

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA E-COMIC BERBASIS
APLIKASI *IBIS PAINT X* PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MATERI SEGI EMPAT DI
KELAS VII MTs NEGERI 2 BANJARMASIN
TAHUN AJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

OLEH
‘ALIMATUS SA’DIAH



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
BANJARMASIN
2022 M/1443 H**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA E-COMIC BERBASIS
APLIKASI IBIS PAINT X PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MATERI SEGI EMPAT DI
KELAS VII MTs NEGERI 2 BANJARMASIN
TAHUN AJARAN 2021/2022**

Skripsi

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

**Oleh
‘Alimatus Sa’diah
180101040650**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PENDIDIKAN MATEMATIKA
BANJARMASIN
2022 M/1443 H**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ‘Alimatus Sa’diah
NIM : 180101040650
Tempat/Tanggal Lahir : Banjarmasin, 9 November 1999
Jurusang/Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas/Program : Tarbiyah dan Keguruan/Strata 1

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul, “Efektivitas Penggunaan Media *E-Comic* Berbasis Aplikasi *Ibis Paint X* Pada Pembelajaran Matematika Materi Aritmetika Sosial di Kelas VII MTs Negeri 2 Banjarmasin Tahun Ajaran 2021/2022” adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya asli saya atau merupakan hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banjarmasin, 12 Juli 2022

Yang membuat pernyataan,



‘Alimatus Sa’diah

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul : Efektivitas Penggunaan Media *E-Comic* Berbasis Aplikasi *Ibis Paint X* pada Pembelajaran Matematika Materi Segi Empat di Kelas VII MTs Negeri 2 Banjarmasin Tahun Ajaran 2021/2022

Ditulis oleh : ‘Alimatus Sa’diah

NIM : 180101040650

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Program : Strata Satu (S-1)

Jurusan : Pendidikan Matematika

Tahun Akademik : 2021/2022

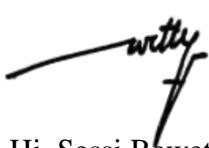
Tempat dan Tanggal Lahir : Banjarmasin, 9 November 1999

Alamat : Komplek Persada Raya 4, Jalur 3, Nomor 5.

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, kami dapat menyetujuinya untuk dipertahankan di depan Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Banjarmasin, 12 Juli 2022

Pembimbing
Bidang Konten dan Metodologi



Dr. Hj. Sessi Rewetty Rivilla, M. M.Pd.
NIP. 195710311980032004

Pembimbing
Bidang Bahasa dan Teknik Penulisan



Rinda Azmi Saputri, M. Pd.
NIP. 199302122019032016

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Matematika

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin,



Habib Akhsidqi, S.Pd., M.Si.
NIP. 198210192009121004

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Efektivitas Penggunaan Media *E-Comic* Berbasis Aplikasi *Ibis Paint X* Pada Pembelajaran Matematika Materi Segi Empat Di Kelas Vii Mts Negeri 2 Banjarmasin Tahun Ajaran 2021/2022 ditulis oleh ‘Alimatus Sa’diah, NIM. 180101040650, telah diujikan dalam sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 12 Juli 2022

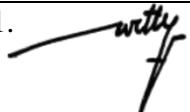
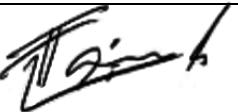
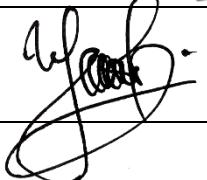
Dinyatakan : **Lulus**

Nilai : 87,4 (A)

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Antasari Banjarmasin,

Dr. H. Hamdan, M.Pd.
NIP. 196604051993031005

TIM PENGUJI :

Nama	Tanda tangan
1. Dr. Hj. Sessi Rewetty Rivilla, M. M. Pd.	1. 
2. Rinda Azmi Saputri, M. Pd.	2. 
3. Yusran Fauzi, M. Pd.	3. 

