

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO KOMIK TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PADA MATERI KESEBANGUNAN DI KELAS VII SMP NEGERI 1 BELITANG HILIR

Yosi Aisyah¹, Dwi Oktaviana², Rahman Haryadi³

^{1,2,3}Universitas PGRI Pontianak, Jl. Ampera No,88, Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia

Email: yosiisyah966@gmail.com

Article History

Received: 19-07-2025

Revision: 01-08-2025

Accepted: 04-08-2025

Published: 06-08-2025

Abstract. This study aims to produce learning media in the form of comic video learning media for problem-solving abilities in similarity material in class VII of SMP Negeri 1 Belitang Hilir. This research is a Research and Development (R&D) with research procedures using the ADDIE model. The subjects in this study consisted of experts (validators) and students (product trial subjects). The data collection technique in this study was an indirect communication technique with research instruments in the form of material expert validation sheets and media expert validation sheets and questionnaires. Based on the results of validation by material experts, a percentage of 89.52% was obtained with very valid criteria. The results of media expert validation obtained a percentage of 82.05% with valid criteria, the calculation of teacher response questionnaires obtained a practicality percentage of 97.65% with very practical criteria, the calculation of student response questionnaires obtained a practicality percentage of 88.19% with very practical criteria, and the posttest results obtained a percentage of effectiveness of 76.67% with effective criteria.

Keywords: Development, Learning Media, Comic Video, Problem-Solving Ability, Congruence atau Similarity.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa media pembelajaran video komik terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi kesebangunan di kelas VII SMP Negeri 1 Belitang Hilir. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan prosedur penelitian yang menggunakan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini terdiri atas ahli (validator) dan siswa (subjek uji coba produk). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Teknik komunikasi tidak langsung dengan instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli media serta angket. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi diperoleh persentase sebesar 89,52% dengan kriteria sangat valid. Hasil validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 82,05% dengan kriteria valid, perhitungan angket respon guru diperoleh persentase kepraktisan sebesar 97,65% dengan kriteria sangat praktis, perhitungan angket respon siswa diperoleh persentase kepraktisan sebesar 88,19% dengan kriteria sangat praktis, dan hasil *posttest* diperoleh persentase keefektifan sebesar 76,67% dengan kriteria efektif.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Komik, Kemampuan Pemecahan Masalah, Kesebangunan.

How to Cite: Aisyah, Y., Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Komik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Materi Kesebangunan di Kelas VII SMP Negeri 1 Belitang Hilir. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*. 6 (5), 7182-7192. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3855>

PENDAHULUAN

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah memiliki ilmu yang berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang kita ketahui, bahwa mata pelajaran matematika ada pada setiap jenjang dalam dunia pendidikan, dimulai dari pendidikan dasar sampai ke pendidikan tinggi (Haerunnisa & Imami, 2022). Menurut Handayani dan Aini (2019: 575) matematika merupakan mata pelajaran yang dikenal dengan keabstarakannya, dalam pembelajaran diperlukan pemikiran logis serta pemahaman yang kuat agar dapat tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Nasional Council of Teachers Of Mathematics (NCTM, 2000) mengungkapkan bahwa terdapat lima standar yang semestinya dikuasai oleh peserta didik dalam belajar matematika yaitu: pemecahan masalah, penalaran dan pembuktian, koneksi, komunikasi, dan representasi. Menurut Oktaviana et al., (2020) Salah satu kemampuan matematis yang harus dimiliki mahasiswa adalah kemampuan pemecahan masalah. Pemecahan masalah merupakan salah satu usaha yang dilakukan seseorang dalam menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan keterampilan pemahaman yang telah dimiliki (Dwita et al., 2022). Kemampuan pemecahan masalah sangat penting untuk dipelajari oleh peserta didik. Pentingnya kemampuan pemecahan masalah ditegaskan berdasarkan pernyataan Permendikbud No 22 tahun 2016 dan NCTM, salah satu tujuan dari pembelajaran adalah kemampuan memecahkan masalah (Ulya et al., 2019). Pentingnya memiliki kemampuan pemecahan masalah tercermin dalam penjelasan (Elita et al., 2019) menyatakan bahwa Kemampuan pemecahan masalah sangat penting bagi peserta didik karena dengan peserta didik mampu menyelesaikan suatu masalah peserta didik memperoleh pengalaman, menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dimiliki oleh peserta didik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada dasarnya keberhasilan belajar peserta didik dapat dilihat dari bagaimana peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya baik itu dalam proses pembelajaran maupun kegiatan diluar proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara kepada salah satu guru mata pelajaran matematika kelas VII di SMP Negeri 1 Belitang Hilir, beliau mengatakan bahwa peserta didik masih kesulitan dalam memecahkan soal kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika. Hal ini ditandai dengan banyaknya peserta didik yang masih di bawah KKM. Peserta didik masih lemah dalam memahami soal, menentukan rencana penyelesaian dan melaksanakan rencana penyelesaian pada soal, sehingga peserta didik salah dalam menuliskan rumus yang akan digunakan dalam menyelesaikan masalah, dan juga salah dalam menuliskan hasil perhitungan dari masalah dan tidak menuliskan kesimpulan pada jawaban atau tidak menjawab apa yang ditanyakan dari soal.

