

# Jurnal Sinta 3

*by* Febriana Kristanti

---

**Submission date:** 27-Sep-2022 12:14PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1910176192

**File name:** JURNAL\_SINTA\_3.pdf (403.6K)

**Word count:** 4158

**Character count:** 26517

---

## EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* DENGAN MEDIA KOMIK PADA PEMBELAJARAN GARIS DAN SUDUT DI SMP NEGERI 7 SURABAYA

(*EFFECTIVENESS OF DISCOVERY LEARNING WITH COMIC MEDIA  
ON LINE AND CORNER LEARNING IN SMP NEGERI 7 SURABAYA*)

Ma'rifatul Ula<sup>1</sup>, Febriana Kristanti<sup>2</sup>, Himmatul Mursyidah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Surabaya, marifatul.ula181@gmail.com

<sup>2</sup>Universitas Muhammadiyah Surabaya, febrianatanti@gmail.com

<sup>3</sup>Universitas Muhammadiyah Surabaya, himmatul.pendmat@fkip.um-surabaya.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan media komik pada peserta didik kelas VII-B di SMP Negeri 7 Surabaya. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII-B SMP Negeri 7 Surabaya dengan jumlah 30 peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Instrumen dalam penelitian ini adalah soal tes tulis, lembar observasi aktivitas peserta didik, lembar observasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, dan angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Keaktifan peserta didik tercapai kar<sup>11</sup> tujuh dari delapan aktivitas peserta didik dalam rentang waktu ideal; (2) Keberhasilan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran tercapai dengan baik; (3) Ketuntasan hasil belajar peserta didik menunjukkan 80% dari seluruh peserta didik telah mencapai KKM (ketuntasan secara individu); dan (4) Respon peserta didik terhadap pembelajaran menunjukkan respon positif. Jadi, pembelajaran *discovery learning* dengan media komik efektif digunakan dalam pembelajaran matematika pada peserta didik kelas VII-B di SMP Negeri 7 Surabaya.

**Kata kunci:** *Discovery Learning*, Efektivitas, Media Komik, Garis dan Sudut

### Abstract

*This study aims to determine the effectiveness of mathematics learning through the implementation of discovery learning model with comic media on students of VII-B class in SMP Negeri 7 Surabaya. The subjects in this study were 30 students of VII-B class, SMP Negeri 7 Surabaya. The type of this research is descriptive quantitative research. The instruments in this study were written test questions, student activity observation sheet, teacher's ability observation sheet in managing learning, and students' responses questionnaire. The results of the study showed that: (1) Students' active engagement was achieved because seven out of eight student's activities were in the i<sup>8</sup>al time range; (2) The teacher's ability in managing learning was achieved well; (3) The completeness of student learning outcome<sup>8</sup> showed that 80% of the students had achieved KKM (Individual completeness); and (4) The students responded positively to learning process. Therefore, discovery learning with comic media was effective in mathematics learning.*

**Keywords:** *Discovery Learning*, Effectiveness, Comic media, Line and Angles

## PENDAHULUAN

“Pembelajaran matematika adalah upaya untuk membantu peserta didik mengkonstruksikan konsep-konsep atau prinsip-prinsip matematika dengan kemampuan sendiri melalui proses internalisasi sehingga konsep atau prinsip itu terbangun” (Mulyardi, 2003). Mempelajari matematika diperlukan suatu proses berfikir karena matematika pada hakikatnya berkenaan dengan struktur dan ide abstrak yang disusun secara sistematis dan logis melalui proses penalaran deduktif (Kowiyah, 2016). Oleh karena itu, dalam mempelajari matematika kurang tepat bila dilakukan dengan cara menghafal.

Model pembelajaran yang digunakan oleh guru mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang disarankan oleh pemerintah untuk diterapkan dalam implementasi kurikulum 2013 adalah *discovery learning*. Model pembelajaran *discovery learning* menekankan guru untuk memberikan permasalahan kepada peserta didik kemudian peserta didik memecahkan permasalahan tersebut dengan melakukan identifikasi masalah, kemudian mengumpulkan data, setelah itu mengolah data, dan yang terakhir adalah mengambil kesimpulan (Ulfa, Buchori, & Murtianto, 2017). Model *discovery learning* diharapkan dapat meningkatkan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian mengenai penerapan model *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar matematika telah banyak dilakukan (Ba’ru, 2016; Rivai, 2017; Kurniati, Pujiastuti, & Kurniasih, 2017).