ABSTRAK

‘Alimatus Sa’diah. 180101040650. *Efektivitas Penggunaan Media E-Comic Berbasis Aplikasi Ibis Paint X Pada Materi Segi Empat di Kelas VII MTs Negeri 2 Banjarmasin Tahun Ajaran 2021/2022.* Pembimbing Konten dan Metodologi: Dr. Hj. Sessi Rewetty Rivilla, M. M. Pd. dan Pembimbing Bahasa dan Teknik Penulisan: Rinda Azmi Saputri, M. Pd., pada Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/S1 UIN Antasari Banjarmasin. 2022.

Kata Kunci: Efektivitas, *E-comic*, *Ibis Paint X*, Segi Empat

Proses pembelajaran di masa yang serba digital memerlukan startegi, model, dan media pembelajaran yang sesuai agar siswa dapat lebih termotivasi untuk tetap belajar meski hanya menggunakan media berbasis internet. Peneliti tertarik menggunakan media *e-comic* untuk diterapkan pada pembelajaran matematika karena selain dapat digunakan melalui media digital, siswa juga dapat belajar menggunakan variasi media pembelajaran yang berbeda dari biasanya. Media *e-comic* dibuat menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* yang telah peneliti kuasai cara penggunaannya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa ketika menggunakan media *e-comic* berbasis aplikasi *Ibis Paint X* pada pembelajaran matematika materi segi empat dan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *e-comic*. Serta untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang mengharuskan peneliti untuk terjun ke lapangan untuk mengumpulkan data yang diperlukan mengenai hasil belajar penggunaan media *e-comic* berbasis aplikasi *Ibis Paint X* pada materi segi empat yang kemudia dianalisis secara kuantitaif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan metode tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media *e-comic* berada pada kriteria “Baik” dan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional berada pada kriteria “Kurang”. Terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media *e-comic* dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

KATA PERSEMPAHAN

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT atas berkat serta hidayahnya skripsi ini dapat saya selesaikan tepat waktu. Tak lupa salawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun manusia kepada jalan yang terang benderang.

Dengan rahmat Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, saya persembahkan skripsi ini kepada kedua orangtua tercinta, adikku tersayang, dosen, guru, teman-teman, dan seluruh pihak yang telah banyak membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Terimakasih atas segala doa, waktu, tenaga, pikiran, dan seluruh pengorbanan yang telah diberikan dengan tulus dan tak ternilai besarnya.

MOTTO

“Ridholah dengan apa yang kamu dapatkan maka Allah pun akan meridhoimu”

‘Alimatus Sa’diah-2022

KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلّٰهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلٰةُ وَالسَّلَامُ عَلٰى أَشْرَفِ الْأَنْبِياءِ وَالْمُرْسَلِينَ،
وَعَلٰى آلِهِ وَصَاحِبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan pertolongan-Nya. Shalawat serta salam pada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun umat manusia dari zaman yang gelap gulita hingga terang benderang.

Penyusunan skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media *E-Comic* Berbasis Aplikasi *Ibis Paint X* Pada Pembelajaran Matematika Materi Segi Empat di Kelas VII MTs Negeri 2 Banjarmasin Tahun Ajaran 2021/2022 diajukan untuk melengkapi salah satu persyaratan guna mencapai gelar Sarjana Jurusan Pendidikan Matematika UIN Antasari Banjarmasin. Sehubungan dengan itu semua, maka dengan kerendahan dan ketulusan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan khususnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Hamdan, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang telah memberikan persetujuan terhadap judul skripsi ini.
2. Bapak Hasby Assidiqi, S.Pd., M.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, yang telah memberikan arahan penulisan skripsi ini yang sesuai dengan pengembangan jurusan tersebut.

3. Ibu Dr. Hj. Sessi Rewetty Rivilla, M.M.Pd., selaku Pembimbing Bidang Konten dan Metodologi yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk serta koreksi dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Rinda Azmi Saputri, M.Pd., selaku Pembimbing Bidang Bahasa dan Teknik Penulisan yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk serta koreksi dalam penulisan skripsi ini.
5. Para Dosen maupun Asisten Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang selama ini memberikan ilmu dan pendidikan kepada penulis sampai penulis dapat menyelesaikan studi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan ini.
6. Kepala Perpustakaan Pusat UIN Antasari Banjarmasin dan Kepala Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang memberikan pelayanan kepada penulis peminjaman buku-buku yang sangat diperlukan dalam penyusunan skripsi ini

Sebagai penutup penulis menyadari masih banyaknya kekurangan dan kekhilafan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca agar dapat memperbaiki dan menyempurnakan skripsi ini.

