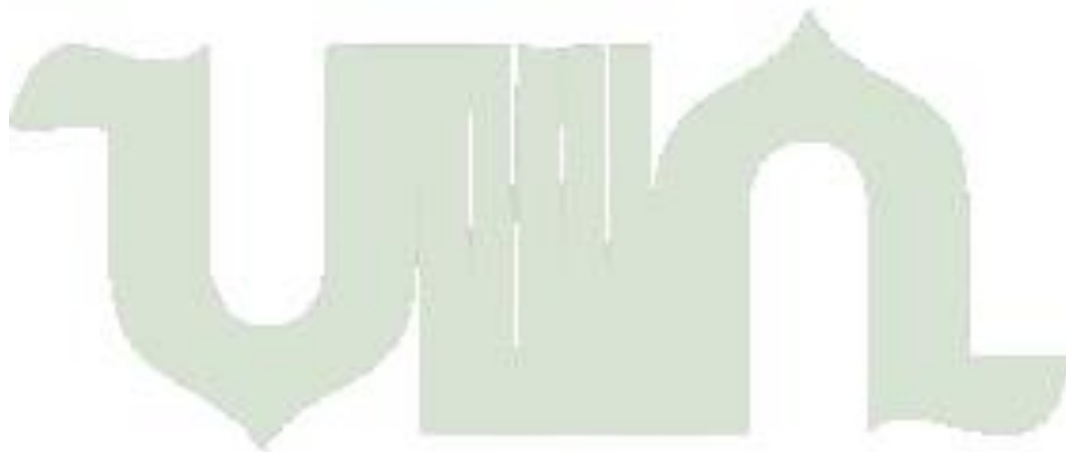
2.: Kurang

3 : Cukup

4 : Baik

5 : Sangat Baik

1. Komentar ibu dimohon di tuliskan pada kolom komentar yang disediakan.
2. Atas ketersediaan ibu mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.
3. Instrumen untuk ahli materi sebagai berikut:



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Instrumen Validasi Praktisi

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kemudahan pada materi						
2.	Penyampaian materi yang menarik						
3.	Pembelajaran dapat menumbuhkan minat dalam belajar pada siswa						
4.	Kejelasan pada petunjuk dalam permainan						
5.	Kejelasan materi yang disajikan						
6.	Ukuran pada media						
7.	Kejelasan tulisan pada media						
8.	Komposisi warna pada media						

B. Petunjuk

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang disebutkan di atas mohon dituliskan pada kolom (2)
2. Pada kolom (3) tuliskan jenis kesalahan
3. Sasaran perbaikan di tuliskan pada kolom (4)

No. (1)	Materi (2)	Jenis kesalahan (3)	Saran Perbaikan (4)
			

C. Kritik dan saran

.....

.....

.....

.....

D. .Kesimpulan

Media ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan atau di uji coba di lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan atau di uji coba di lapangan dengan revisi dan saran.
3. Tidak layak untuk digunakan atau diuji coba di lapangan.

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan pada ahli praktisi.

Medan, 2022

Ahli Praktisi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Mardiati S.Pd.I

1. 8 Lembar Test Pretest dan Posttest

Nama :

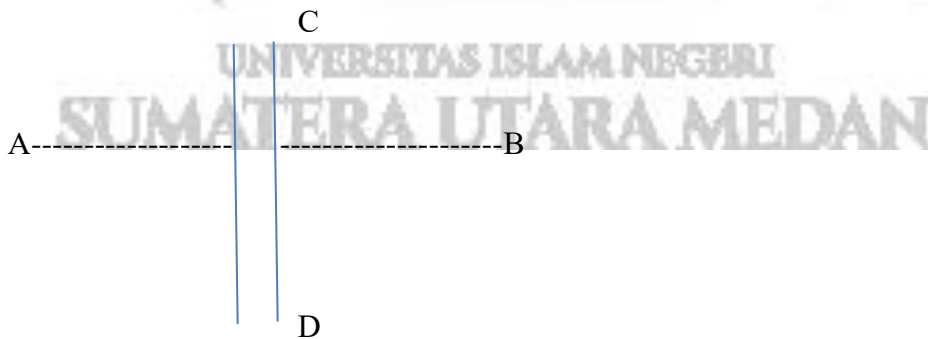
No Absen :

Jawablah soal essay dibawah ini dengan tepat!

