

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Gambaran Obyek Penelitian

#### 1. Sejarah Berdirinya MTs NU Raudlatu Shibyan

Dalam merealisasikan program BPP Ma'arif NU Cabang Kudus dan Pengurus Madrasah Raudlatu Shibyan Pegunungan Bae Kudus, untuk ikut serta dalam melaksanakan wajib belajar 9 tahun, hasrat wali murid dan masyarakat sekitar untuk menyekolahkan anaknya setelah tamat SD/MI, disamping itu diwilayah Kecamatan Bae baru ada MTs NU Raudlatu Shibyan Bae Kudus. Letak geografis MTs NU Raudlatu Shibyan terletak dipinggir jalan yang menghubungkan Desa Pegunungan dengan Desa Singocandi. Adapun potensi dasar di Desa Pegunungan dan sekitarnya terdapat SD/MI yang merupakan aset untuk masuk di Madrasah Tsanawiyah: MI NU Raudlatu Shibyan 1 dan 2, MI NU Tarsyidut Thulab, SD Negeri Pegunungan 1 dan 2, Daerah Desa Panjang Gribig dan Karangmalang. Maka pada tanggal 17 Muharrom 1416 H bertepatan dengan 16 Juni 1995 M, Pengurus Madrasah NU Raudlatu Shibyan dan dikelola oleh LP Ma'arif NU Cabang Kudus.

Tenaga guru ada 17 orang berlatar belakang pendidikan: IAIN, UMK, UNDARIS, IPB, STAIN, IKIP, dan UNNES. Staf Tata usaha ada 3 orang, penjaga, dan bagian kopras sekolah ada 1 orang. MTs NU Raudlatu Shibyan beralamat di Jln. Dewi Sartika Pegunungan Bae Kudus menempati tanah seluas 1.550m<sup>2</sup>, kurikulum yang digunakan KTSP yang terdiri dari kurikulum madrasah (Mulok). Mulai tahun 1999 s/d 2008 sudah melaksanakan Ujian Akhir Nasional (UAN). Tahun 2005 melaksanakan akreditasi yang ketiga dengan predikat terakreditasi A. Jumlah siswa tahun 2022/2023 di MTS NU Raudlatu Shibyan terdiri dari 113 kelas VII 85 siswa kelas VIII, 57 siswa kelas IX. Adapun jumlah tenaga Guru 21 orang.<sup>1</sup>

#### 2. Struktur Organisasi Madrasah

Berikut adalah struktur organisasi MTs NU Raudlatu Shibyan Pegunungan Bae Kudus:<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Data Dokumentasi MTs NU Raudlatu Shibyan Pegunungan Bae Kudus, (Dikutip Tanggal 17 Februari 2023). Terlampir.

<sup>2</sup> Arsip MTs NU Raudlatu Shibyan Pegunungan Bae Kudus, (Dikutip Tanggal 17 Februari 2023).

No.	Jabatan	Nama
1.	Kepala Sekolah	: Abdul Manan, S. Ag
2.	Waka Kurikulum	: Nurul Lihayati, S. Ag
3.	Waka Kesiswaan	: Elok Nihayati, S. Pd
4.	Waka Humas dan Agama	: Ali Imron
5.	Unit Ekstrakurikuler	: Abdul Hafidh, S. Pd. I
6.	Unit Perpustakaan	: Nana Zuli Fauziah S Pd
7.	Unit Kesehatan Sekolah	: Siti Munayyiroh, SE
8.	Penjaga Sekolah	: Ahmad Lasmidi
9.	Komite Sekolah	: H. M. Ali Mansur

**3. Kepegawaian**

Guru atau tenaga pendidik adalah alat utama dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dalam sebuah lembaga pendidikan, begitu pula di MTs NU Raudlatus Shibyan. Berkat pendidiklah para siswa menjadi bibit-bibit unggul dan calon penerus bangsa yang terdidik. Untuk mengetahui keabsaan guru di MTs NU Raudlatus Shibyan dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 4.1**

No.	Pendidik	Jumlah	Presentase
1.	<S1	4	18%
2.	S1/D3	20	82%
3.	>S1	0	0%
Jumlah		24	100%