Banjarmasin, 12 Juli 2022

Penulis,



'Alimatus Sa'diah
180101040650

TRANSLITERASI

Transliterasi kata-kata Arab yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada surat keputusan bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tertanggal 10 September 1987 yang tertulis di Surat Keputusan Bersama (SKB) nomor : 158/1987 dan nomor : 0543b/U/1987.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Bâ'	B	Be
ت	Tâ'	T	Te
ث	Ŝâ'	š	es (dengan titik atas)
ج	Jîm	J	Je
ح	Hâ'	ḥ	Ha (dengan titik bawah)
خ	Khâ'	Kh	ka dan ha
د	Dâl	D	De
ذ	Žâl	Ž	ze (dengan titik di atas)
ر	Râ'	R	Er
ز	Zâi	Z	Zet
س	Sîn	S	Es
ش	Syîn	Sy	es dan ye
ص	Şâd	ş	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dâd	đ	De (dengan titik di bawah)
ط	Țâ'	ț	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Zâ'	ȝ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fâ'	F	Ef
ق	Qâf	Q	Qi
ك	Kâf	K	Ka
ل	Lâm	L	‘el
م	Mîm	M	‘em
ن	Nûn	N	‘en
و	Wâw	W	W
ه	Hâ'	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Yâ'	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap Karena Syaddah Ditulis Rangkap

متعقدة	Ditulis	<i>Muta'aqqidah</i>
عدة	Ditulis	<i>'iddah</i>

C. Vokal Pendek

ܶ	Fathah	ditulis	A
ܷ	Kasrah	ditulis	I
ܸ	Dammah	ditulis	U

D. Vokal Panjang

Fathah + Alif جاھلیة	Ditulis	Â
Fathah + ya' mati تنسی	Ditulis	Jâhiliyyah
Kasrah + yâ mati کریم	Ditulis	Â
Dammah + wâwu mati فروض	Ditulis	Tansâ
	Ditulis	Î
	Ditulis	Karîm
	Ditulis	Û
	Ditulis	Furûd

E. Vokal Rangkap

Fathah + yâ mati بینکم	Ditulis	Ai
Fathah + wâwu mati قول	Ditulis	Bainakum
	Ditulis	Au
	Ditulis	Qaul

F. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

أَنْتُمْ	Ditulis	<i>A'antum</i>
أَعْدَتْ	Ditulis	<i>U'iddat</i>
لَعْنَ شَكْرَتْمُ	Ditulis	<i>La'in syakartum</i>

G. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf *qamariyah*

القرآن	Ditulis	<i>Al-Qur'an</i>
--------	---------	------------------

القياس	Ditulis	<i>Al-Qiyâs</i>
--------	---------	-----------------

2. Bila diikuti huruf syamsiyah ditulis menggandakan syamsiyah yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf *l* (el)-nya

السماء	Ditulis	<i>As-Samâ'</i>
السمس	Ditulis	<i>Asy-Syams</i>

H. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif. Contohnya:

ثَمَرُونَ	Ditulis	<i>ta'murûna</i>
النَّوْءُ	Ditulis	<i>al-nau'</i>
شَيْءٌ	Ditulis	<i>syai'un</i>
أَمْرُثٌ	Ditulis	<i>Umirtu</i>

I. Syaddah (*Tasydîd*)

Syaddah atau *tasydîd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydîd* (◦), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*. Contohnya sebagai berikut:

رَبَّا	Ditulis	<i>rabbanā</i>
نَجِيْنَا	Ditulis	<i>najjaīnā</i>
الْحَقُّ	Ditulis	<i>al-haqq</i>
الْحَجُّ	Ditulis	<i>al-hajj</i>
نُعْمَّ	Ditulis	<i>nu'imma</i>
عَدْوُ	Ditulis	<i>'aduwun</i>