1. Diketahui sebuah jarum jam, jarum pendeknya mengarah ke angka 1 dan jarum panjangnya mengarah ke angka 7. Seperti pada gambar di atas.

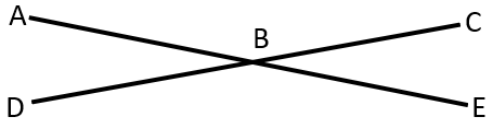
Jika jarum pendek bergeser ke angka 3, sedang jarum jam tetap berada di angka 7, maka besar sudut yang terbentuk adalah?

2. Sebuah rel kereta api memotong ruas jalan membentuk sudut 90° , seperti gambar dibawah ini



Jika rel diasumsikan sebagai garis AB, dan jalan sebagai garis CD. Dan perpotongan jalan dan alur kereta berada di titik E. Maka sudut yang bertolak belakang dengan sudut $\angle AEC$ adalah...

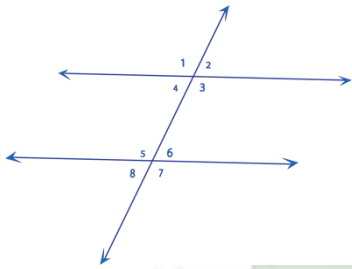
3. Besar sudut terkecil yang dibentuk oleh kedua jarum jam pada pukul 17.00 adalah ...



4.

Jika besar sudut $\text{DBE} = 150^\circ$, maka besar sudut ABD adalah ...

5. Perhatikan gambar berikut



Sudut-sudut yang sehadap ditunjukkan oleh gambar nomor..... dan....

Lampiran 2

2. 1 RPP

Satuan Pendidikan	: MIN 5 Aceh Tenggara
Kelas / Semester	: 5 / Genap
Tema	: 8. Garis, Sudut
Sub Tema	: 1. Hubungan antar garis dan sudut
Muatan Pembelajaran	: Matematika
Alokasi Waktu	:

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1 : Menerima dan Menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah
- KI 4 : Menyajikan Pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 3.10. Menjelaskan hubungan antar garis (sejajar, berpotongan, berhimpit) menggunakan model konkret.
- 4.10. Mengidentifikasi hubungan antar garis (sejajar, berpotongan, berhimpit) menggunakan model konkret.

C. Indikator

- 3.10.1 Menjelaskan arti garis dan jenisnya
- 3.10.2 Menentukan perbedaan garis dan sudut
- 3.10.3 Menggambarkan garis dan sudut dalam ilustrasi
- 4.10.1 Mengidentifikasi dan mengimplementasikan berbagai jenis garis

D. Tujuan Pembelajaran

- Melalui media komik dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika
- Dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, siswa dapat memecahkan masalah atau pertanyaan dalam matematika
-

E. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak semua berdo'a • Guru menyapa siswa, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran • Guru melakukan kegiatan ice breaking untuk lebih menghidupkan suasana di kelas • Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran dilakukan 	
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi garis dan sudut dengan media komik • Siswa dibagi menjadi berkelompok-kelompok • Setiap kelompok membaca buku komik materi garis sudut • Setelah membaca komik, siswa diminta untuk mencari garis dan sudut yang ada disekitar sekolah 	

Keterangan

- BT : Belum Terlihat
 MT : Mulai Terlihat
 MB : Mulai Berkembang
 SM : Sudah Membudaya

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai

2. Penilaian Pengetahuan

Instrumen penilaian : Tes tertulis (Lembar tes)