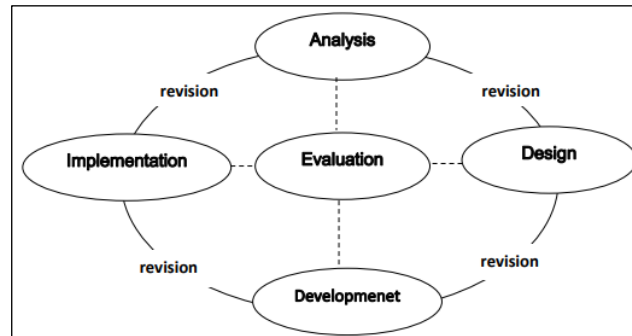
Berdasarkan hasil pra penelitian yang telah dilakukan bahwa kemampuan pemecahan masalah masih tergolong rendah. Siswa tidak mampu memenuhi semua indikator kemampuan pemahaman matematis pada setiap jawaban yang diberikan. Adapun indikator yang dilihat adalah (1) memahami masalah, (2) menentukan strategi pemecahan masalah, (3) menyelesaikan strategi penyelesaian masalah, (4) memeriksa kembali jawaban yang diperoleh. Berdasarkan hasil wawancara dan pra penelitian maka diperlukan pengembangan media pembelajaran video komik karena memberikan kemudahan akses bagi siswa tanpa batasan waktu dan tempat. Selain itu media ini dirancang untuk menarik minat siswa melalui tampilan visual yang disajikan dalam kartun animasi modern, sehingga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan penggunaan buku teks secara konvensional. Dan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

Berdasarkan penelitian Sasmita et al., (2023) bahwa media video komik pada materi rotasi dan revolusi bumi layak dan praktis digunakan untuk pembelajaran rotasi dan revolusi bumi di kelas VI Sekolah Dasar. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Danaswari et al., (2013) bahwa media pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar komik menurut ahli media, bahasa dan materi layak digunakan, hasil belajar siswa yang menggunakan media ini juga meningkat yang terlihat dari perbedaan yang signifikan pada hasil tes. Respon siswa pada media komik ini juga sangat bagus dibuktikan dengan kategori yang kuat. Berdasarkan penelitian Susanti (2024) media pembelajaran video video komik layak digunakan, direspon baik, serta hasil belajar siswa yang meningkat. Penelitian tersebut menunjukkan hasil media pembelajaran berbasis video komik efektif digunakan dalam pembelajaran. Untuk itu, dalam penelitian ini juga dilakukan pengembangan media pembelajaran video komik terhadap kemampuan pemecahan masalah tetapi dengan materi yang berbeda dari penelitian sebelumnya dan menggunakan komik yang berbeda. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran video komik terhadap kemampuan pemecahan masalah yang valid, praktis, dan efektif.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2017) metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Digunakan metode penelitian dan pengembangan dalam penelitian adalah untuk diciptakan suatu produk yang teruji kelayakannya untuk membantu siswa dalam pemecahan masalah pada materi

kesebangunan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video komik terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam materi kesebangunan kelas VII SMP Negeri 1 Belitang Hilir. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *ADDIE*. Menurut Sugiyono (2019) model *ADDIE* ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Adapun gambar dari model *ADDIE* dapat dilihat dari gambar 1 berikut.