**4. Kesiswaan**

Jumlah keseluruhan siswa di MTs NU Raudlatus Shibyan Peganjaran Bae Kudus sebanyak 254 siswa dengan laki-laki berjumlah 143 siswa dan anak perempuan berjumlah 112 siswa.<sup>3</sup>

**Tabel 4.2 Data Siswa MTs NU Raudlatus Shibyan Peganjaran Bae Kudus Tahun 2022/2023**

No.	KELAS	L	P	JUMLAH
1.	7A	18	14	32
2.	7B	18	14	32
3.	7C	17	16	33
4.	7D	8	7	15
<b>Jumlah</b>		<b>61</b>	<b>51</b>	<b>112</b>

<sup>3</sup> Arsip MTs NU raudlatus Shibyan Peganjaran Bae Kudus, (Dikutip Tanggal 17 Febuari 2023).

5.	8A	19	16	35
6.	8B	22	15	37
7.	8C	7	6	13
	<b>Jumlah</b>	<b>48</b>	<b>38</b>	<b>85</b>
8.	9A	18	12	30
9.	9B	16	11	27
	<b>Jumlah</b>	<b>34</b>	<b>23</b>	<b>57</b>
<b>Total Keseluruhan</b>		<b>143</b>	<b>112</b>	<b>254</b>

## 5. Sarana dan Prasarana

Keberhasilan suatu proses pembelajaran tentunya tidak terlepas dari peran sarana dan prasarana yang digunakan pada pendidikan formal salah satunya di MTs NU Raudlatus Shibyan Peganjaran Bae Kudus. Berikut merupakan gambaran umum tentang operasionalisasi sarana dan prasarana yang digunakan seperti, meja kursi, gedung, ruang belajar, UKS, Mushola, kantin, laboratorium IPA, ruang multimedia, papan tulis, dan sebagainya. Letak Lokasi Pendidikan: jalan raya sebelah barat balai desa Peganjaran, yang menghubungkan desa Peganjaran dan Singocandi.<sup>4</sup>

## B. Hasil Data Penelitian

### 1. Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Komik

Penelitian pengembangan komik sebagai media pembelajaran yang sudah diuraikan berdasarkan langkah Research and Development (R&D) Borg and Gall. Peneliti melakukan tahapan pengembangan sebanyak 7 langkah yang sudah di lewati. Adapun tahapannya meliputi:

#### 1. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah pada penelitian pengembangan didasarkan atas hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti di MTs NU Raudlatus Shibyan pada guru kelas VII. Potensi dan masalah yang ditemukan adalah kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran dan kurangnya pemanfaatan sarana prasarana media visual yang ada di

---

<sup>4</sup> Arsip MTs NU raudlatus Shibyan Peganjaran Bae Kudus, (Dikutip Tanggal 17 Februari 2023).

sekolah, yang berdampak pada peserta didik menjadi pasif saat kegiatan pembelajaran.<sup>5</sup>

## 2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi terlebih dahulu untuk melakukan konsultasi kepada kepala sekolah setelah itu melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS sehingga peneliti dapat menggunakan sebagai bahan pertimbangan serta perencanaan dalam melakukan desain pengembangan media pembelajaran komik sebagai sarana alternatif pembelajaran dalam kondisi yang terbatas pada pelajaran IPS. Pengumpulan data diantaranya:<sup>6</sup>

- a. Melakukan wawancara pada guru mata pelajaran IPS kelas VII di MTs NU Raudlatus Shibyan mengenai media komik sudah diterapkan dan bagaimana kondisi kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPS di kelas.
- b. Menentukan isi materi pengembangan media pembelajaran komik yang disesuaikan saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu materi Interaksi Sosial.