Penelitian yang dilakukan Ba’ru (2016) adalah mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari minat siswa. Hasil penelitian Ba’ru menunjukkan bahwa secara inferensial, tidak ada pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan minat belajar. Meskipun demikian, model yang digunakan yaitu *discovery learning* berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* lebih tinggi dari pada siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung. Adapun Rivai (2017) melakukan penelitian menggunakan metode pengembangan dan eksperimental sejati. Penelitian tersebut juga menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar matematika. Baik Ba’ru maupun Rivai dalam penelitian penerapan model *discovery learning* tidak menggunakan media pembelajaran khusus. Sedangkan pada penelitian Kurniati, Pujiastuti, & Kurniasih (2017) digunakan media *smart sticker* dalam mengimplementasikan model pembelajaran *discovery learning*. Kurniati dkk dalam penelitiannya bertujuan untuk meningkatkan disposisi matematika (berkaitan dengan cara pandang peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan matematika) dan kemampuan berpikir kritis. Hasil penelitian Kurniati menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dengan media *smart sticker* mampu meningkatkan disposisi matematik dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian mengenai model pembelajaran *discovery learning* yang pernah ada, selain model pembelajaran, media juga berperan penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran matematika merupakan upaya menjadikan pembelajaran matematika lebih efektif, efisien, dan tidak monoton. Salah satu bentuk media pembelajaran matematika yang dapat digunakan adalah media komik. Komik dapat didefinisikan sebagai suatu

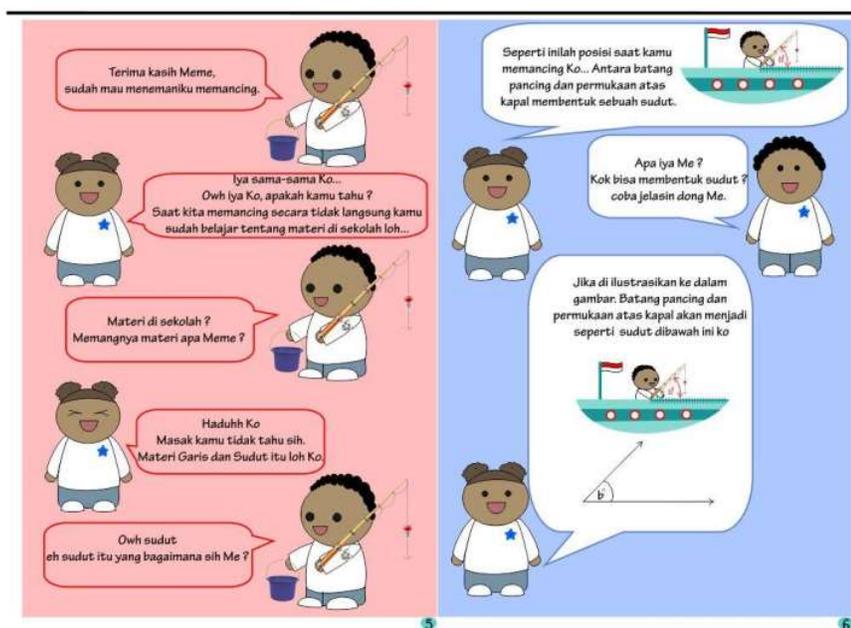
bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar (Sudjana & Rivai, 2010). Komik merupakan bacaan yang dikenal oleh hampir semua orang, mulai dari anak-anak sampai dengan orang dewasa. Di kalangan anak-anak, komik sudah tidak asing lagi bahkan dapat dikatakan bahwa anak-anak lebih senang membaca komik dibandingkan dengan buku pelajaran (Ardiansyah, 2008). Pengembangan komik sebagai media pembelajaran matematika juga bukan hal baru. Salah satu penelitian pengembangan media komik yang pernah dilakukan adalah penelitian tentang media komik matematika dalam meningkatkan pemahaman materi perkalian (Arulan, 2013). Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap media komik matematika dalam meningkatkan pemahaman materi perkalian di kelas 3 sangat baik, dengan prosentase 88,25 %.

