

BAB IV

PAPARAN DATA DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya MAN 1 Barito Kuala

Pada mulanya MAN 1 Barito Kuala merupakan sebuah MA Normal Islam yang berdiri pada tahun 1959 dan kemudian menjadi Pendidikan Guru Agama (PGA) hingga tahun 1980, kemudian pada tahun 1981 dijadikan Madrasah Aliyah (MA) Marabahan yang berstatus swasta. Pada tahun 1981 menjadi MAN Filial Marabahan dengan SK Filial Kep/E/623/1981, selanjutnya pada tanggal 25 Oktober 1993 mendapat SK Penegerian dengan No. 244, maka resmiah menjadi MAN 1 Marabahan dan pada bulan Januari tahun 2017 nama MAN 1 Marabahan berubah menjadi MAN 1 Barito Kuala hingga sekarang.

Selama kurun waktu tersebut, Madrasah ini telah dipimpin oleh beberapa pejabat Kepala Madrasah yang cara pengangkatannya dilakukan sepenuhnya oleh Kementrian Agama Kabupaten Barito Kuala, sebagai berikut:

- a. H. Mahyuni Ma'ruf, tahun 1959. Saat ini madrasah masih berupa MA Normal Islam.
- b. H. Asranuddin, tahun 1980. Madrasah sudah berubah menjadi PGA.
- c. H. Asqalani, Lc (H. Iwat), Tahun 1981 s.d 1993. Madrasah berstatus filial dari MAN 1 Banjarmasin. Kemudian tahun 1994 s.d 1996 sudah mendapat SK kenegerian dan masih tetap dipimpin oleh H. Iwat.
- d. Drs. F. Sanady, tahun 1996 s.d 1997

- e. Drs. Herman. T, tahun 1997 s.d 2000
- f. Dra. Hj. Herawati Amir, tahun 2000 s.d 2007H. Ahmad Yani, S. Ag, tahun 2007 s.d 2013.
- g. Drs. Suardi, S.Pd.I, tahun 2013 s.d sekarang.

2. Visi Misi dan Tujuan MAN 1 Barito Kuala

a. Visi

“Pelayanan Pendidikan Bermutu, Dalam Membentuk Peserta Didik yang Beriman, Cerdas, Terampil, Mandiri dan Berkepribadian”

b. Misi

- 1) Memberikan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, dan memberikan bimbingan pembelajaran khusus berbasis ADISADAYA (Agamis, Disiplin, Sains, Teknologi Dan budaya)
- 2) Melaksanakan Manajemen Pendidikan yang bermutu di setiap kegiatan sekolah.
- 3) Menciptakan suasana kehidupan sekolah yang religius, beretika dan berbudaya.
- 4) Mencetak peserta didik yang bijak, tanggap dan rasional
- 5) Mencetak peserta didik yang terampil berbahasa asing, terampil dalam bidang seni dan budaya.
- 6) Memberikan pendidikan Kecakapan hidup yang tertata dan integral.
- 7) Mencetak peserta didik yang disiplin, bertanggung tanggung, toleransi dan demokratis

3. Tujuan MAN 1 Barito Kuala

- a. Menghasilkan peserta yang mengamalkan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Menjadikan Madrasah Aliyah yang Unggulan di lingkungan Kabupaten Barito Kuala, dan Propinsi Kalimantan Selatan.
- c. Mewujudkan target kelulusan 100% pada Ujian Sekolah, Ujian Nasional, dan Ujian Madrasah berstandar Nasional.
- d. Mampu bersaing pada lomba olympiade saint dan Bahasa.
- e. Meningkatkan jumlah lulusan yang diterima di PT Negeri di Indonesia
- f. Menciptakan suasana belajar yang kondusif, harmonis, dan menyenangkan.
- g. Meningkatkan kemampuan berpikir logis, kritis dan Sistematis.
- h. Mampu berkomunikasi dengan bahasa Inggris dan berbahasa Arab di lingkungan Madrasah.
- i. Siswa memiliki salah satu keahlian di bidang seni budaya.
- j. Meningkatkan kemampuan produktifitas dibidang ekonomi khususnya keahlian di bidang otomotif dan tata boga.
- k. Terwujudnya kepribadian siswa yang disiplin, tanggung jawab, toleransi dan demokratis.

4. Keadaan siswa MAN 1 Barito Kuala

Siswa merupakan integrasi yang tidak dapat dipisahkan dari kepentingan sekolah. Karena Siswa sebagai subyek dan obyek yang mendalami ilmu. MAN 1 Barito Kuala memiliki 15 ruangan kelas dan tiga jurusan yaitu jurusan Ilmu-ilmu

Keagamaan (IHK), Ilmu-ilmu Sosial (IIS) serta Matematika dan Ilmu Alam (MIA) dengan jumlah siswa seluruhnya adalah 424 siswa. Dari jumlah siswa tersebut terdiri dari siswa kelas X sebanyak 5 kelas dengan jumlah siswa 149 orang, siswa kelas XI sebanyak 5 kelas dengan jumlah siswa 130 orang, siswa kelas XII sebanyak 5 kelas dengan jumlah siswa 145 orang. Dengan total siswa laki-laki sebanyak 213 orang dan siswa perempuan sebanyak 211 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3.7 Data Siswa Man 1 Barito Kuala TA 2020/2021

Berdasarkan Tingkat Kelas

TA 2020/2021									Total
Kelas X			Kelas XI			Kelas XII			
L	P	Jlh	L	P	Jlh	L	P	Jlh	
71	78	149	64	66	130	78	67	145	424

5. Keadaan Guru dan Karyawan MAN 1 Barito Kuala

Guru MAN 1 Barito Kuala berjumlah 43 orang, terdiri dari 32 orang guru tetap yang berstatus Pegawai Negeri Sipil (PNS), dan 11 orang guru yang berstatus honor sekolah (GTT). Untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3.8 Data Guru MAN 1 Barito Kuala

No	Pendidikan	Status Tenaga Pengajar	
		GT (PNS)	GTT (Honor)
1	S3	1	
2	S2	5	1
3	S1	36	10
4	D3	-	-
5	D2	1	-
6	SMA/Sederajat	-	
Jumlah		43	11
Total		54	

Adapun jumlah karyawan MAN 1 Barito Kuala berjumlah 13 orang, terdiri dari 2 orang pegawai tetap (PT) yang berstatus PNS dan 11 orang pegawai tidak tetap (PTT). Untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 3.9 Data Karyawan MAN 1 Barito Kuala

No	Pendidikan	Status	
		PT (PNS)	PTT (Honor)
1	S2	-	1
2	S1	2	6
3	D3	-	-
4	D2	-	-

No	Pendidikan	Status	
		PT (PNS)	PTT (Honor)
5	SMA/Sederajat	-	4
Jumlah		2	11
Total		13	

6. Keadaan Sarana dan Prasarana MAN 1 Barito Kuala

Sarana dan prasarana di MAN 1 Barito Kuala dapat dikategorikan cukup lengkap untuk ukuran sekolah di wilayah Kabupaten Barito Kuala. Hal ini dapat dilihat dari ketersediaan sarana belajar yang terpenuhi, begitupun dengan sarana penunjang lainnya.