Gambar 1. Model *ADDIE*

Adapun prosedur penelitian dengan menggunakan model *ADDIE* sebagai berikut:

1. Tahap *analysis* (analisis): tahap analisis bertujuan untuk memperoleh informasi tentang permasalahan yang ada dilapangan untuk membantu mengembangkan produk, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan siswa, analisis kurikulum dan identifikasi masalah.
2. Tahap *design* (desain/perencanaan): tahap ini dilakukan perumusan masalah secara spesifik dan realistis sesuai dengan analisis yang dilakukan sebelumnya. Pada tahap desain bertujuan untuk materi, memetakan kebutuhan dari media pembelajaran yang ada, menentukan struktur media pembelajaran yang ada, serta menyusun instrumen penilaian yang akan divalidasi oleh validator dan angket yang akan diisi oleh siswa.
3. Tahap *development* (pengembangan): tahap pengembangan peneliti merealisasikan sebuah produk dengan menggunakan *comica* dan aplikasi *eraser*, *pinterest*, *canva* *heyzine flipbook* dan aplikasi *capcut* sebagai bahan untuk pembuatan produk dari awal perancangan desain sampai penyelesaian produk yang dikembangkan.
4. Tahap *implementation* (implementasi/eksekusi): tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang telah dibuat layak untuk digunakan atau tidak dan mengetahui dimana letak kekurangan ataupun kendala yang mungkin terjadi ketika produk diimplementasikan secara langsung.

5. Tahap *evaluation* (evaluasi): tahap evaluasi bertujuan untuk melihat apakah pembelajaran yang diberikan dengan produk bisa memberikan umpan balik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan dan tahap ini pula dilakukannya revisi terakhir.

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Belitang Hilir. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik komunikasi tidak langsung dan teknik pengukuran, sedangkan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon guru dan angket respon siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa statistik deskriptif untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, kepraktisan dan keefektifan setelah menggunakan media pembelajaran video komik. Media ini dikatakan layak apabila memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

Tabel 1. Kategori penilaian produk

| Penilaian (Kevalidan, Kepraktisan, Keefektifan) | Skala Nilai | Hasil Ranting Persentase (%) |
|---|-------------|------------------------------|
| Sangat Valid/Praktis/Efektif | 5 | $85 < rata - rata \leq 100$ |
| Valid/Praktis/Efektif | 4 | $65 < rata - rata \leq 85$ |
| Cukup Valid/Praktis/Efektif | 3 | $50 < rata - rata \leq 65$ |
| Tidak Valid/Praktis/Efektif | 2 | $35 < rata - rata \leq 50$ |
| Sangat Tidak Valid/Praktis/Efektif | 1 | $20 < rata - rata \leq 35$ |

(Oktaviana et al.,2020)

Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat menghasilkan produk media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif serta dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran matematika yang menyenangkan dan bermakna dengan mengangkat nilai-nilai budaya lokal.

HASIL

Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media media pembelajaran video komik terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi kesebangunan di SMP Negeri 1 Belitang Hilir. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu, *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Tahap *analysis* ini dilakukan adalah analisis kebutuhan siswa, analisis kurikulum dan identifikasi masalah. Analisis kebutuhan siswa dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap salah satu guru mata pelajaran matematika dan melakukan pra-observasi yang dilakukan. Analisis kurikulum dilakukan dengan menganalisis dokumen kurikulum dan perangkat pembelajaran yang ada. Sedangkan untuk identifikasi masalah peneliti mencoba memberikan soal yang menggunakan kemampuan pemecahan masalah untuk memastikan dan memperkuat hasil wawancara dengan