Terlepas dari beberapa penelitian yang pernah dilakukan terkait model dan media pembelajaran matematika yang digunakan oleh guru. Berdasarkan wawancara langsung yang dilakukan dengan guru matematika kelas VII SMP Negeri 7 Surabaya pada tanggal 26 Maret 2018, diketahui bahwa kegiatan belajar mengajar masih terpusat pada guru. Pendekatan pembelajaran juga masih menggunakan pendekatan konvensional, dengan guru hanya menerangkan dan memberikan contoh, kemudian dicatat oleh peserta didik. Selain itu, metode yang digunakan masih menggunakan metode ceramah. Hal ini mengakibatkan kecenderungan peserta didik cepat melupakan materi yang sudah diajarkan sebelumnya dan ketika diberikan soal yang berbeda, peserta didik merasa kesulitan untuk mencari penyelesaian.

Adapun pembelajaran materi garis dan sudut di SMP Negeri 7 Surabaya, juga masih menggunakan media yang umum dan kurang menarik, seperti penggunaan jangka dan busur kayu. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang ada, dilakukan penelitian efektivitas pembelajaran *discovery learning* dengan media komik pada pembelajaran garis dan sudut di SMP Negeri 7 Surabaya.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menganalisa keefektifan pembelajaran matematika menggunakan model *discovery learning* dengan media komik pada peserta didik kelas VII-B di SMP Negeri 7 Surabaya. Untuk mengetahui keefektifan pembelajaran, data yang dianalisa meliputi hasil observasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas peserta didik, tes hasil belajar peserta didik, dan respon peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, lembar aktivitas peserta didik, soal tes hasil belajar, angket respon peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Tujuan dari analisis deskriptif adalah menganalisis data hasil observasi dengan cara mendeskripsikan (Sugiyono, 2015). Pada penelitian deskriptif, statistika yang digunakan adalah statistika deskriptif seperti teknik prosentase, perhitungan rata-rata, dan lain-lain (Rudini, 2017).



Gambar 1. Media Pembelajaran Matematika Komik Materi Garis dan Sudut

Model yang digunakan dalam pembelajaran matematika adalah *discovery learning*. Dalam prosesnya, digunakan bantuan media berupa komik. Media komik dibuat dengan program *Corel Draw X7*. Di dalam media komik terdapat 2 tokoh yang bernama Koko dan Meme. Alur cerita yang digunakan terinspirasi dari buku matematika SMP Kelas 7 kurikulum 2013, yaitu cara menemukan pengertian sudut dengan cara seorang anak memancing. Sedangkan garis terinspirasi dari sebuah denah. Cuplikan dari media komik dalam penelitian ini diberikan pada Gambar 1.

### Analisa Data Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Untuk menganalisis data hasil observasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dengan media komik, setiap aspek dari keseluruhan pertemuan dicari rata-ratanya. Pembelajaran matematika dikatakan efektif jika mencapai kriteria baik. Adapun kriteria kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran diberikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Interpretasi Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Nilai	Kriteria
$0,0 \leq KG < 1,0$	Tidak baik
$1,0 \leq KG < 2,0$	Kurang baik
$2,0 \leq KG < 3,0$	Baik
$3,0 \leq KG < 4,0$	Sangat Baik

(Azizah, 2017)

Skor dari tiap aspek yang diamati selama beberapa kali pertemuan dirata-rata dengan cara:

$$\text{Skor} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh guru}}{\text{banyaknya pertemuan}} \quad (\text{Ariani, Ainy, \& Suryaningtyas, 2015})$$