Adapun sarana dan prasarana yang tersedia di MAN 1 Barito Kuala adalah terdiri dari: 15 ruang kelas, ruang tata usaha, ruang kepala sekolah, ruang wakil kepala madrasah, ruang guru, ruang Aula, perpustakaan, 2 ruang laboratorium yaitu laboratorium IPA, dan laboratorium komputer, ruang BK, 1 kantin, ruang UKS, pos satpam, ruang OSIS, koperasi, ruang sanggar seni, lapangan olahraga, Halaman dan taman sekolah, tempat parkir sepeda motor, sepeda siswa, tempat parkir sepeda motor guru dan karyawan, 8 kamar mandi siswa, 1 kamar mandi guru dan Mushalla.

B. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Hasil utama dari penelitian dan pengembangan ini adalah penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan

menurut Sugiyono yang dilakukan dari tahap 1 sampai 5. Data hasil setiap tahapan prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Hasil penelitian yang diperoleh dari observasi di MAN 1 BARITO KUALA, wawancara dengan guru kelas yaitu Ibu Sumarni, S.Pd selaku guru mata pelajaran Matematika di MAN 1 Barito Kuala bahwa penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran masih jarang dilakukan di sekolah ini. Media pembelajaran di sekekolan MAN1 1 Barito Kuala ini masih terbatas dan media yang tersedia sudah ada beberapa yang mulai rusak.

Keterbatasan media di sekolah membutuhkan kreatifitas guru dalam upaya pengadaan media pembelajaran secara mandiri. Media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Lebih spesifik kepada mata pelajaran matematika mengenai geometri, konsep kedudukan titik, garis dan bidang, upaya yang dilakukan pengajar terkait pengadaan media adalah dengan menggunakan alat peraga yang dibuat menggunakan kertas karton dan menggunakan media gambar. Ibu Sumarni menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran terkadang siswa masih kurang semangat dan mudah jenuh sehingga perhatian siswa kurang dan masih banyak siswa yang ternyata sulit memahami materi.

Wawancara yang dilakukan dimaksudkan untuk mengetahui kondisi lapangan, yakni terkait dengan media yang digunakan, keadaan sekolah juga kondisi siswa itu sendiri. Sehingga masih diperlukan Pengembangan e-lks berbasis komik pada materi konsep kedudukan titik, garis dan bidang

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data berupa media yang akan dibuat dengan bantuan aplikasi comic strip dengan materi konsep kedudukan titik, garis dan bidang dari buku matematika kelas I, dan II untuk SMA/MA. Pada tahapan ini diperlukan pengumpulan data mengenai kebutuhan media e-lks berbasis komik pada materi konsep kedudukan titik, garis, dan bidang yang praktis dan menarik untuk memotivasi dan membantu siswa dalam memahami materi. Data pendukung dalam pengumpulan data diperoleh dari sumber referensi skripsi-skripsi, jurnal-jurnal, dan buku-buku penunjang matematika dengan materi konsep kedudukan titik, garis, dan bidang.

Kemudian dalam menentukan indikator memerlukan konsultasi dengan ahli materi matematika dan menyesuaikan KD yang diambil dengan buku yang sekolah pakai agar didapatkan indikator yang tepat yang kemudian akan dikembangkan dalam pembuatan media untuk pembelajaran.

Kemudian pengumpulan gambar dilakukan dengan mengambil dokumentasi terhadap siswa MAN 1 Barito Kuala. Berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan, serta potensi-potensi yang terdapat pada penelitian maka dibuatlah media pembelajaran e-lks berbasis komik pada konsep kedudukan titik, garis, dan bidang.

3. Desain Produk

Tahap ini merupakan tahap dimana media pembelajaran dirancang agar bisa memenuhi kebutuhan siswa terhadap pembelajaran yang inovatif yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Selain itu, siswa juga belum pernah menggunakan

media e-lks berbasis komik dalam pembelajaran matematika. Media e-lks berbasis komik ini dibuat semenarik mungkin dengan menambahkan gambar-gambar yang menarik yang dipadukan dengan penjelasan serta rumus-rumus konsep kedudukan titik, garis dan bidang serta diaplikasikan agar bisa diakses secara online.

Seluruh komponen dari media pembelajaran e-lks berbasis komik ini dibuat dengan menggunakan aplikasi comic strip yang di aplikasikan menggunakan microsof word demean ukuran kertas A5. Berikut tampilan bagian depan dari media pembelajaran e-lks berbasis komik yang telah dibuat oleh peneliti.



Gambar 3.4 Tampilan Media Pembelajaran e-lks berbasis komik
Bagian Sampul depan.

pada gambar 3.4, sampul depan terdapat tulisan materi pelajaran, dan nama sekolah.

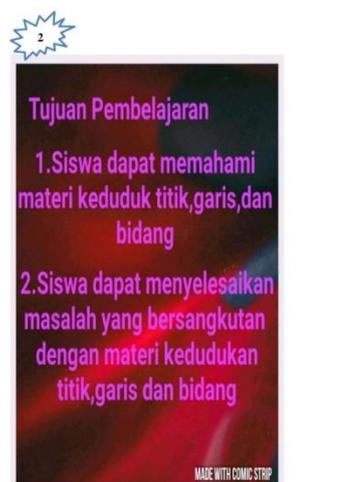
Setelah sampul depan, halaman selanjutnya berisi biodata penulis, tujuan pembelajaran, dan kompetensi dasar. Penulisan biodata penulis, tujuan

pembelajaran, dan kompetensi dasar menggunakan jenis tulisan tipe AvenirLTSstd Book yang ada di aplikasi komik. Berikut tampilan halaman selanjutnya media pembelajaran e-lks berbasis komik yang telah dibuat oleh peneliti.