## 3. Desain Produk

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tahap selanjutnya adalah peneliti membuat desain produk yang akan dikembangkan. Produk yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran komik. Desain media yang dikembangkan peneliti dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu:

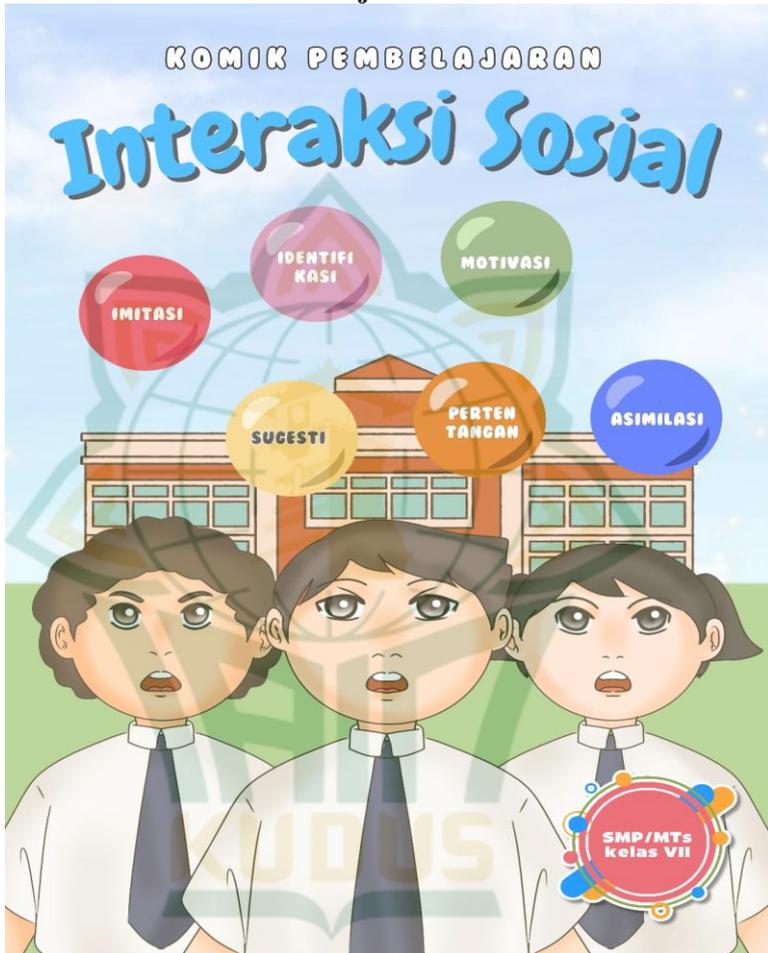
- 1) Pembuatan media yang sesuai dengan materi yang telah ditentukan. Pembuatan media ini ditunjukkan untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi dan peserta didik lebih mudah memahami materi yang ada didalamnya.
- 2) Penelitian mendesain media komik dengan pemanfaatan teknologi menggunakan aplikasi ibis Paint X, kemudian disesuaikan dengan indikator pembelajaran IPS yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

---

<sup>5</sup> Hasil observasi di MTs NU Raudlatus Shibyan Peganjaran Bae Kudus, (12 Januari 2023).

<sup>6</sup> Hasil wawancara di MTs NU Raudlatus Shibyan, (02 Februari 2023).

**Gambar 4. 1 Desain Awal Pengembangan Media Pembelajaran Komik**



#### 4. Validasi Ahli Media

##### 1. Hasil Uji Coba Ahli Media

Media pembelajaran komik yang sudah jadi kemudian diberikan kepada ahlinya yang berasal dari Dosen Institusi Agama Islam Negeri Kudus yaitu ibu Misroh Sulaswari, M. Pd yang sekaligus menjadi dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran IPS peneliti. Dengan menyertakan instrumen validasi untuk menelaah media pembelajaran dalam aspek penyajian serta tampilan media. Ahli media memberikan penilaian

berdasarkan pedoman yang diberikan, berupa angket berskala Linkert dengan pilihan Sangat Kurang (1), Kurang (2), Cukup (3), Baik (4), Sangat Baik (5). Penilaian ahli media pembelajaran komik dihitung dengan tingkat presentase sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{56}{75} \times 100$$

Berdasarkan penilaian ahli media terhadap seluruh aspek yang divalidasi mendapatkan penilaian rata-rata 74% dengan kriteria “Baik”.

a) Hasil Uji Coba Ahli Materi

Media pembelajaran komik kemudian diberikan pada ahli materi untuk di analisis isi atau materi yang sudah disajikan pada media pembelajaran komik.