3. Penilaian Keterampilan

No.	Kriteria	Terlihat (√)	Belum Terlihat (√)
1.	Partisipasi dalam mengemukakan Pendapat		
2.	Pertisipasi dalam bertanya		
3.	Pertisipasi dalam menjawab Pertanyaan		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SUMATERA UTARA MEDAN

Medan,..... 2022

Adella Safitri

Nim: 0306182090

LAMPIRAN 3

3. 1. Hasil Tanggapan Peserta didik pada angket

No.	Pertanyaan	Persentase	Kriteria
1.	Apakah kamu dapat dengan mudah memahamipembelajaran matematika dengan menggunakan media komik?	19 orang (95%)	Sangat layak
2.	Apakah kamu menyukai pembelajaran matematika dengan menggunakan buku komik?	19 orang (95%)	Sangat layak
3.	Apakah penggunaan bahasa dalam media komik mudah dipahami?	20 orang (100%)	Sangat layak
4.	Apakah kamu menyukai belajar menggunakan buku komik dan ingin belajar lagi menggunakan media ini?	19 orang (95%)	Sangat layak
5.	Apakah kamu mengerti materi garis dan sudut dengan menggunakan buku komik?	18 orang (90%)	Sangat layak
6.	Apakah kamu menyukai karakter tokoh dari buku komik?	20 orang (100%)	Sangat layak
7.	Apakah kamu menyukai Cerita-cerita dari buku komik?	19 orang (95%)	Sangat layak

8	Apakah kamu dapat memahami ketika menggunakan buku komik tersebut?	19 orang (95%)	Sangat layak
9	Apakah menurut kamu warna dalam buku komik sudah menarik?	19 orang (95%)	Sangat layak
10	Apakah kamu dapat mengerti materi dan contoh-contoh yang sudah ada di dalam buku komik?	20 orang (100%)	Sangat layak
Rata – Rata		96%	Sangat Layak

4.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

3. 2 Hasil Pehitungan Uji *N-Gain Score*

No	Nilai		Posttest – Pretest	Skor ideal (100)-Pretest	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
	Pretest	Posttes t				
1.	35	85	50	65	0.77	77%
2.	35	85	50	65	0.77	77%
3.	40	85	45	60	0.75	75%
4.	35	80	45	65	0.69	69%
5.	40	90	50	60	0.83	83%
6.	50	95	45	50	0.90	90%
7.	35	85	50	65	0.77	77%
8.	50	95	45	50	0.90	90%
9.	50	100	50	50	1.00	100%
10.	40	90	50	60	0.83	83%
11.	35	85	50	65	0.77	77%
12.	45	90	45	55	0.82	82%
13.	55	100	45	45	1.00	100%
14.	50	95	40	50	0.90	90%
15.	45	95	50	55	0.91	91%
16.	35	90	60	65	0.85	85%
17.	35	85	50	65	0.77	77%
18.	45	95	50	55	0.91	91%
19.	40	90	50	60	0.83	83%