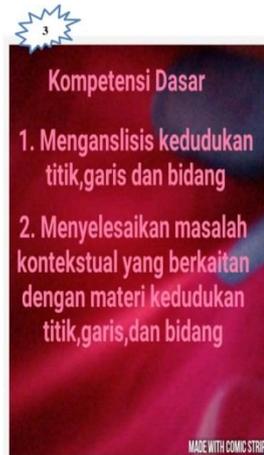
Gambar 3.5 Tampilan Biodata Penulis

pada gambar 3.5 biodata penulis terdapat nama penulis ,tempat tanggal lahir, nim, dan media sosial penulis.



Gambar 3.6 Tampilan Tujuan Pembelajaran

pada gambar 3.6 terdapat tujuan pembelajaran yang dibuat penulis untuk tujuan yang ingin dicapai



Gambar 3.7 Tampilan Kompetensi Dasar

pada gambar 3.7 terdapat tujuan pembelajaran yang dibuat penulis untuk kompetensi dasar yang ingin dicapai

Dihalaman selanjutnya percakapan tokoh komik yang membahas tentang materi konsep kedudukan titik, garis dan bidang . penulisan huruf menggunakan tipe tipe AvenirLTStd Book yang ada di aplikasi komik. Berikut tampilan halaman selanjutnya media pembelajaran e-lks berbasis komik yang telah dibuat oleh peneliti.



Gambar 3.8 Tampilan isi komik

pada gambar 3.8 terdapat tokoh komik sedang berinteraksi mengenai materi yang bersangkutan

Dihalaman lain ada juga tokoh komik menjelaskan materi beserta rumusnya. penulisan huruf menggunakan tipe tipe AvenirLTSstd Book yang ada di aplikasi komik. Berikut tampilan halaman selanjutnya media pembelajaran e-lks berbasis komik yang telah dibuat oleh peneliti.



Gambar 3.9 Tampilan tokoh komik menjelaskan materi beserta rumus nya pada gambar 3.9 terdapat tokoh komik yang dibuat penulis untuk menjelaskan materi beserta rumusnya

Halaman terakhir, ada soal latihan penulisan huruf menggunakan tipe tipe AvenirLTSstd Book yang ada di aplikasi komik. Berikut tampilan halaman selanjutnya media pembelajaran e-lks berbasis komik yang telah dibuat oleh peneliti.



Gambar 4.1 tampilan soal latihan

pada gambar 4.1 terdapat latihan soal yang di buat penulis untuk memantapkan pemahaman siswa yang nantinya dikerjakan oleh masing-masing siswa.

4. Validasi Desain Produk

Validasi desain pembuatan media pembelajaran E-lks berbasis komik dengan menggunakan comic strip pada materi kedudukan titik, garis, dan bidang yang diuji oleh 4 orang validator yang terdiri dari 2 ahli materi dan 2 ahli media. Instrumen validasi menggunakan skala *Likert*. Adapun hasil validasi ahli sebagai berikut:

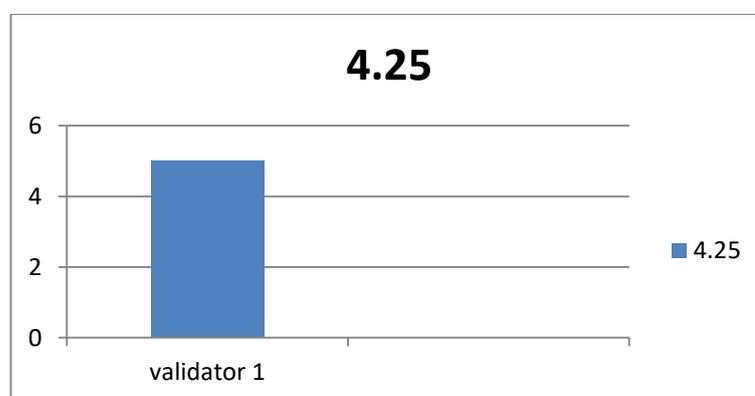
a. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji Kesesuaian materi dengan SK, KD dan TUJUAN, Keakuratan Materi. Adapun validator yang menjadi ahli materi bahan ajar terdiri dari 1 dosen Universitas Islam Negeri Banjarmasin dan 1 guru mata pelajaran Matematika di MAN 1 Barito Kuala. Hasil dari validasi materi tahap 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Tahap 1 oleh Ahli Materi

Indikator	Validator	
	R1	R2
1	5	5
2	4	5
3	4	5
4	4	5
5	5	5
6	3	5
7	4	5
8	5	5
Jumlah	34	40
Rata-rata	4,25	5
Rata-rata 2 Validator	4,62	
Kriteria	Sangat Baik	

Berdasarkan hasil validasi tahap 1 oleh ahli materi pada tabel X dari 2 validator dapat diketahui bahwa validasi ahli materi memperoleh nilai sebagai berikut, pada validator 1 diperoleh rata-rata sebesar 4,25 dengan kriteria “ Baik” dimana semua indikator mendapat skor 4 kecuali indikator tentang Kesesuaian Standar Kompetensi, Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, Kesesuaian penggunaan bahasa yang diggunakan dengan skor 5 dan Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi dengan skor 3. Pada validator 2 diperoleh rata-rata sebesar 5 dengan kriteria “Sangat Baik” dimana semua indikator mendapat skor 5. Skor nilai rata-rata 2 validator 4,62 dengan kriteria “Sangat Baik”. Selain dalam bentuk tabel hasil validasi tahap 1 oleh ahli materi disajikan juga data dalam bentuk grafik berikut untuk melihat penilaian ahli materi tahap 1 dari masing-masing validator.



Gambar 4.2 Grafik Hasil Validasi Tahap 1 oleh Ahli Materi.