Penilaian ahli materi pada media pembelajaran komik dihitung dengan tingkat presentase sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{134}{155} \times 100$$

Berdasarkan ahli materi terhadap seluruh aspek yang divalidasi pada tabel 4.6 mendapatkan penilaian rata-rata 86,46 % dengan kriteria “Sangat Baik” dimana dinyatakan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran di kelas saat kegiatan pembelajaran.

5. Revisi Desain

Hasil validasi dari beberapa ahli selanjutnya direvisi sesuai dengan catatan yang disarankan. Hal ini revisi media pembelajaran komik baru bisa diuji cobakan dalam skala luas. Adapun masukan dari beberapa ahli sebagai berikut:

- a) Ada sedikit materi yang tidak ada yaitu istilah kontravensi.
- b) Kalimat yang digunakan cukup panjang.
- c) Perlu adanya penjelasan dalam komik pembelajaran tentang kompetensi yang harus dimiliki peserta didik.
- d) Belum adanya keterangan di komik terkait untuk kelas berapa dan petunjuk penggunaa media komik pembelajaran.

**Gambar 4. 2 Hasil Revisi Desain Pengembangan Media Pembelajaran Komik**



6. Uji Coba Produk

Tahapan uji coba produk ini dilakukan melalui 2 tahapan untuk merevisi produk yaitu uji coba skala terbatas yang dilakukan kepada 11 siswa kelas VII di MTs NU Raudlatu Shibyan. Dengan pemilihan menggunakan *purposive sampling*, yang sudah mewakili dari seluruh kelas.

Pada tahapan kedua yaitu Uji coba skala luas dengan jumlah 89 peserta didik.

#### 1. Hasil Uji Coba Skala Terbatas

Media pembelajaran komik setelah mengalami revisi desain dari beberapa ahli kemudian diuji cobakan kepada siswa MTs NU Raudlatu Shibyan dalam skala terbatas dengan 11 peserta didik dengan pemilihan purposive sampling yang kemudian di uji cobakan dalam skala luas. Penilaian hasil uji coba terbatas pada media pembelajaran komik mendapatkan nilai rata-rata 80% dengan tingkat presentase sebagai berikut:

Data yang terkumpul dihitung skor rata-rata dengan

$$\text{rumus: } \bar{x} = \frac{\sum x}{N} = \frac{252}{8}$$

Keterangan: = skor rata-rata

$\sum x$  = jumlah skor

$N$  = jumlah penilaian

Berdasarkan hasil uji coba skala terbatas terhadap semua aspek yang divalidasi pada tabel 4.7 mendapatkan penilaian rata-rata 80% dengan kriteria “Baik” dimana dinyatakan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dikelas saat kegiatan belajar mengajar. Namun ada beberapa kelemahan pada beberapa pertanyaan berdasarkan hasil uji coba skala terbatas, yaitu:

- a) Background yang digunakan sudah sesuai dengan ketepatan pemilihan warna mendapat presentase 70%.
- b) Dalam menentukan garis dan bidang, saya dapat dengan mudah memahami isi dari alur tersebut mendapatkan presentase 75%.
- c) Dalam menentukan gambar, warna, tulisan font, dan garis bidang sudah sesuai yang saya harapkan mendapat 68%
- d) Dalam menentukan warna background dan warna font, saya tidak mudah capek ketika membaca mendapat 77%.
- e) Dalam menentukan gambar tidak membuat saya bingung karena sudah sesuai dengan materi yang dibahas mendapat 77%.