Jika huruf ى ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (حـ), maka ia transliterasi seperti huruf *maddah* (ī). Contoh:

عَلَىٰ	ditulis	Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)
عَرَبِيٰ	ditulis	'Arabī (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	x
TRANSLITERASI	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
 BAB I	
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Signifikansi Penelitian	8
E. Definisi Operasional	9
F. Penelitian Terdahulu	12
G. Asumsi Dasar dan Hipotesis Penelitian	14
H. Sistematika Penulisan	15
 BAB II	
KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR	16
A. Efektivitas	16
B. Media Pembelajaran	18
C. Media <i>E-Comic</i>	20
D. Aplikasi <i>Ibis Paint X</i>	25
E. Segi Empat.....	27
 BAB III	
METODE PENELITIAN	30
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	30
B. Desain Penelitian	31
C. Lokasi Penelitian	31
D. Populasi dan Sampel Penelitian	33
E. Data dan Sumber Data	33
F. Teknik Pengumpulan Data	34
G. Desain Pengukuran	36
H. Teknik Analisis Data	42

BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
	A. Hasil Penelitian	46
	B. Pembahasan	65
BAB V	PENUTUP	68
	A. Simpulan	68
	B. Rekomendasi	68
	DAFTAR PUSTAKA	70
	LAMPIRAN	71
	RIWAYAT HIDUP	117

DAFTAR TABEL

No.		Halaman
3.1	Distribusi Populasi Penelitian	38
3.2	Distribusi Sampel Penelitian	39
3.3	Kriteria Skor Kelayakan Media	43
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.5	Kisi-Kisi Validasi Ahli.....	43
3.6	Aspek Keterlaksanaan Pembelajaran	44
3.7	Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Jajargenjang.....	45
3.8	Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Belah Ketupat	46
3.9	Distribusi Penyusunan Instrumen Penilaian.....	47
4.1	Hasil Analisis Validasi Media.....	52
4.2	Hasil Validasi Soal.....	55
4.3	Analisis Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran.....	56
4.4	Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen	58
4.5	Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Kontrol.....	59
4.6	Nilai <i>Post Test</i> Siswa Kelas Eksperimen	62
4.7	Nilai <i>Post Test</i> Siswa Kelas Kontrol	63
4.8	Hasil Perhitungan Statistik Deskriptif	64
4.9	Uji Normalitas Nilai <i>Post Test</i>	64
4.10	Uji Homogenitas Nilai <i>Post Test</i>	65

DAFTAR GAMBAR

No.		Halaman
2.1	Media Pembelajaran <i>E-Comic</i>	23
2.2	Tampilan Aplikasi <i>Ibis Paint X</i>	27
2.3	Jajargenjang	28
2.4	Belah Ketupat	29
2.5	Bagan Kerangka Pikir	31
4.1	Daftar dan Foto Kepala MTsN 2 Banjarmasin	36
4.2	Struktur Organisasi MTsN 2 Banjarmasin	37
4.3	Struktur Tata Usaha MTsN 2 Banjarmasin	38
4.4	Grafik Hasil Validasi Media	53
4.5	Grafik Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	57
4.6	Bagan Nilai <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen	61
4.7	Bagan Nilai <i>Post Test</i> Kelas Kontrol	62

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran I : Daftar Terjemah	75
Lampiran II : Media <i>E-Comic</i>	77
Lampiran III : Denah Sekolah	82
Lampiran IV : Soal <i>Post Test</i>	84
Lampiran V : Kunci Jawaban Dan Pedoman Penskoran <i>Post Test</i>	86
Lampiran VI : Rpp	88
Lampiran VII : Lembar Validasi	94
Lampiran VIII: Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran.....	100
Lampiran IX : Foto Proses Pembelajaran	106
Lampiran X : Nilai <i>Post Test</i> Siswa	109
Lampiran XI : Hasil Perhitungan Statistik Deskriptif Nilai <i>Post Test</i>	110
Lampiran XII : Spss Uji Normalitas	111
Lampiran XIII: SPSS Uji Homogenitas	113
Lampiran XIV: Surat Persetujuan Riset	114
Lampiran XV : Lembar Jawaban <i>Post Test</i> Siswa	116