Pada gambar 4.2 dijelaskan bahwa pada penilaian untuk materi tahap 1, penilaian dari validator 1 lebih rendah dibandingkan penilaian oleh validator 2. Terlihat dari grafik hasil validasi ahli materi pada tahap 1 nilai pada aspek

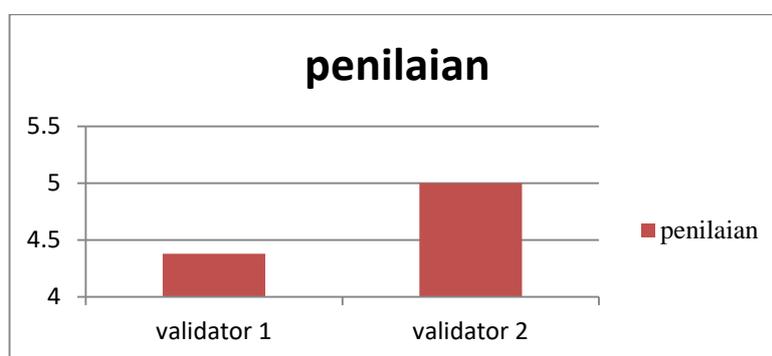
penilaian validator 1 memperoleh nilai 4,25 dan pada aspek penilaian validator 2 memperoleh nilai 5.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Tahap 2 oleh Ahli Materi

Indikator	Validator	
	R1	R2
1	4	5
2	4	5
3	5	5
4	5	5
5	5	5
6	4	5
7	4	5
8	4	5
Jumlah	35	40
Rata-rata	4,38	5
Rata-rata 2 Validator	4,69	
Kriteria	Sangat Baik	

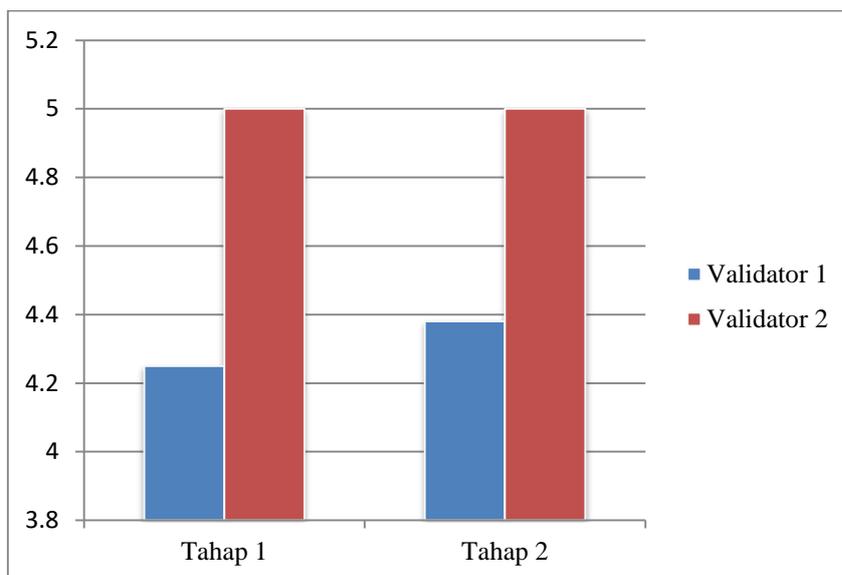
Berdasarkan hasil validasi tahap 2 oleh ahli materi pada tabel XI dari 2 validator dapat diketahui bahwa validasi ahli materi memperoleh nilai sebagai berikut, pada validator 1 diperoleh rata-rata sebesar 4,38 dengan kriteria “ Sangat Baik”dimana semua indikator mendapat skor 4 kecuali indikator tentang kesesuaian tujuan pembelajaran, penyajian materi sesuai dengan tujuan yang

dirumuskan, dan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dengan skor 5 . Pada validator 2 diperoleh rata-rata sebesar 5 dengan kriteria “Sangat Baik” dimana semua indikator mendapat skor 5, dan skor nilai rata-rata sebesar 4,69 dengan kriteria “Sangat Baik”. Selain dalam bentuk tabel hasil validasi tahap 2 oleh ahli materi disajikan juga data dalam bentuk grafik berikut untuk melihat penilaian ahli materi tahap 2 dari masing-masing validator.



Gambar 4.3 Grafik Hasil Validasi Tahap 2 oleh Ahli Materi.

Pada gambar 4.3 dijelaskan bahwa pada penilaian untuk materi tahap 2. Penilaian dari validator 1 lebih rendah dibandingkan penilaian oleh validator 2. Terlihat dari grafik hasil validasi ahli materi pada tahap 2 nilai pada aspek penilaian validator 1 memperoleh rata-rata nilai 4 dan validator 2 memperoleh rata-rata nilai 5 dari semua aspek mengalami peningkatan dan sudah masuk dalam kriteria layak, maka media sudah valid dan tidak dilakukan kembali perbaikan.



Gambar 4.4 Grafik Hasil Validasi Perbandingan antara Tahap 1 dan Tahap 2 oleh Ahli Materi.

Pada gambar 4.9 dijelaskan bahwa pada penilaian untuk materi dari tahap 1 ke tahap 2 mengalami peningkatan, baik dari validator 1 maupun validator 2.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji aspek kelayakan kegrafikan dan aspek kelayakan bahasa. Adapun validator yang menjadi ahli media terdiri dari 2 dosen dari UIN Antasari Banjarmasin. Hasil data validasi media tahap 1 dapat dilihat pada tabel berikut:.

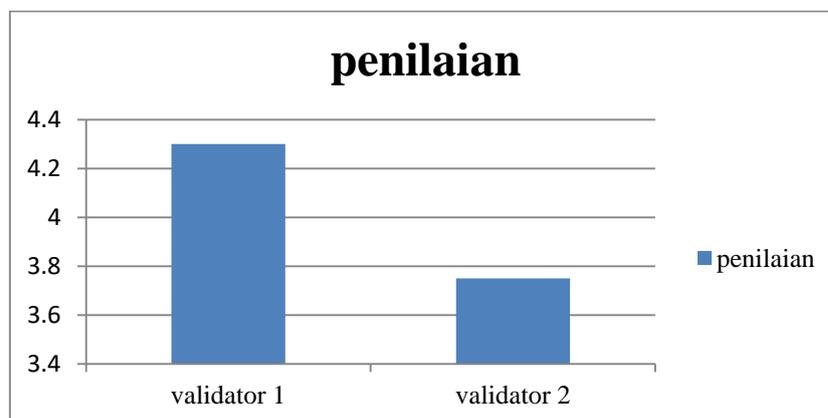
Tabel 4.3 Hasil Validasi Tahap 1 oleh Ahli Media.