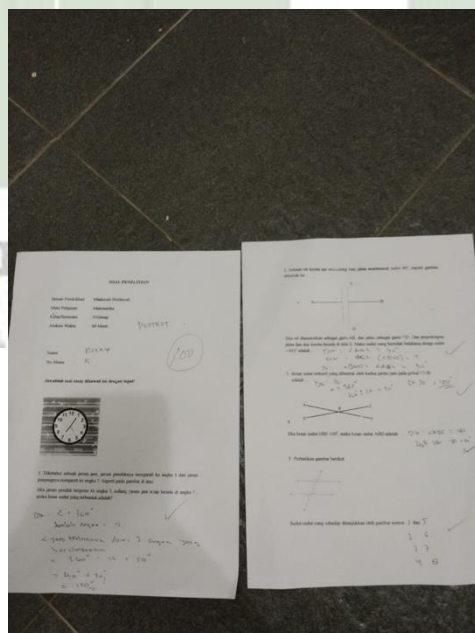
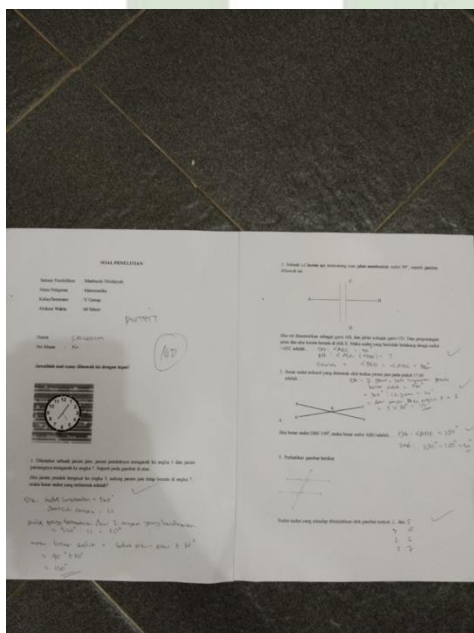
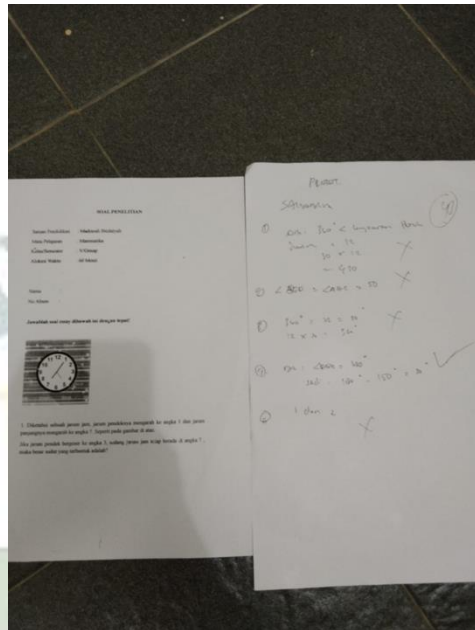
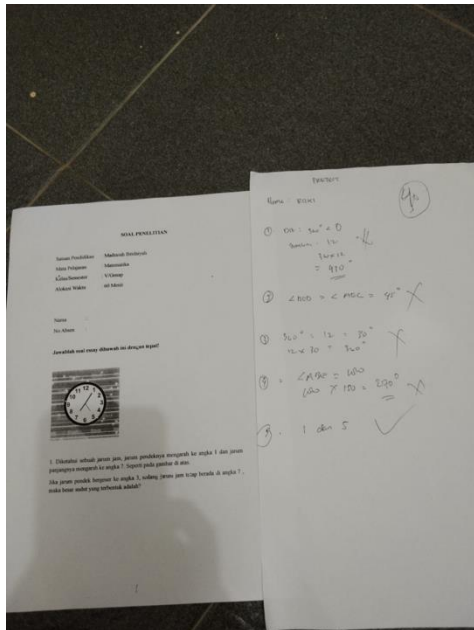
20.	50	95	45	50	0.90	90%
Rata-rata					0,95	95%



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

LAMPIRAN 4

4. 1. Bukti Lembar Pretest dan Postest



4. 2. Bukti Penilaian Pada Lembar Angket Tanggapan Siswa

Lembar Angket Siswa

Nama : SALABILA

Berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban di bawah ini, sesuai dengan keinginan kamu !

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		YA	TIDAK
1.	Apakah kamu dapat dengan mudah memahami pembelajaran matematika dengan menggunakan media komik?	✓	
2.	Apakah kamu merasa senang/pembelajaran matematika dengan menggunakan buku komik?	✓	
3.	Apakah penggunaan bahasa dalam media komik mudah dipahami?	✓	
4.	Apakah kamu menyukai belajar menggunakan buku komik dan ingin belajar lagi menggunakan media ini?	✓	
5.	Apakah kamu menyukai materi garis dan sudut dengan menggunakan buku komik?	✓	
6.	Apakah kamu menyukai karakter tokoh dari buku komik?	✓	

Lembar Angket Siswa

Nama : Fitriyanti

Berikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban di bawah ini, sesuai dengan keinginan kamu !