### Analisa Data Aktivitas Peserta Didik

Pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan media komik dikatakan efektif apabila 7 dari tujuh indikator aktivitas peserta didik telah mencapai waktu ideal dari kategori aktivitas peserta didik yang sudah ditentukan dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yaitu dengan toleransi 5 menit. Alokasi waktu untuk satu kali pertemuan adalah 80 menit. Adapun kriteria aktivitas peserta didik dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Kriteria Aktivitas Peserta Didik yang Diamati**

No.	Kategori Aktivitas Peserta Didik Yang Diamati	Waktu Ideal (Menit)	Rentang Waktu dengan Toleransi 5 Menit (Menit)
1	Mendengarkan dan mengamati	15	$10 \leq x \leq 20$
2	Melakukan tanya jawab dengan guru	10	$5 \leq x \leq 15$
3	Membaca dan memahami materi dengan mencari informasi dari buku atau sumber lain	10	$5 \leq x \leq 15$
4	Berdiskusi dengan kelompok serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan	30	$25 \leq x \leq 35$
5	Mempresentasikan hasil kelompok	10	$5 \leq x \leq 15$
6	Menanggapi atau mengajukan pertanyaan saat presentasi kelompok	5	$0 \leq x \leq 10$
7	Perilaku yang tidak relevan dengan KBM	0	$0 \leq x \leq 5$
Total Waktu		80	EFEKTIF

(Azizah, 2017)

### Analisa Data Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan kurikulum K13 yang diberlakukan di SMP Negeri 7 Surabaya, peserta didik dikatakan tuntas secara individual bila nilai kompetensi pengetahuannya mendapatkan nilai  $KKM \geq 77$  atau dengan predikat baik. Adapun ketuntasan secara klasikal dicapai jika terdapat  $\geq 80\%$  peserta didik telah tuntas pada kelas tersebut (Rohim & Asmana, 2018). Ketuntasan hasil belajar individual dihitung dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah nilai maksimal}} \times 100 \quad (\text{Ariani, Ainy, \& Suryaningtyas, 2015})$$

Prosentase ketercapaian hasil belajar klasikal dihitung dengan rumus berikut.

$$\text{Prosentase ketercapaian} = \frac{\text{banyak peserta didik yang tuntas}}{\text{skor maksimum banyak peserta didik seluruhnya}} \times 100\% \quad (\text{Ariani, Ainy, \& Suryaningtyas, 2015})$$

### Analisa Data Respon Peserta Didik

Respon peserta didik dikatakan efektif jika prosentase respon peserta didik yang memilih jawaban positif pada angket sebesar 70% atau lebih. Prosentase setiap respon peserta didik dianalisis dengan rumus:

$$P = \frac{A}{B} \times 100\% \quad (\text{Trianto, 2009})$$

dengan:

$P$  : Prosentase respon peserta didik

$A$  : Banyak peserta didik yang memilih

$B$  : Jumlah peserta didik (responden)

Selanjutnya prosentase tersebut dikonversikan dengan kategori pada Tabel 3.

**Tabel 3. Interpretasi Respon Peserta Didik terhadap Pembelajaran**

Prosentase Respon Peserta Didik	Kriteria
$0\% \leq R < 20\%$	Tidak Positif
$20\% \leq R < 40\%$	Kurang Positif
$40\% \leq R < 60\%$	Cukup Positif
$60\% \leq R < 80\%$	Positif
$80\% \leq R < 100\%$	Sangat Positif

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan metode pengumpulan data yang digunakan, hasil dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi empat bagian, yaitu: data kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, data aktivitas peserta didik, data ketuntasan hasil belajar, dan data hasil angket respon peserta didik.

#### Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Rekapitulasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran pada sub Kompetensi Dasar (KD) 1 yaitu menjelaskan sudut, jenis sudut, hubungan antar sudut, cara melukis sudut, membagi sudut, dan membagi garis. Hal tersebut disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4. Data Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran Menggunakan Model Discovery Learning dengan Media Komik pada Sub KD-1**

Aspek yang Diamati	Rata-rata Nilai Pertemuan Ke-1	Kriteria
Pendahuluan	3,4	Sangat baik
K <sub>15</sub> atan inti	3,5	Sangat baik
Tahap <i>problem statement</i>		
Tahap <i>data collection</i>		
Tahap <i>data processing</i>		
Tahap <i>verification</i>		
Penutup	3,7	Sangat baik
Pengelolaan waktu	3	Baik
Suasana kelas	3,6	Sangat baik
Rata-rata dalam kelima aspek yang diamati	3,44	Sangat baik

Rekapitulasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran pada sub KD 2, yaitu menganalisis hubungan antar sudut sebagai akibat dari dua garis sejajar yang dipotong oleh garis transversal disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5. Data Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran Menggunakan Model *Discovery Learning* dengan Media Komik pada Sub KD-2**

Aspek yang Diamati	Rata-rata Nilai Pertemuan Ke-2	Kriteria
Pendahuluan	3,2	Sangat baik
Kegiatan inti	3,2	Sangat baik
Tahap <i>problem statement</i>		
Tahap <i>data collection</i>		
Tahap <i>data processing</i>		
Tahap <i>verification</i>		
Penutup	3,5	Sangat baik
Pengelolaan waktu	3	Baik
8. Sasana kelas	3,6	Sangat baik
Rata-rata dari kelima aspek yang diamati	3.3	Sangat baik

Tabel 4 dan 3 menunjukkan kriteria kemampuan guru matematika di SMP Negeri 7 Surabaya dalam mengelola pembelajaran menggunakan model *discovery learning* dengan media komik. Data pada Tabel 4 dan 5 diperoleh dari hasil pengisian lembar observasi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas. Lembar observasi tersebut diisi oleh satu pengamat untuk tiap pertemuan dengan menggunakan panduan penilaian Tabel 1.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru mampu mengelola pembelajaran dengan sangat baik. Salah satu aspek yang masuk dalam kriteria sangat baik adalah Kegiatan Inti. Kegiatan inti dalam hal ini guru mengkondisikan peserta didik untuk membentuk kelompok, dan membimbing peserta didik untuk melakukan a) identifikasi masalah dan menyampaikan hasil identifikasi (*problem statement*), b) mencari referensi di buku atau media komik (*data collection*), c) mengumpulkan informasi terkait materi (*data processing*), d) mendiskusikan dan mempresentasikan hasil diskusi (*verification*).

Kompetensi dari guru yang juga berarti kemampuan guru mempunyai pengaruh signifikan terhadap efektivitas pembelajaran (Yunica, 2016). Berdasarkan Tabel 4 dan 5 rata-rata untuk setiap aspek yang diamati termasuk kategori sangat baik. Apabila rata-rata setiap aspek yang diamati dalam kategori baik atau sangat baik, maka kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dikatakan efektif (Rohim & Asmana, 2018). Oleh karena itu, dalam penelitian ini didapatkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika menggunakan model *discovery learning* dengan bantuan media komik adalah efektif. Adanya media pembelajaran juga membantu mempermudah guru dalam mengajar (Arulan, 2013). Hal tersebut juga ditemui pada proses pembelajaran matematika di SMP Negeri 7 Surabaya. Berdasarkan hasil pengamatan, guru lebih mudah mengajarkan materi menggunakan model *discovery learning* dengan adanya bantuan media komik. Guru tidak banyak menjelaskan karena peserta didik dapat melakukan diskusi dengan teman sekelompok.

#### 1 Aktivitas Peserta Didik

9  
Aktivitas peserta didik diperoleh berdasarkan hasil observasi yang dicatat selama 5 menit sekali dalam tiap pertemuan. Hasil observasi aktivitas peserta didik diperoleh dari lembar observasi aktivitas peserta didik yang diisi oleh 5 pengamat, dengan setiap pengamat mengamati 1 kelompok. 7

Menurut kriteria pada Tabel 2, kriteria aktivitas peserta didik selama pembelajaran sub KD 1 menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan media komik diberikan pada Tabel 6.