Indikator	Validator	
	R1	R2
1	3	3
2	4	3

3	4	3
4	4	4
5	3	4
6	4	4
7	5	4
8	5	4
9	5	4
10	5	4
11	5	4
12	5	4
Jumlah	52	45
Indikator	Validator	
	R1	R2
Rata-rata	4,3	3,75
Rata-rata 2 Validator	4,03	
Kriteria	Baik	

Berdasarkan hasil validasi tahap 1 oleh ahli media pada tabel XII dari 2 validator dapat diketahui bahwa validasi ahli media memperoleh nilai sebagai berikut, pada validator 1 diperoleh rata-rata nilai sebesar 4,3 dengan kriteria “Sangat Baik” dimana indikator Teks dapat terbaca dengan baik, Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf, mendapat skor 3 dan indikator Proporsional Layout (tata letak teks dengan gambar), Kesesuaian pemilihan

background, Kesesuaian proporsi warna, Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi mendapat skor 4. Pada validator 2 diperoleh rata-rata nilai sebesar 3,75 dengan kriteria “Baik” dimana semua indikator mendapat skor 4 kecuali indikator Teks dapat terbaca dengan baik, Proporsional Layout (tata letak teks dengan gambar), Kesesuaian pemilihan *background* mendapat skor 3. Skor nilai rata-rata 2 validator 4,03 dengan kriteria “Baik”. Selain dalam bentuk tabel hasil validasi tahap 1 oleh ahli media disajikan juga data dalam bentuk grafik berikut untuk melihat penilaian ahli media tahap 1 dari masing-masing validator.



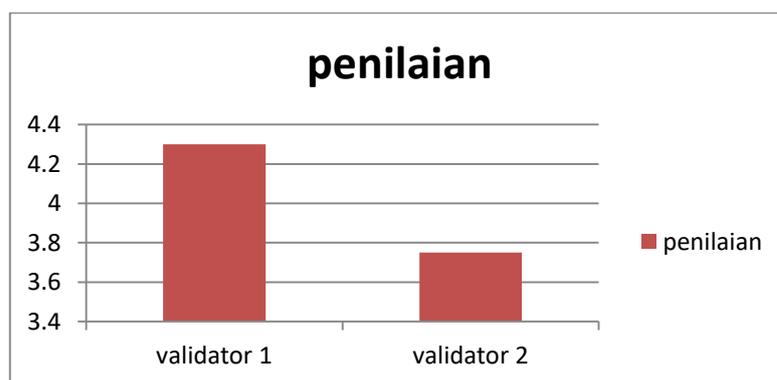
Gambar 4.5 Grafik Hasil Validasi Tahap 1 oleh Ahli Media.

Pada gambar 4.5 dijelaskan bahwa pada penilaian untuk media tahap 1. Penilaian dari validator 1 lebih tinggi dibandingkan penilaian oleh validator 2. Terlihat dari grafik hasil validasi ahli materi pada tahap 1 nilai pada aspek penilaian validator 1 memperoleh nilai 4,3 dan pada aspek penilaian validator 2 memperoleh nilai 3,75.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Tahap 2 oleh Ahli Media.

Indikator	Validator	
	R1	R2
1	3	3
2	4	3
3	4	3
4	4	4
5	3	4
6	4	4
7	5	4
8	5	4
9	5	4
10	5	4
11	5	4
12	5	4
Jumlah	52	45
Rata-rata	4,3	3,75
Rata-rata 2 Validator	4,03	
Kriteria	Baik	

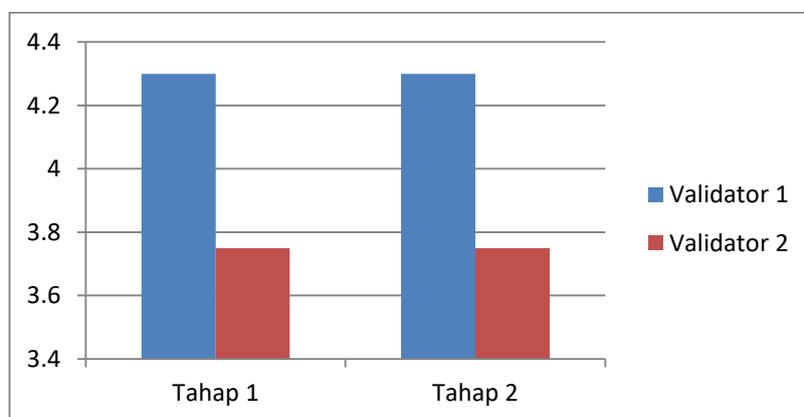
Berdasarkan hasil validasi tahap 1 oleh ahli media pada tabel 4.1 dari 2 validator dapat diketahui bahwa validasi ahli media memperoleh nilai sebagai berikut, pada validator 1 diperoleh rata-rata nilai sebesar 4,3 dengan kriteria “Sangat Baik” dimana indikator Teks dapat terbaca dengan baik, Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf, mendapat skor 3 dan indikator Proporsional Layout (tata letak teks dengan gambar), Kesesuaian pemilihan background, Kesesuaian proporsi warna, Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi mendapat skor 4 . Pada validator 2 diperoleh rata-rata nilai sebesar 3,75 dengan kriteria “Baik” dimana semua indikator mendapat skor 4 kecuali indikator Teks dapat terbaca dengan baik, Proporsional Layout (tata letak teks dengan gambar), Kesesuaian pemilihan *background* mendapat skor 3. Skor nilai rata-rata 2 validator 4,03 dengan kriteria “Baik”. Selain dalam bentuk tabel hasil validasi tahap 1 oleh ahli media disajikan juga data dalam bentuk grafik berikut untuk melihat penilaian ahli media tahap 1 dari masing-masing validator.



Gambar 4.6 Grafik Hasil Validasi Tahap 2 oleh Ahli Media.

Pada gambar 4.6 dijelaskan bahwa pada penilaian untuk media tahap 2. Penilaian dari validator 1 lebih tinggi dibandingkan penilaian oleh validator 2. Terlihat dari grafik hasil validasi ahli materi pada tahap 1 nilai pada aspek

penilaian validator 1 memperoleh nilai 4,3 dan pada aspek penilaian validator 2 memperoleh nilai 3,75.



Gambar 4.7 Grafik Hasil Validasi Perbandingan antara Tahap 1 dan Tahap 2 oleh Ahli Media.

