

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul:

**“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Penalaran
Matematika Siswa Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII SMP N 1 Tapa”**

Oleh

Kadek Sutami

NIM. 411 416 060

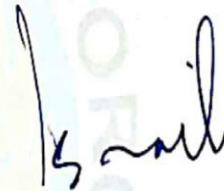
Telah diperiksa dan disetujui oleh

Pembimbing I



Drs. Sumarno Ismail, M.Pd
NIP. 19621129 198803 1 008

Pembimbing II



Drs. Yamin Ismail, M.Pd
NIP. 195911091988031005

Mengetahui
Ketua Jurusan Matematika



Dr. Tedy Machmud, M.Pd
NIP. 19690825 199403 1 002

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang Berjudul

**“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Penalaran
Matematika Siswa Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII SMP N 1 Tapa”**

Oleh

Kadek Sutami

NIM. 411 416 060

Hari/Tanggal : Selasa/ 28 Juli 2020

Waktu : 10.31-12.00

A. Dewan Penguji

1. **Dr. Tedy Machmud, M.Pd**

NIP. 19690825 199403 1 002

2. **Dr. Abdul Djabar Mohidin, M.Pd**

NIP. 19610717 198703 1 002

3. **Nursiya Bito, S.Pd, M.Pd**

NIP. 19800322 200501 2 003

1.....
2.....
3.....

B. Dosen Pembimbing

1. **Drs. Sumano Ismail, M.Pd**

NIP. 19621129 198803 1 008

2. **Drs. Yamin Ismail, M.Pd**

NIP. 19591109 198803 1 005

2.....

Gorontalo, 28 juli 2020

Mengetahui,

Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Gorontalo



Prof-Dr. Astin Lukum, M.Pd

NIP. 19630327 198803 2002

ABSTRAK

Kadek Sutami, NIM. 411416060. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Penalaran Matematika Siswa Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Tapa. Program Studi Pendidikan, Matematika Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA). Universitas Negeri Gorontalo, 2020.

Pembimbing: (1). **Drs. Sumarno Ismail, M.Pd** (2) **Drs. Yamin Ismail, M.Pd**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik berbasis penalaran matematika siswa pada materi lingkaran. Jenis penelitian yaitu penelitian pengembangan yang luaran penelitian ini yakni sebuah komik pembelajaran salah satu materi matematika SMP kelas VIII. Penelitian ini menggunakan model 4D yaitu *Define* (Pendefenisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Tahap *Disseminate* (Penyebaran) tidak dilaksanakan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 tapa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik berbasis penalaran ini dinyatakan sesuai oleh validator materi matematika, media pembelajaran matematika, dan bahasa. Respon siswa terhadap media komik berbasis penalaran ini adalah positif dengan rata-rata 88% untuk **Uji Coba I** dan 97% untuk **Uji Coba II**. Hasil ini menunjukkan bahwa media komik berbasis penalaran ini dapat digunakan dalam pembelajaran matematika kelas VIII khususnya materi lingkaran.

Kata Kunci : Pengembangan Media Komik, Model 4D, Materi lingkaran

ABSTRACT

Sutami, Kadek. Student ID. 411416060. The Development of Mathematical Reasoning-based Comic as Learning Medium in the Topic of Circle: A Study Conducted at Eighth-Grade Students of SMP 1 State Junior High School in Tapa. Department of Mathematics, Faculty of Mathematics and Natural Sciences, Universitas Negeri Gorontalo, 2020.

Principal Supervisor: **Drs. Sumarno Ismail, M.Pd.** Co-supervisor: **Drs. Yamin Ismail, M.Pd.**

This developmental research was intended to develop a mathematical reasoning-based comic as a learning medium on the topic of circle. The outcome of this research was a learning comic used in the eighth grade of junior high school. This research applied a 4D model of Define, Design, Develop, and Disseminate; the last stage (disseminate), however, was not performed. Further, the eighth-grade students of SMP 1 state junior high school in Tapa were involved as the subject. It was shown that the mathematical reasoning-based comic was appropriate as validated by experts of math topics, learning media, and language. Students had positive responses to this medium with an average percentage of 88% in **First Trial** and 97% in **Second Trial**, meaning that the reasoning-based comic can be used in math lessons in eighth grade, particularly in the topic of circle.

Keywords: Reasoning-based Comic Development, 4D Model, Circle