guru terkait. Hasil dari ketiga analisis tersebut kemudian dipadukan untuk menyusun rumusan solusi yang tepat. Berdasarkan hasil wawancara peneliti memperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran berupa seperti buku, lembar kerja dan biasanya guru menggunakan media PowerPoint. Peneliti juga melakukan tes uji coba untuk melihat kemampuan pemecahan masalah. Dari tes tersebut didapat hasil bahwa siswa masih memiliki kemampuan pemecahan masalah yang rendah. Kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 1 Belitang Hilir adalah kurikulum merdeka yang menuntut pembelajaran dikombinasikan dengan berbagai inovasi teknologi. Sehingga peneliti berpikir untuk mengembangkan inovasi baru terhadap media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa untuk mencapai kemampuan pemecahan masalah yang baik.

Tahap *design* (desain/perancangan) pada tahap ini dilakukan perumusan masalah secara spesifik dan realistis sesuai dengan analisis yang dilakukan sebelumnya. Kemudian dilakukan pendesain media pembelajaran yang akan dibuat dengan mengkaji CP dan TP. Hal ini bertujuan untuk materi, memetakan kebutuhan dari media pembelajaran yang ada, menentukan struktur media pembelajaran yang ada, serta menyusun instrumen penilaian yang akan divalidasi oleh validator, angket yang akan diisi oleh siswa, dan penyusunan desain produk yang akan dibuat. mengumpulkan informasi alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan produk seperti menyiapkan buku matematika kelas VII kurikulum merdeka, menyiapkan alur cerita dari video komik, *comical* dan aplikasi *eraser*, *pinterest*, *canva* *heyzine flipbook* dan aplikasi *Capcut*.

Tahap *development* (pengembangan) bertujuan untuk merealisasikan sebuah produk dengan menggunakan seperti *comical* dan aplikasi *eraser*, *pinterest*, sebagai bahan pembuatan produk dari awal perancangan desain sampai penyelesaian produk yang dikembangkan. Tahap ini merupakan tahap dimana seluruh video komik yang sudah dibuat, selanjutnya dikembangkan dengan mengedit menggunakan aplikasi *canva*, *heyzine flipbook* dan *capcut*. Seluruh video digabungkan jadi satu sehingga menjadi sebuah video yang memiliki alur cerita dengan fungsi-fungsi tertentu. Bagian-bagian dari produk yang dibuat yaitu: video pembuka, latihan (evaluasi), dan penutup



Gambar 2. Tampilan video pembuka



Gambar 3. Tampilan isi video



Gambar 4. video penutup

Validasi kelayakan produk pada tahap *development* divalidasi oleh 3 orang ahli materi dan ahli media. Adapun hasil validasi ahli materi dan ahli media dapat dilihat dari tabel 1 berikut:

Tabel 2. Validasi ahli materi dan ahli media

| Validator | Persentase | Keterangan |
|-----------|------------|--------------|
| Materi | 89,52% | Sangat Valid |
| Media | 82,05% | Valid |

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media yang tercantum dalam tabel 1, dapat dilihat ahli materi memberikan nilai persentase sebesar 89,52% dengan kategori sangat valid. Ahli media memberikan nilai persentase sebesar 82,05% dengan kategori valid. Proses validasi tersebut terdapat beberapa revisi dari para validasi, hasil revisi yang dilakukan.

Tabel 3. Hasil revisi para validasi

| Keterangan | Sebelum | Setelah |
|--|--|--|
| Pada desain awal tokoh pemeran menggunakan pakaian bebas, di ubah menjadi pakaian sekolah. |  |  |
| Pada desain awal alur cerita di pantai, diubah menjadi di sekolah. |  |  |

Hasil revisi dari para validasi tersebut selanjutnya dilakukan uji coba terbatas pada siswa SMP Negeri 1 Belitang Hilir.

Tahap *Implementation* (implementasi) peneliti hanya melaksanakan tahap uji coba terbatas saja dikarenakan keadaan tidak memungkinkan untuk melaksanakan uji coba dalam skala besar. Tujuan melakukan uji coba ini sama dengan tujuan skema penelitian uji coba dalam skala besar, antara lain untuk melihat kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti saat diterapkan pada siswa kelas VII.