## 2. Hasil Uji Coba Skala Luas

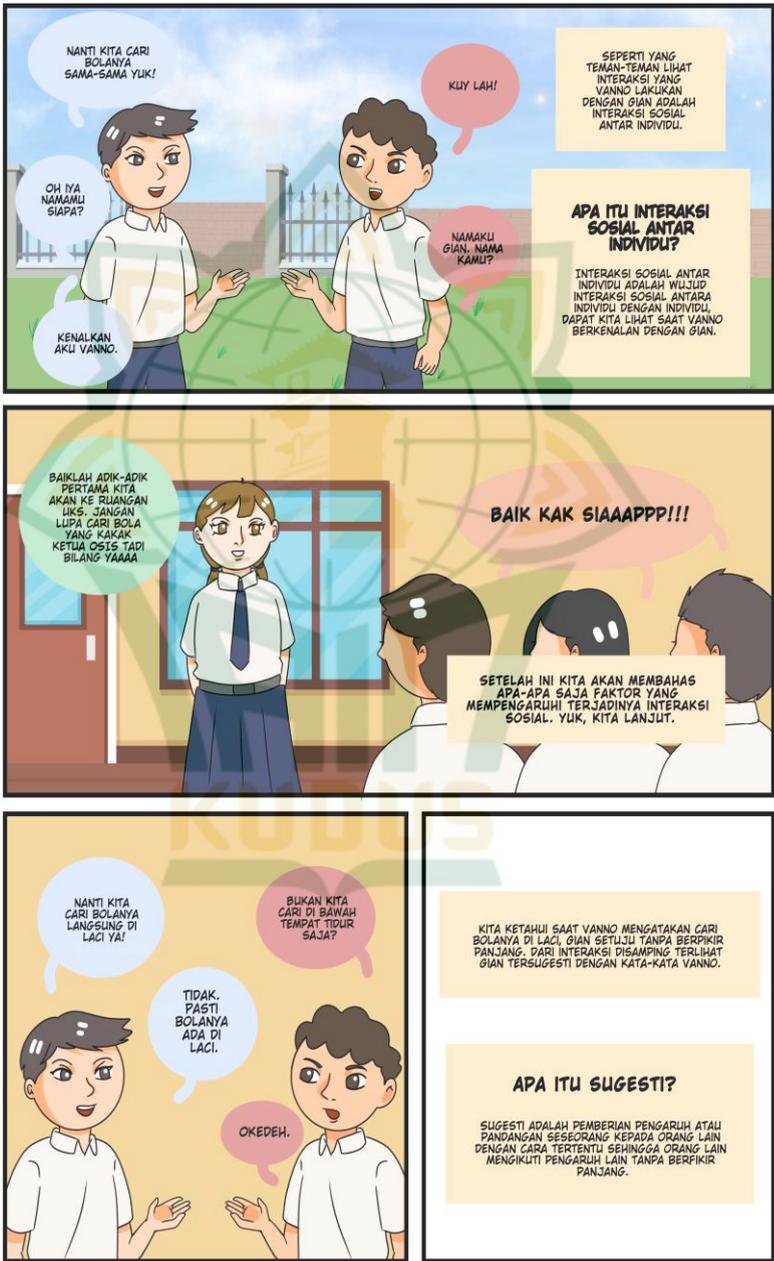
Media pembelajaran komik setelah melalui hasil uji coba skala terbatas kemudian di uji cobakan pada peserta didik kelas VII MTs NU Raudlatu Shibyan ke dalam skala luas untuk menelaah mengenai pengembangan media pembelajaran IPS yang telah disajikan pada media komik.

Berdasarkan hasil uji coba skala luas terhadap seluruh aspek yang divalidasikan mendapatkan nilai rata-rata 81,09% dengan kriteria “Sangat Baik” dimana dinyatakan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran di kelas saat kegiatan pembelajaran.

## 7. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil uji coba awal. Dari hasil uji coba dilapangan maka diperoleh informasi kualitatif yang berkaitan tentang program atau produk yang sedang dikembangkan. Revisi produk ini dilakukan apabila di saat melakukan uji coba produk ke peserta didik masih adanya kekurangan yang harus diperbaiki, sehingga kedepanya dapat digunakan dalam tahap penyempurnaan produk yang dikembangkan.

Gambar 4. 3 Hasil Revisi Desain Pengembangan Media Pembelajaran Komik



## 2. Tanggapan Peserta Didik

Penelitian ini menggunakan tahapan hasil uji coba produk dan tahapan kualitas produk pada pengembangan media komik yang sudah disajikan, setelah melakukan hasil uji coba pengembangan produk kemudian dipraktikan dikelas VII dengan 3 rombel A, B, dan D sebagai respon siswa terhadap produk yang dikembangkan peneliti. Tahap selanjutnya pemberian angket kepada peserta didik untuk mengetahui keefektifan produk yang sudah dikembangkan sebagai media pembelajaran dikelas. Adapun pertanyaan diantaranya, media komik dapat mempermudah siswa, kemampuan dalam belajar mandiri, efisiensi kaitannya dengan waktu, tenaga dan biaya.