**Tabel 6. Efektivitas Waktu Aktivitas Peserta Didik Selama Pembelajaran pada Sub KD-1**

No	Kategori Aktivitas Peserta Didik yang Diamati	Waktu (Menit)	Keterangan
1	Mendengarkan dan mengamati pendidik saat menjelaskan	15	Efektif
2	Melakukan tanya jawab dengan pendidik	9	Efektif
3	Membaca dan memahami materi dengan mencari informasi dari buku atau sumber lain	11	Efektif
4	Berdiskusi dengan kelompok serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan	26	Efektif
5	Mempresentasikan hasil kelompok	6	Efektif
6	Menanggapi atau mengajukan pertanyaan saat presentasi kelompok	10	Efektif
7	Perilaku yang tidak relevan dengan KBM	3	Efektif
Kesimpulan			Efektif

Berdasarkan hasil observasi pada Tabel 6, data aktivitas peserta didik selama pembelajaran pada sub KD 1 dengan 7 indikator aktivitas peserta didik dalam kriteria efektif. Sedangkan kriteria aktivitas peserta didik selama berlangsungnya pembelajaran pada sub KD 2 disajikan pada Tabel 7.

**Tabel 7. Efektivitas Waktu Aktivitas Peserta Didik Selama Pembelajaran Pada Sub KD-2**

No	Kategori Aktivitas Peserta Didik yang Diamati	Waktu (Menit)	Keterangan
1	Mendengarkan dan mengamati pendidik saat menjelaskan	13	Efektif
2	Melakukan tanya jawab dengan pendidik	10	Efektif
3	Membaca dan memahami materi dengan mencari informasi dari buku atau sumber lain	12	Efektif
4	Berdiskusi dengan kelompok serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan	26	Efektif
5	Mempresentasikan hasil kelompok	6	Efektif
6	Menanggapi atau mengajukan pertanyaan saat presentasi kelompok	10	Efektif
7	Perilaku yang tidak relevan dengan KBM	4	Efektif
Kesimpulan			Efektif

Berdasarkan hasil observasi yang terdapat dalam Tabel 7, aktivitas peserta didik selama pembelajaran pada sub KD-2 dengan 7 indikator aktivitas peserta didik dalam kriteria efektif.

Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila setiap aktivitas peserta didik yang diamati dalam rentang waktu ideal (Rohim & Asmana, 2018). Berdasarkan Tabel 6 dan 7, diperoleh bahwa seluruh aktivitas peserta didik yang diamati termasuk dalam rentang waktu ideal yang telah ditentukan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik selama pembelajaran matematika menggunakan model *discovery learning* dengan media komik dikatakan efektif.

### Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Dalam penelitian ini, diberikan tes kepada 30 peserta didik. Tes dilaksanakan setelah peserta didik memperoleh pembelajaran matematika menggunakan model *discovery learning* dengan media komik. Salah satu indikator efektivitas pembelajaran adalah apabila ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal tuntas (Rohim & Asmana, 2018). Rekapitulasi ketuntasan hasil belajar peserta didik pada sub KD 1 dapat dilihat pada Tabel 8.

**Tabel 8. Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik pada Sub KD 1**

	Σ Peserta Didik	Prosentase	Rata-rata Nilai Peserta Didik
Tuntas (nilai $\geq 77$ )	25	83.33%	
Tidak tuntas (nilai $< 77$ )	5	16.67%	79.20
Jumlah	30	100%	

Berdasarkan rekapitulasi ketuntasan belajar pada Tabel 8, diperoleh 83,33%  $\approx 83$  % peserta didik tuntas secara klasikal dengan rata-rata nilai 79,20. Dengan demikian, ketuntasan hasil belajar tercapai karena peserta didik yang hasil belajarnya tuntas  $\geq 80\%$ . Sedangkan rekapitulasi ketuntasan hasil belajar peserta didik pada sub KD 2 diberikan pada Tabel 9.