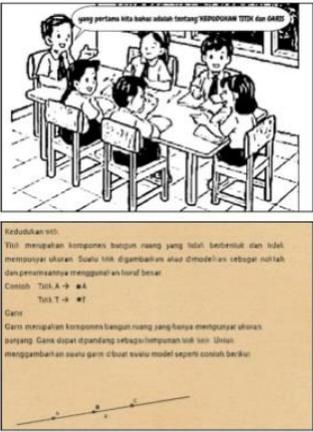
Pada gambar 4.7 dijelaskan bahwa pada penilaian untuk media tahap 1 ke tahap 2 tidak berubah dikarenakan validator hanya menilai 1 kali karena media sudah layak digunakan dengan syarat revisi dahulu. , baik dari validator 1 maupun validator 2.

5. Revisi Desain Produk

at beberapa saran mengenai media yang dibuat oleh peneliti, antara lain adalah tampilan *background* pada media, jenis *font* yang digunakan, gambar dan keterangannya, ukuran tulisan, petunjuk pemakaian, dan kotak yang digunakan untuk mengemas media *flash card*. Komentar dan saran tersebut dijadikan acuan untuk merevisi media yang telah dibuat peneliti. Berikut adalah revisi produk berdasarkan saran ahli materi dan ahli media:

a. Ahli Materi I

Berdasarkan instrumen validasi yang telah diberikan peneliti kepada ahli materi I yaitu Bapak Azis Muslim, M.Pd diperoleh bahwa konsep materinya dibuatkan dalam bentuk ilustrasi dan penjelasan di bagian “bidang” masih ambigu.

Sebelum	Sesudah
 <p>yang pertama kita bahas adalah tentang NEPOKSIAN TITIK dan GARIS</p> <p>Kedudukan titik: Titik merupakan komponen bangun ruang yang tidak berdimensi dan tidak mempunyai ukuran. Suatu titik digambarkan atau dimodelkan sebagai noktah dan penamaannya menggunakan huruf besar. Contoh: Titik A → A Titik T → T</p> <p>Garis: Garis merupakan komponen bangun ruang yang hanya mempunyai ukuran panjang. Garis dapat dipandang sebagai kumpulan titik-titik. Untuk menggambarkan suatu garis dibuat suatu model seperti contoh berikut.</p>	 <p>ilustrasi kedudukan titik terhadap garis</p> <p>*burung adalah titik *tali adalah garis jadi lingkaran biru titik berada di luar garis lingkaran merah titik berada di dalam garis</p>

Gambar 4.8 Tampilan Isi Materi Sebelum dan Sesudah Revisi

Sebelum	Sesudah
 <p>selanjutnya kita lanjutkan ke materi BIDANG</p> <p>Bidang: Bidang merupakan komponen bangun ruang yang mempunyai luas. Bidang dapat dipandang sebagai himpunan titik-titik. Yang disebut bidang di sini adalah bidang datar, yaitu bangun yang dapat digambarkan sebagai suatu yang datar dan mempunyai luas tidak terbatas. Bidang digambarkan dengan model terbalas yang memahaminya Bidang tersebut dinamakan bidang α atau bidang ABC. Harus diingat, penamaan bidang dengan titik-titik yang di dalamnya minimal menggunakan tiga titik.</p> <p>OK!</p>	 <p>bidang juga dengan garis dan bidang itu semua adalah bidang, hanya ada di dalam pikiran kita saja tanpa bisa di detektor kan densitas</p> <p>oh begitulah dit oke densitas paham dit</p>

Gambar 4.9 Tampilan Penjelasan Bidang Sebelum dan Sesudah Revisi

b. Ahli Materi II

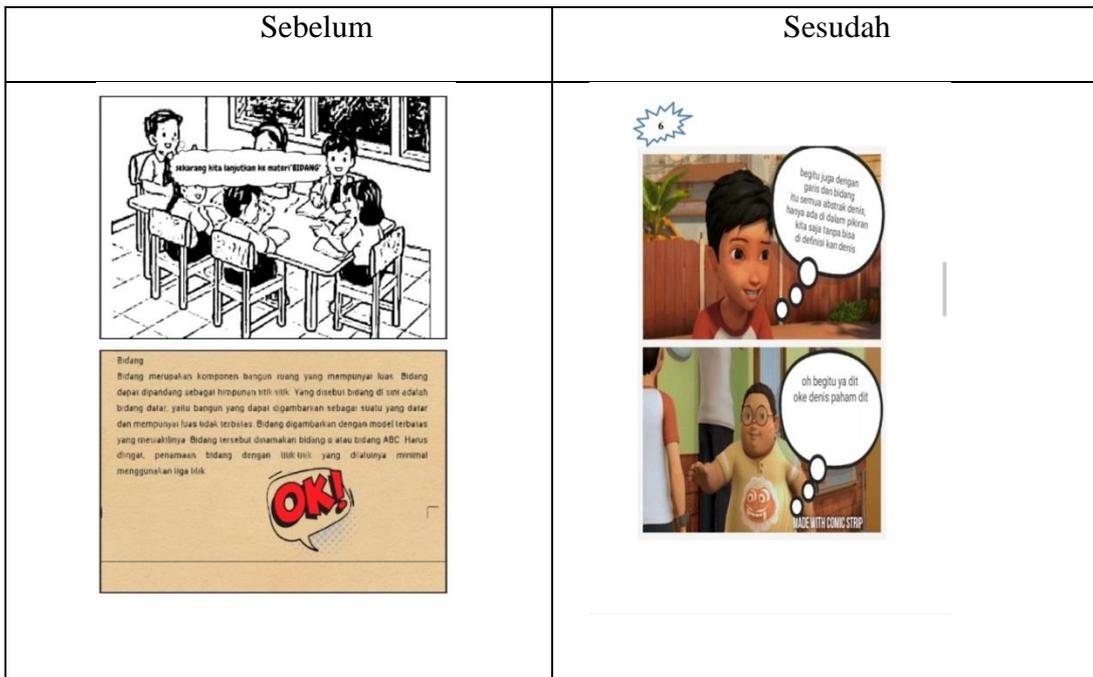
Berdasarkan instrumen validasi yang telah diberikan peneliti kepada ahli materi I yaitu Ibu Sumarni, S.Pd. selaku guru kelas mata pelajaran matematika di MAN 1 Barito Kuala, diperoleh bahwa materi pada media pembelajaran E-Lks berbasis komik sudah lengkap karena mencakup semua materi yang diinginkan.