Tabel 4. Hasil angket respon guru dan siswa

| Aspek | Persentase | Kriteria |
|--------------|------------|----------------|
| Respon Guru | 97,65% | Sangat Praktis |
| Respon Siswa | 88,19% | Sangat Praktis |

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat nilai persentase angket respon guru sebesar 97,65% dengan kategori sangat praktis. Nilai persentase angket respon siswa sebesar 88,19% dengan kriteria sangat praktis. Dalam penelitian ini, keefektifan diukur menggunakan statistik deskriptif, yaitu dengan menghitung nilai *posttest*. Siswa yang mengikuti *posttest* berjumlah 30 siswa kelas VII.

Tabel 5. Hasil uji coba *posttest*

| Penilaian | Kriteria |
|------------------|-----------------|
| 76,67% | Efektif |

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa hasil uji coba *posttest* dengan nilai persentasi yang didapat sebesar 76,67% dengan kategori efektif.

Tahap terakhir merupakan tahap *evaluation* (evaluasi) yang bertujuan untuk melihat apakah pembelajaran yang diberikan dengan produk bisa memberikan umpan balik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan dan pada tahap ini dilakukannya revisi terakhir. Umpan balik terhadap media pembelajaran video komik berupa saran atau komentar dari guru dan siswa. Saran atau komentar dari guru maupun siswa terkait produk yaitu tidak adanya penambahan dan perbaikan, karena menurut guru dan siswa produk tersebut praktis dan menarik sehingga tidak membosankan untuk belajar terutama materi kesebangunan. Sehingga, media pembelajaran matematika video komik terhadap kemampuan pemecahan masalah valid, praktis, dan efektif yang dikembangkan sesuai dengan harapan awal.

Kevalidan media pembelajaran matematika edukatif berbasis video animasi terhadap kemampuan pemahaman matematis siswa pada materi teori peluang dapat diketahui dengan melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media yang menggunakan skala likert dan menggunakan rentang “66% - 85%” dengan kriteria minimal “valid” (Oktaviana et al., 2020). Analisa validasi media pembelajaran video komik terhadap kemampuan pemecahan masalah oleh ahli materi didapatkan rata-rata persentase sebesar 89,52% dengan kriteria sangat valid, sehingga media pembelajaran video komik layak digunakan. Untuk lembar validasi ahli media pembelajaran video komik didapatkan rata-rata persentase sebesar 82,05% dengan kriteria valid sehingga layak untuk digunakan, sehingga media pembelajaran video komik yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik pada proses pembelajaran.

Setelah menyelesaikan proses validasi, tahap berikutnya adalah melakukan uji coba produk dan soal. Uji coba ini dilakukan untuk melihat respon ataupun pendapat siswa mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba ini untuk mengetahui kepraktisan terhadap produk yang dikembangkan dan keefektifan setelah menggunakan media pembelajaran video

komik yang dikembangkan. Untuk mengetahui kepraktisan didapatkan rata-rata respon dari siswa untuk kepraktisan media pembelajaran video komik sebesar 88,19% dengan kriteria sangat praktis yang melibatkan 30 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang Hilir. Sedangkan dari angket respon guru didapatkan rata-rata persentase sebesar 97,65% dengan kriteria sangat praktis.

Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran matematika edukatif berbasis video animasi dilakukan dengan memberikan *posttest* yang berisi 4 soal essay. Soal tersebut diberikan kepada subjek yaitu siswa kelas VII SMP Negeri 1 Belitang Hilir yang berjumlah 30 orang. Setelah mendapatkan hasil *posttest* hasil nilai diperhitungkan dengan melihat hasil ketuntasan berdasarkan nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 70%. Kemudian dipersentasikan untuk mendapatkan nilai keefektifannya. Nilai persentase yang diperoleh sebesar 76,67%. Persentase tersebut termasuk dalam kriteria efektif. Dari hasil penilaian tersebut maka media pembelajaran video komik dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sasmita et al., (2023) bahwa media video komik pada materi rotasi dan revolusi bumi layak dan praktis digunakan untuk pembelajaran rotasi dan revolusi bumi di kelas VI Sekolah Dasar. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Danaswari et al., (2013) bahwa media pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar komik menurut ahli media, bahasa dan materi layak digunakan, hasil belajar siswa yang menggunakan media ini juga meningkat yang terlihat dari perbedaan yang signifikan pada hasil tes. Respon siswa pada media komik ini juga sangat bagus dibuktikan dengan kategori yang kuat. Berdasarkan penelitian Susanti (2024) media pembelajaran video video komik layak digunakan, direspon baik, serta hasil belajar siswa yang meningkat. Media pembelajaran video komik terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi kesebangunan dapat meningkatkan kemampuan terhadap kemampuan pemecahan masalah terutama pada materi kesebangunan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran video komik terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi kesebangunan di kelas VII SMP Negeri 1 Belitang Hilir layak untuk digunakan. Kevalidan media pembelajaran video komik terhadap kemampuan pemecahan masalah diperoleh dari hasil validasi ahli materi dinyatakan sangat valid dengan indeks rata-rata 89,52%. Hasil dari validator ahli media dengan indeks rata-rata 82,05% dengan kriteria

valid. Kepraktisan media pembelajaran video komik terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi kesebangunan di kelas VII SMP Negeri 1 Belitang Hilir dikategorikan sangat praktis. Keefektifan media pembelajaran video komik terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi kesebangunan di kelas VII SMP Negeri 1 Belitang Hilir dikategorikan efektif.

REFERENSI

- Dwita, R., Muchtadi dan Risalah, D., (2022). “Kecerdasan Logis-Matematis Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Penyelesaian Soal Cerita Materi SPLDV Siswa Kelas X Multimedia SMKN Hulu Gurung”. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 2(2), 57-72.
- Elita, G., Habibi, M., Putra, A., & Ulandari, N. (2019). Pengaruh Pembelajaran Problem Based Learning dengan Pendekatan Metakognisi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 447- 458.
- Haerunnisa, D., & Imammi, A. I. (2022). Analisis Kecemasan Belajar Siswa SMP pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Didactical Mathematics*, 4(1), 23 – 30.
- Handayani, Y., & Aini, N. (2019). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada Materi Peluang. *Jurnal Prosiding Sesiomadika*. 2(1), 575-581.
- National Council of Teachers of Mathematics (Ed.). (2000). *Principles and standards for school mathematics* (Vol. 1). National Council of Teachers.
- Oktaviana, D., Prihatin, I., & Fahrizar. (2020). Pengembangan Media *Pop-Up Book* Berbasis *Contextual Teaching And Learning* Dalam Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(1), 1-11.
- Oktaviana, D., Susiaty, U. D., Studi, P., & Matematika, P. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Diskrit Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa IKIP PGRI PONTIANAK. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 4(3).
- Sasmita, I. G. A. A. L., Margunayasa, I. G. & Suarta, I. M. (2023). Pengembangan Media Video Komik Pada Pembelajaran Rotasi Dan Revolusi Bumi Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 172-183.
- Suanti, M., Nurmaningsih., Saputro, M. (2024). Pengembangan Video Komik Sebagai Media Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Materi Kuartil Data. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), 9-15
- Sugiyono, (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alabeta.
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Pendidikan* . Bandung: Alabeta
- Ulya, M. R, Isnarto, Rochmad, & Wardono (2019). “Efektifitas Pembelajaran Flipped Classroom Dengan Pendekatan Matematika Realistic Indonesia Terhadap Kemampuan Representasi Ditinjau dari Self-Efficacy”. *PRISMA, prosiding Semnr Nasional Matematika* 2, 116-123.
- Wati, D. E., Ardiawan, Y., & Haryadi, R.(2022). Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif Berbasis Film Kartun Terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa Pada Materi Statistic di Kelas VIII SMP Kristen Immanuel II. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial*, 3(2), 99-108.
- Yudhaskara, H., & Tjahyaningtias. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Standar Kompetensi Melakukan Instalasi Software Di SMK Gama Kedungadem Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(3), 891-896.