**Tabel 9. Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik pada Sub KD 2**

	Σ Peserta Didik	Prosentase	Rata-Rata Nilai Peserta Didik
Tuntas (nilai $\geq 77$ )	24	80%	
Tidak tuntas (nilai $< 77$ )	6	20%	80,63
Jumlah	30	100%	

Berdasarkan rekapitulasi ketuntasan belajar pada Tabel 9, diperoleh 80% peserta didik yang tuntas secara klasikal. Dengan demikian, ketuntasan hasil belajar tercapai karena peserta didik yang hasil belajarnya tuntas  $\geq 80\%$ . Jadi untuk setiap sub KD didapatkan  $\geq 80\%$  peserta didik yang tuntas. Hal ini menunjukkan seperti halnya penelitian-penelitian sebelumnya (Ba'ru, 2016; Arulan 2013), pembelajaran matematika menggunakan model *discovery learning* atau media komik dapat membantu peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Begitu pula pada penelitian ini, pembelajaran matematika menggunakan model *discovery learning* dengan media komik dapat membantu peserta didik dalam mencapai nilai yang memuaskan.

### Respon Peserta Didik

Hasil respon peserta didik diperoleh dari angket respon yang diberikan kepada 30 peserta didik. Angket diberikan setelah peserta didik mengikuti pembelajaran *discovery learning* dengan bantuan media komik, sebelum peserta didik melakukan tes hasil belajar. Angket respon peserta didik terdiri dari 10 pertanyaan dengan dua pilihan, yaitu “ya” dan “tidak”. Hasil data angket respon peserta didik diberikan pada Tabel 10.

**Tabel 10. Hasil Angket Respon Peserta Didik**

No	Uraian	Jumlah dan Prosentase	
		Ya	Tidak
1	Apakah media buku komik menarik?	30 (100%)	0 (0%)
2	Apakah kamu mempunyai kesan menyenangkan selama mengikuti pelajaran dengan media buku komik?	27 (90%)	3 (10%)
3	Apakah media komik membantu kamu lebih memahami materi yang disampaikan?	28 (93%)	2 (7%)
4	Apakah media komik membuat materi yang disampaikan lebih runtut?	23 (77%)	7 (23%)
5	Apakah kamu berharap media komik digunakan pada pokok bahasan lain?	25 (83%)	5 (17%)
6	Apakah media komik membuat pokok bahasan garis dan sudut terasa lebih nyata?	28 (93%)	2 (7%)
7	Apakah media komik dapat kamu gunakan dimana saja?	27 (90%)	3 (10%)
8	Apakah media buku komik membuat kamu lebih aktif belajar?	28 (93%)	2 (7%)
9	Apakah kamu senang jika gurumu mengajar dengan menggunakan media komik?	26 (87%)	4 (13%)
10	Apakah dengan menggunakan media media komik kamu lebih banyak merespon guru saat memberi pertanyaan?	29 (97%)	1 (3%)

Respon peserta didik dikatakan efektif jika prosentase respon peserta didik yang memilih jawaban positif sebesar 70% atau lebih (Trianto, 2009). Berdasarkan hasil angket yang terdapat dalam Tabel 10 dengan berpedoman pada Tabel 3, respon peserta didik terhadap pembelajaran *discovery learning* dengan media komik untuk seluruh pertanyaan  $\geq 70\%$  dalam kategori positif, sehingga dapat dikatakan efektif. Hal ini menunjukkan peserta didik merasa senang selama pembelajaran *discovery learning* dengan media komik. Pernyataan ini didukung hasil penelitian Arulan (2013) bahwa penggunaan media komik dalam proses belajar matematika dapat menumbuhkan perasaan senang pada diri peserta didik, sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan.

---

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan model *discovery learning* dengan media komik pada peserta didik kelas VII-B SMP Negeri 7 Surabaya adalah efektif. Keefektifan tersebut ditunjukkan dengan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, ketuntasan hasil belajar, dan respon peserta didik.

Aktivitas guru yang menunjukkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dari pertemuan pertama hingga kedua, didapatkan rata-rata keseluruhan 3.37 dengan kategori baik. Jadi disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika menggunakan model *discovery learning* dengan media komik, sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang ada pada RPP adalah efektif. Hampir seluruh indikator aktivitas peserta didik dalam rentang waktu ideal. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan model *discovery learning* dengan media komik adalah efektif.