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		YA	TIDAK
1.	Apakah kamu dapat dengan mudah memahami pembelajaran matematika dengan menggunakan media komik?	✓	
2.	Apakah kamu merasa senang/pembelajaran matematika dengan menggunakan buku komik?	✓	
3.	Apakah penggunaan bahasa dalam media komik mudah dipahami?	✓	
4.	Apakah kamu menyukai belajar menggunakan buku komik dan ingin belajar lagi menggunakan media ini?	✓	
5.	Apakah kamu menyukai materi garis dan sudut dengan menggunakan buku komik?	✓	
6.	Apakah kamu menyukai karakter tokoh dari buku komik?	✓	



4. 3. Dokumentasi Penelitian





UNIVERSITAS
SUMATERA UTARA MEDAN



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

LAMPIRAN 5

5. 1. Surat Izin Reset Penelitian

 <p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAAN Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. (061) 6615685-6622925 Fax. 6615683</p>	
Nomor : B-8006/ITK/TK.V.3/PP.00.3/06/2022	23 Juni 2022
Lampiran : -	
Hal : Izin Riset	
Yth. Bapak/Ibu Kepala MIN 5 Aceh Tenggara	
<i>Assalamualaikum Wr. Wb.</i>	
<p>Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:</p>	
Nama	: Adella Safitri
NIM	: 0306182090
Tempat/Tanggal Lahir	: Pantai Cermin, 14 Januari 2001
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester	: VIII (Delapan)
Alamat	: Dusun II desa kota pari Kecamatan Pantai cermin
<p>untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di Jl. Kutacane-Gulo, desa kuta ujung, kecamatan Darul Hasanah, kabupaten Aceh Tenggara, provinsi Aceh, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul:</p>	
<p><i>Pengembangan Media Komik Dengan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika</i></p>	
<p>Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.</p>	
<p>Medan, 23 Juni 2022 a.n. DEKAN Ketua Prodi PGMI</p>  <p>Digitaly Signed Dr. Sapri, S.Ag. MA</p>	
<p>NIP. 197012311998031023</p>	
<p>Tembusan: - Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan</p>	
<p><small>pdf - Silakan scan QR Code diatas dan klik link yang muncul, untuk mengetahui keadaan surat</small></p>	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

5. 2. Surat Izin Balasan Reset Skripsi

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN ACEH TENGGARA
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 5 ACEH TENGGARA
Jln. Kulebarah - Desa Dheuk Nibung Kecamatan Dheuk Nibung Kabupaten Aceh Tenggara
Telp. (0850) 2043000

SURAT KETERANGAN
NOMOR: B.24/MI.1.10.06/PP.00.4 / 06 / 2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama	Mhd Kaldin, S.Pd.I
Jabatan	Kepala Madrasah

Dengan ini menyatakan

Nama	Adella Safitri
NIM	0306182080
Prodi	PGMI

Dahwa Mahasiswa tersebut benar-benar telah melakukan penelitian di MIN 5 Aceh Tenggara untuk menyusun Skripsi yang berjudul: Pengembangan Media Komik dengan *Discoccovery Learning* untuk meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika.

Demikian surat Keterangan ini dibuat dengan untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

08 Juni 2022



5. 3. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Identitas Diri

Nama : Adella Safitri
NIM : 0306182090
Tempat/Tgl Lahir : Pantai Cermin/14 Januari 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Pantai Cermin, Serdang Bedagai
Agama : Islam
Email : safitriadella14@gmail.com

Nama Orang Tua

Ayah Kandung : Abdul Azis Arbai
Ibu Kandung : Samsiah

Riwayat Pendidikan

SD : SD Negeri 101953 Pantai Cermin
SMP : SMP Negeri 1 Pantai Cermin
SMA : SMA Negeri 1 Pantai Cermin