Berdasarkan penilaian yang sudah divalidasi oleh siswa melalui penyebaran angket dengan memperoleh rata-rata 81% dengan kriteria “Sangat Baik”. Media ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Kemudian peserta didik juga mudah memahami materi yang ada, yang bertujuan meningkatkan daya tarik dalam mempelajari pelajaran secara mandiri, memperkuat pengetahuan terkait keefisiensi terhadap waktu. Hal ini menjadikan pengalaman yang cukup menarik terhadap peserta didik, dimana mata pelajaran IPS dapat dengan mudah dipahami oleh siswa, serta mempersingkat waktu mengingat materi pelajaran IPS yang cukup banyak. Dengan menggunakan media pembelajaran komik diharapkan peserta didik lebih mudah dalam pemahaman istilah-istilah yang berkaitan dengan materi interaksi sosial serta menjadikan pengalaman baru dalam pembelajaran.

## C. Pembahasan

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Mata Pelajaran IPS Materi Interaksi Sosial kelas VII di MTs NU Raudlatul Shibyan

Pengembangan media pembelajaran komik merupakan salah satu langkah untuk memudahkan siswa dalam memahami materi IPS yang cukup kompleks pada tingkat SMP/MTs. Hal ini mengingat peserta didik cenderung pasif di ruang kelas sehingga diharapkan hadirnya media pembelajaran yang inovatif dan memanfaatkan sarana media visual di sekolah, alternatif ini bisa digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar. Proses ini sangat relevan terlebih jaranganya proses pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran di kelas.

Sedangkan pada Athur W Combs berpandangan bahwa, didalam usaha mengembangkan potensi yang ada pada anak didik, maka seorang pendidik perlu memberikan kebebasan mengekspresikan kemampuan yang dimilikinya serta membantu memberikan solusi bagi anak didik saat mengalami kesulitan mengembangkan potensinya.<sup>7</sup>

Dengan penelitian ini peneliti melakukan tahapan uji coba pengembangan produk menggunakan media pembelajaran komik sebagai media alternatif sarana proses pembelajaran di MTs NU Raudlatas Shibyan dengan menggunakan langkah-langkah pengembangan dari desain Borg and Gall, yaitu: 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Produk, 5) Revisi desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk.<sup>8</sup>

Dalam hal ini peneliti melakukan tahap uji coba pengembangan produk kepada peserta didik dengan hasil rata-rata 81,09% dengan kriteria "Sangat Baik" oleh sebab itu pengembangan produk ini bisa dipergunakan saat proses pembelajaran di MTs NU Raudlatas Shibyan.

Pada tahap uji coba skala luas dilakukan pada kelas VII-A, VII-B, dan VII-D dengan jumlah sebanyak 82 siswa mengisi sebaran kuesioner yang diberikan peneliti saat melakukan uji coba skala luas.

Berdasarkan penilaian dari peserta didik yang sudah divalidasi melalui sebaran angket mendapatkan angket terendah 75% pada pernyataan "Dalam menentukan gambar, warna, font, dan garis bidang sudah sesuai yang saya harapkan", pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan pada bagian tulisan font, warna serta gambar yang disajikan pada peserta didik. Hal ini sangat penting karena salah satu kriteria pemilihan media adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran serta kemudahan dalam memperolehnya.

Searah dengan uraian yunus yang berpendapat "bahwasannya media pembelajaran yang paling besar pengaruhnya terhadap indera dan menjamin pemahaman seseorang yang hanya mendengarkan saja tidaklah sama tingkat

---

<sup>7</sup> Haryu Islamuddin, *Psikologi Pendidikan*, (Jember: STAIN Jember Press, 2014), 142.

<sup>8</sup> Sugiyono Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, 409

pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibanding mereka yang hanya melihat dan mendengarkan".<sup>9</sup>

Sedangkan menurut Azhar Arsyad dalam bukunya *Media Pembelajaran*, mengungkapkan bahwa keberhasilan penggunaan media yang berbasis visual ditentukan pada kualitas dan efektifitas dari bahan-bahan visual dan grafik.<sup>10</sup> Peneliti diharapkan melakukan perbaikan di desain gambar dan kalimat yang disajikan serta unsur yang diperhatikan yaitu font, garis, dan warna.

