

ABSTRAK

Lilik Andri Susanto (2016). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Persamaan Garis Lurus Ditinjau Dari Prestasi dan Minat Belajar Siswa SMP Joannes Bosco Kelas VIII Democracy Tahun Ajaran 2015/2016. SKRIPSI. Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik dalam pembelajaran matematika terhadap 1) prestasi belajar siswa dan 2) minat belajar siswa kelas VIII Democracy tahun ajaran 2015/2016, pada pokok bahasan persamaan garis lurus.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif-kuantitatif dimana dalam penelitian ini akan dijelaskan apakah ada peningkatan prestasi dan minat belajar siswa yang terjadi setelah pembelajaran menggunakan komik. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII Democracy tahun ajaran 2015/2016 yang terdiri dari 26 siswa. Data prestasi belajar siswa diperoleh dari data hasil *pre test* dan *post test* siswa dan data minat belajar siswa diperoleh dari hasil angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik serta wawancara. Analisa data prestasi belajar siswa dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata *pre test* dan *post test*. Analisa data minat belajar siswa yang dilakukan adalah analisa kualitatif berdasarkan wawancara dan analisa angket minat menggunakan klasifikasi dan membandingkan skor rata-rata minat sebelum dan sesudah menggunakan media komik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media komik terhadap pembelajaran matematika dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan minat belajar siswa. Presentase siswa yang memperoleh nilai ≥ 71 pada *pre test* adalah 7,69% sedangkan *post test* adalah 19,23%, sehingga terlihat tidak begitu besar peningkatan yang terjadi. Dan dari analisis data minat menunjukkan peningkatan minat belajar siswa dari rata-rata 72,885 (sebelum menggunakan komik) menjadi 76,423 (sesudah menggunakan komik) serta peningkatan minat belajar siswa dapat diperkuat dengan data wawancara.

Kata kunci: pembelajaran matematika, media pembelajaran komik, prestasi belajar, minat belajar.

ABSTRACT

Lilik Andri Susanto (2016). The Effectivity of Comic usage as The Learning Media in Straight Line Equation Towards The Students' Learning Achievement and Interest of The VIII Democracy Class SMP Joannes Bosco Yogyakarta, Academic Year 2015/2016. Thesis. Mathematics Education Study Program, Department of Mathematics Education and Science, Faculty of Teachers Training and Education, Sanata Dharma University, Yogyakarta.

This research aims to know the influences of comic usage as the learning media in mathematic lesson towards 1) Students' learning achievement and 2) students' learning interest of VIII Democracy class, academic year 2015/2016 on Straight Line Equation.

The type of this research is descriptive qualitative-quantitative research, which explains about if there are any increasements of the students' learning achivement and lerarning interest after using comics. In this research, the subjects were the VIII grade students of Democracy class, academic year 2015/2016 that consist of 26 students. The learning achievement data was gained from the result of the pre-test and post-test, and the learning interest data was gained from the students' questionnaire about their interest in learning mathematics before and after using comics. The analysis of learning achievement data was done by comparing the average of pre-test and post- test result. The analysis of learning interest data was done using qualitative analysis based on the students' interview and questionnaire analysis using classification and comparison of the average score of students' learning interest before and after using comics.

The result shows that the influences of comic as the learning media in mathematics lesson could increase the students' learning achievement and learning interest. The precentage of the students who got ≥ 71 in the pre-test was 7,69% and 19,23%, in the post-test, which showed the average increasement. From the analysis of Learning Interest data, shows the increasement of student's learning interest from the average of 72,885 (before using comic) to 76,423 (after using comic) which strenghtens with the interview data.

Key word: mathematic lesson, comic as the learning media, learning achivement, learning interest.