Gambar 5.1 Tampilan Cover Komik

c. Ahli Media I

Berdasarkan instrumen validasi yang telah diberikan peneliti kepada ahli media I yaitu Bapak Moh. Iqbal Assyauqi, S.Pd, M.Pd selaku dosen UIN Antasari Banjarmasin, diperoleh hasil agar memberi no halaman, cover judul komik, gambar dan teks diperjelas.



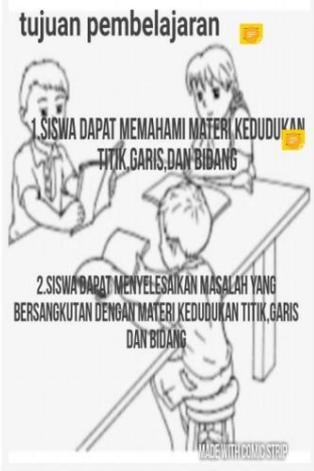
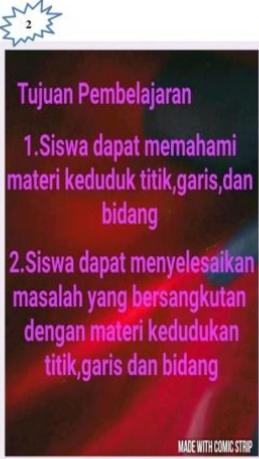
Gambar 5.2 Tampilan Gambar Komik Sebelum dan Sesudah Revisi



Gambar 5.3 Tampilan Cover Depan Sebelum dan Sesudah Revisi

d. Ahli Media II

Berdasarkan instrumen validasi yang telah diberikan peneliti kepada ahli media I yaitu Bapak Muh.Fajaruiddin Atsnan M.Pd selaku dosen UIN Antasari Banjarmasin, diperoleh hasil agar dilakukan perbaikan pada bagian gambar yang tumpang tindih dengan tulisan

Sebelum	Sesudah
	

Gambar 5.4 Tampilan Gambar dan Tulisan Sebelum dan Sesudah Revisi

6. Respon Siswa

Setelah produk melewati tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media serta telah selesai diperbaiki, selanjutnya produk media diujicobakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang dibuat dengan kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa dari kelas XI dan kelompok besar yang terdiri dari 33 siswa kelas XI IIK 1 dan X IIK 2, adapun hasil respon siswa sebagai berikut:

a. Respon Siswa Skala Kecil

Respon siswa kelompok kecil dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dibuat, dalam respon kelompok kecil ini siswa diperkenankan untuk melihat media yang diberikan, yaitu berupa media e-lks berbasis komik. Kemudian diakhiri respon produk dengan melibatkan 10 siswa yang dipilih secara heterogen berdasarkan kemampuan di kelas dan jenis kelamin kemudian siswa diberi angket berupa google form untuk memberikan respon terhadap media. Respon kelompok kecil dilakukan di MAN 1 Barito Kuala. Hasil respon siswa terhadap media diperoleh nilai rata-rata 3,99 dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu “baik”, hal ini menunjukkan bahwa media yang dibuat peneliti mempunyai kriteria baik untuk digunakan sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar pada materi konsep kedudukan titik, garis dan bidang MAN 1 Barito Kuala.

b. Respon Siswa Skala Besar

Setelah melakukan respon kelompok kecil, kemudian media diujicobakan kembali ke respon kelompok besar. Respon kelompok besar ini dilakukan untuk meyakinkan data dan mengetahui respon siswa terhadap media secara luas. Responden pada kelompok besar ini berjumlah 33 siswa MAN 1 Barito Kuala Kelas XI dengan cara membagikan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap media. Hasil respon siswa kelompok besar memperoleh rata-rata 4,06 dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu “baik”, hal ini menunjukkan media yang dibuat oleh peneliti mempunyai kriteria baik untuk digunakan sebagai media

dalam kegiatan belajar mengajar pada materi konsep kedudukan titik, garis dan bidang MAN 1 Barito Kuala.

Tabel 4.5 Hasil Rata-rata dari Angket Respon Siswa Tingkat Kepuasan

No	Uji Coba Skala Kecil	Uji Coba Skala Besar
1	3,99	4,06

Dari hasil respon siswa yang telah dilakukan di MAN 1 Barito Kuala terlihat bahwa rata-rata respon siswa meningkat dimana pada respon skala kecil rata-ratanya 3,99 dengan kriteria “baik” dan respon skala besar 4,06 dengan kriteria “baik”. Jadi produk media e-lks berbasis komik tersebut layak digunakan. Selain dalam bentuk tabel hasil respon siswa juga dapat dilihat dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 5.5 Grafik Hasil Respon Siswa.

Pada gambar 5.5 dijelaskan bahwa pada respon siswa skala besar lebih tinggi dibandingkan dengan respon siswa skala kecil.

C. Pembahasan

Pada pembuatan media ini, peneliti menggunakan pengembangan *Borg and Gall* yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono kemudian peneliti melakukan pembatasan menjadi 5 langkah untuk menghasilkan produk akhir yang bisa terus dikembangkan dalam lembaga pendidikan. Berikut pembahasan hasil penelitian:

1. Potensi dan Masalah

Hasil penelitian yang diperoleh dari observasi di MAN 1 Barito Kuala, wawancara dengan guru mata pelajaran matematika yaitu Ibu Sumarni selaku guru mata pelajaran matematika kelas XI di MAN 1 Barito Kuala bahwa penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran masih jarang dilakukan di sekolah ini.

Keterbatasan media di sekolah membutuhkan kreatifitas guru dalam upaya pengadaan media pembelajaran secara mandiri. Media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Lebih spesifik kepada mata pelajaran matematika materi kedudukan titik, garis dan bidang, upaya yang dilakukan pengajar terkait pengadaan media adalah dengan menggunakan papan tulis biasa .

Ibu Sumarni menjelaskan bahwa penggunaan papan tulis saja, terkadang membuat siswa masih kurang semangat dan mudah jenuh sehingga perhatian siswa kurang dan masih banyak siswa yang ternyata sulit memahami materi ketika pembelajaran berakhir. Hal tersebut dapat kita lihat dari hasil pengulangan materi yang dilakukan guru mata pelajaran matematika.