Ketuntasan klasikal tercapai, yaitu  $\geq 80\%$  peserta didik setelah mengikuti pembelajaran matematika menggunakan model *discovery learning* dengan media komik memperoleh hasil tes belajar mencapai KKM. Jadi dapat disimpulkan ketuntasan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran *discovery learning* dengan media komik adalah efektif. Peserta didik yang memberikan respon positif terhadap pembelajaran matematika menggunakan model *discovery learning* dengan media komik  $\geq 70\%$ , sehingga dapat dikatakan respon peserta didik terhadap pembelajaran matematika menggunakan model *discovery learning* dengan media komik adalah efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, M. D. (2008). *Hubungan Minat Membaca Komik dengan Penyesuaian Diri pada Siswa SMA*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ariani, W., Ainy, C., & Suryaningtyas, W. (2015). *Efektivitas Pembelajaran Matematika dengan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching pada Siswa Kelas VII-B di SMP Muhammadiyah 10 Surabaya*. Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- 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.
- Azizah, Z. (2017). *Efektivitas Math Thinkers pada Pembelajaran Matematika Materi Geometri Bangun Datar Segiempat dan Segitiga*. Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- 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.
- Kowiyah. (2016). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pemecahan Masalah Matematis Menggunakan Pendekatan Open Ended. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1 (2), 67-74.
- Kurniati, I. W., Pujiastuti, E., & Kurniasih, A. W. (2017). Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Smart Sticker untuk Meningkatkan Disposisi Matematik dan Kemampuas Berpikir Kritis. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 8(2), 109-118.

- 
- Mulyardi. (2003). *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Rivai, M. A. (2017). *Penerapan Pembelajaran Matematika dengan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Kreativitas Siswa Kelas VII SMP*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rohim, A., & Asmana, A. T. (2018). Efektivitas Pembelajaran di Luar Kelas (Outdoor Learning) dengan Pendekatan PMRI pada Materi SPLDV. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 5(3), 217-229.
- Rudini. (2017). Peranan Statistika dalam Penelitian Sosial Kuantitatif. *Jurnal Saintekom (Sain, Teknologi, Komputer dan Manajemen)*, 6(2), 53-66.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: PT. Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- 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.
- Yunica, Y. (2016). *Pengaruh Kompetensi Guru dan Sarana Media Pembelajaran Terhadap Efektivitas Pembelajaran (Studi Penggunaan Sarana Media Pembelajaran Berbasis Komputer di SMP Negeri 1 Cisarua Kabupaten Bandung Barat*. Bandung: Universitas Pasundan.

## ORIGINALITY REPORT

---

11%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1	<a href="http://journal.unismuh.ac.id">journal.unismuh.ac.id</a> Internet Source	1%
2	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://repository.ar-raniry.ac.id">repository.ar-raniry.ac.id</a> Internet Source	1%
4	Trifiani A.B Ena, Hironimus C. Tangi, Yustina D. Lawung, Erly Grizca Boelan. "Analisis Hasil Belajar Materi Larutan Penyangga Melalui Pendekatan Discovery Learning", JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2022 Publication	1%
5	<a href="http://adoc.pub">adoc.pub</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://jurnal.untan.ac.id">jurnal.untan.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://digilib.uinsby.ac.id">digilib.uinsby.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://ejournal.unesa.ac.id">ejournal.unesa.ac.id</a> Internet Source	1%

1 %

9

[issuu.com](https://issuu.com)

Internet Source

1 %

10

Ikman Nurhakim Rahadi, Darwan Darwan, Hendri Handoko. "The Use of Learning Media Motion Graphics Towards Students Mathematical Understanding", ITEJ (Information Technology Engineering Journals), 2020

Publication

1 %

11

[journal.umg.ac.id](http://journal.umg.ac.id)

Internet Source

1 %

12

[jurnalmahasiswa.unesa.ac.id](http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id)

Internet Source

1 %

13

[ojs.serambimekkah.ac.id](http://ojs.serambimekkah.ac.id)

Internet Source

1 %

14

[www.jurnal.unsyiah.ac.id](http://www.jurnal.unsyiah.ac.id)

Internet Source

1 %

15

[ecampus.iainbatusangkar.ac.id](http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id)

Internet Source

1 %

16

[repository.uksw.edu](http://repository.uksw.edu)

Internet Source

1 %

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      < 20 words

Exclude bibliography      On