Adapun pada tahap uji coba memperoleh skor tertinggi 87% pada pernyataan "Dalam menentukan gambar tidak membuat saya bingung karena sudah sesuai dengan materi yang dibahas". Sehingga aspek keserasian yang mengacu pada elemen visual ketika saat diamati akan saling berhubungan. Elemen yang dimaksud yaitu materi yang ditampilkan di dalam komik pembelajaran dimana pada keserasian warna dengan materi akan membantu pemahaman dari alur cerita yang berkaitan dengan istilah-istilah interaksi sosial yang ada didalamnya.

## 2. Keefektifan Media Pembelajaran Komik

Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran komik, peneliti menyebarkan angket di akhir pembelajaran pada peserta didik di MTs NU Raudlatu Shibyan pada uji coba tahap II dikelas VII-A, VII-B, dan VII-D. Ada 82 peserta didik yang mengisi angket. Sebanyak 10 pertanyaan. Dari hasil persentase rata-rata angket respon peserta didik yang dilakukan dengan dua tahapan yaitu tahap uji coba produk dilanjut tahap uji coba kualitas produk pada media pembelajaran komik pelajaran IPS materi interaksi sosial tersebut dengan mendapatkan rata-rata sebesar 81% dengan kriteria "sangat layak". Hal tersebut menunjukkan bahwa tanggapan dari peserta didik sangat baik dan media pembelajaran komik peneliti kembangkan sangat layak digunakan pada proses pembelajaran.

Adapun hasil uji coba kualitas produk dengan berbagai pengumpulan data yaitu observasi ke lapangan, wawancara dengan kepala sekolah dan guru mata pelajaran IPS, validasi ahli media kepada dosen IAIN Kudus dan validasi kepada guru mata pelajaran IPS, dokumentasi, penyebaran angket respon peserta

---

<sup>9</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hal. 20.

<sup>10</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, .hal. 101

didik, yang sudah diberikan dan mendapatkan kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan peneliti tentang pengembangan komik sebagai media pembelajaran pada pelajaran IPS sangat layak untuk digunakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas VII MTs NU Raudlatus Shibyan Peganjaran, Bae, Kudus.

Media komik belum pernah digunakan di MTs NU Raudlatus Shibyan terlihat dari respon peserta didik saat mengisi angket pernyataan “Saya sudah pernah menggunakan media pembelajaran komik” mendapatkan skor rata-rata 39% dengan kategori “kurang” dimana masih banyak yang belum mengetahui media komik pembelajaran sehingga peneliti melakukan pengembangan produk media komik di MTs NU Raudlatus Shibyan.

Salah satu ciri dari produk berkualitas tinggi adalah siswa dapat menerima produk pengembangan dan kegiatan pembelajaran yang diinginkan.<sup>11</sup> Dalam penggunaan media pembelajaran komik diharapkan dapat diterapkan di mata pelajaran IPS di MTs NU Raudlatus Shibyan, hal tersebut berdasarkan validasi peserta didik dalam mengisi angket yang mendapatkan skor rata-rata tertinggi 90% pada pernyataan Saya tertarik dengan media pembelajaran komik karena dapat mempermudah saya dalam memahami materi pembelajaran IPS. Serta dari skor rata-rata tertinggi lainnya yaitu 88% pada pernyataan Saya berharap ada media pembelajaran komik pada mata pelajaran IPS di sekolah.

Penilaian yang ada menunjukkan bahwa peserta didik masih banyak yang belum menggunakan media pembelajaran komik sebelumnya kemudian setelah menggunakan media komik pembelajaran minat belajar peserta didik didalam kelas mengalami kenaikan dimana media pembelajaran komik dapat meningkatkan daya tarik peserta didik pada pelajaran IPS serta dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi IPS. Adapun berdasarkan validasi peserta didik dalam mengisi angket mendapatkan skor nilai rata-rata 81% dengan kategori “Sangat Layak” sehingga pada media pembelajaran komik ini bisa digunakan saat kegiatan pembelajaran di kelas VII.

---

<sup>11</sup> Rohati, Sri, Rafi, “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berbasis Problem Based Learning dengan Manga Studio V05 dan Geogebra”, *Edumatica*. 08, 2005, 88.