Penyebab kesalahan yang sering dilakukan siswa dalam menyelesaikan soal-soal ulangan matematika materi kedudukan titik, garis, dan bidang ini adalah kesalahan menentukan rumus dan kurangnya perhatian mereka saat pembelajaran sehingga mereka kurang memahami cara pengerjaannya. Wawancara yang dilakukan dimaksudkan untuk mengetahui kondisi lapangan, yakni terkait dengan media yang digunakan, keadaan sekolah juga kondisi siswa itu sendiri. Sehingga masih diperlukan pengembangan media pembelajaran e-lks berbasis komik di MAN 1 Barito Kuala

2. Pengumpulan Data

Berdasarkan hasil penelitian dalam pengumpulan data menggunakan metode wawancara, pada tahapan ini diperlukan pengumpulan data mengenai kebutuhan media e-lks berbasis komik pada materi kedudukan titik, garis, dan bidang yang praktis dan menarik untuk memotivasi dan membantu siswa dalam memahami materi. Data pendukung dalam pengumpulan data diperoleh dari sumber referensi skripsi-skripsi, jurnal-jurnal, dan buku-buku penunjang matematika dengan materi kedudukan titik, garis, dan bidang. Kemudian dalam menentukan indikator memerlukan konsultasi dengan ahli materi matematika dan menyesuaikan KD yang diambil dengan buku yang sekolah pakai agar didapatkan indikator yang tepat yang kemudian akan dikembangkan dalam pembuatan media untuk pembelajaran.. Berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan, serta potensi-potensi yang terdapat pada penelitian maka dibuatlah media pembelajaran e-lks berbasis komik pada materi kedudukan titik, garis, dan bidang.

Pengumpulan informasi terkait penelitian dan pengembangan sebuah media pembelajaran yang akan dikembangkan, peneliti juga memperoleh referensi bersumberkan penelitian terdahulu seperti penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni Eka Mustika Dewi mengungkapkan bahwa terdapat dampak positif dari pembelajaran menggunakan media pembelajaran LKS Komik yaitu dapat memotivasi siswa, dapat membuat siswa aktif, dan dapat memberikan petunjuk yang lebih jelas kepada siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.

3. Desain Produk

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajarane-lks berbasis komik pada materi kedudukan titik, garis, dan bidang. Materi dalam media disesuaikan dengan Indikator, KI dan KD pada Kurikulum 2013. Pemilihan media e-lks sebagai bahan ajar yang dibuat menggunakan bantuan aplikasi comic strip dan microsof word dikarenakan perkembangan teknologi, sehingga bisa memenuhi kebutuhan siswa terhadap pembelajaran yang inovatif yang belum pernah dilakukan sebelumnya.

4. Validasi Desain

Data hasil validasi media pembelajaran e-lks berbasis komik diperoleh dari beberapa validator, yang terdiri dari 1 gurumata pelajaran matematika MAN 1 Barito Kuala, dan 3 dosen Universitas Islam Negeri Antasari (UIN) Banjarmasin, data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa angket penilaian dan data kualitatif berupa tanggapan, saran, kritik, dan kesimpulan secara umum terhadap media pembelajaran yang dibuat. Data kuantitatif dianalisis dengan perhitungan nilai rata-rata dari angket yang berupa

skala penilaian 1, 2, 3, 4, 5. Nilai dari 4 validator dirata-rata untuk setiap aspek indikatornya kemudian dirata-rata kembali untuk memperoleh nilai validitas akhir. Nilai ini selanjutnya dirujukan pada interval penentuan tingkat kevalidan produk hasil pengembangan sehingga diperoleh kriteria validator terhadap media pembelajaran e-lks berbasis komik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media e-lks berbasis komik pada materi kedudukan titik, garis, dan bidang yang telah dibuat sudah layak digunakan/diterapkan pada proses pembelajaran dengan data validasi yang diisi oleh ahli media dan ahli materi sebagai validator, maka media E-Lks Berbasis Komik ini dinyatakan memenuhi persyaratan untuk layak digunakan sebagai bahan ajar dengan dibuktikan nilai skor pada tahap 1 dengan rata-rata 4,62 (Sangat Baik) dan tahap 2 dengan rata-rata 4,69 (Sangat Baik) dari ahli materi nilai skor pada tahap 1 dengan rata-rata 4,03 (Baik) dan tahap 2 dengan rata-rata 4,03 (Baik) dari ahli media.

5. Revisi Desain

Hasil revisi desain diperoleh dari angket ahli materi dan ahli media sebagai acuan dalam melakukan revisi desain. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), kriteria kelayakan bahan ajar yang baik dapat ditinjau dari kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan kegrafikan, dan kelayakan bahasa. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, bahan ajar media e-lks berbasis komik pada materi kedudukan titik, garis dan bidang yang telah dibuat sudah layak digunakan/ditetapkan pada proses pembelajaran dengan data validasi yang diisi

oleh ahli media dan ahli materi sebagai validator, maka bahan ajar ini dinyatakan memenuhi persyaratan untuk layak digunakan sebagai media pembelajaran.

6. Respon Siswa

Hasil angket yang dilakukan pada respon kelompok kecil dengan responden sebanyak 10 siswa didapatkan rata-rata penilaian sebesar 4,02 (Baik). Respon kelompok besar dengan responden sebanyak 33 siswa didapatkan rata-rata penilaian sebesar 4,06 (Baik). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran e-lks berbasis komik ini memenuhi kriteria “Baik”.

Produk hasil pembuatan media pembelajaran e-lks berbasis komik pada materi kedudukan titik, garis, dan bidang ini memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran e-lks berbasis komik yang dibuat lebih mempermudah guru dalam memberikan pembelajaran terhadap siswa di saat pembelajaran daring.
- b. Media pembelajaran e-lks berbasis komik yang dibuat lebih kreatif dan inovatif sehingga membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran matematika saat pembelajaran daring dengan materi kedudukan titik, garis dan bidang

Media pembelajaran e-lks berbasis komik ini memiliki kekurangan sebagai berikut:

- a. media dapat digunakan pada saat daring dengan jaringan yang harus stabil.

D. Keterbatasan Penelitian

Terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap pembuatan media pembelajaran e-lks berbasis komik hanya sampai pada revisi desain produk dan belum melakukan uji coba produk serta produksi massal karena keterbatasan peneliti dan waktu yang ada.
2. Penentuan standar kualitas media pembelajaran e-lks berbasis komik pada penelitian ini sebatas melalui penilaian oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media, serta 33 siswa. Kualitas media pembelajaran e-lks berbasis komik dapat berubah apabila dibagikan pada skala yang lebih luas.