

SARI

Hazira, K. V. A. 2020. Pengembangan Media *Islamic Math Comics* dalam meningkatkan Literasi Matematis Siswa Materi Perbandingan. Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Pembimbing I Dr. Imam Kusmaryono, M.Pd, Pembimbing II Mochamad Abdul Basir, M.Pd.

Kata Kunci : Literasi Matematis, Media *Islamic Math Comics*, Materi Perbandingan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Islamic Math Comics* dalam meningkatkan literasi matematis siswa pada materi perbandingan. *Islamic Math Comics* merupakan komik matematika materi perbandingan bernuansa islami dengan tujuan untuk meningkatkan literasi matematis siswa. Alasannya karena berdasarkan kondisi yang ada siswa masih mengalami kesulitan memahami masalah dalam soal cerita perbandingan, buku pembelajaran masih terpaku menggunakan buku pemerintah saja yang didalamnya masih cenderung kurang fleksibel, selain itu juga banyak tulisan soal cerita perbandingan yang membuat siswa mudah bosan dan malas membaca. Karena kurangnya literasi matematika berdampak pada kasus siswa kesulitan dalam memilih atau menerjemahkan atau menggunakan sebuah tabel atau gambar atau rumus untuk menggambarkan permasalahan menjadi lebih jelas, dan kasus siswa kesulitan dalam menggunakan strategi untuk memecahkan beberapa masalah.

Jenis penelitian ini berupa pengembangan R&D (*research & development*) menggunakan metode ADDIE (*analyze, design, develop, implement, and evaluate*). Pada penelitian pengembangan media *Islamic Math Comics*, produk tersebut akan dilakukan validasi (ahli materi, ahli media, dan guru matematika), analisis kepraktisan, dan analisis keefektifan suatu media. Teknik yang digunakan untuk pengambilan data penelitian meliputi tes (*pre-test* dan *post-test*), angket lembar validasi, angket respon siswa dan guru, serta angket motivasi.

Pada penelitian ini, berdasarkan pengumpulan data dan informasi dilapangan media *Islamic Math Comics* memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan, namun hal ini tidak terlepas dari beberapa saran untuk dilakukan revisi produk dari media *Islamic Math Comics* tersebut. Media *Islamic Math Comics* mendapat nilai validitas sebesar 3,09 (sangat layak) digunakan berdasarkan penilaian dari validator ahli media, ahli materi, dan guru matematika, mendapat nilai respon tingkat kepraktisan sebesar 3,55 (sangat baik) digunakan berdasarkan penilaian dari angket respon guru, mendapat nilai respon tingkat kepraktisan sebesar 3,53 (sangat baik) digunakan berdasarkan penilaian dari angket respon siswa, dan mendapat kriteria efektif digunakan pada uji lapangan yang dilakukan oleh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Karanganyar Demak.

ABSTRACT

Hazira, K. V. A. 2020. *Islamic Math Comics Media Development in improving Students' Mathematical Literacy in Comparative Material.* Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Supervisor I Dr. Imam Kusmaryono, M.Pd, Supervisor II Mochamad Abdul Basir, M.Pd.

Keywords : *Mathematical Literacy, Islamich Math Comics Media, Comparative Material.*

This study aims to develop Islamich Math Comics media in improving students' mathematical literacy in comparison material. Islamic Math Comics is a mathematics comic with Islamic nuances with the aim of increasing students' mathematical literacy. The reason is because based on the existing conditions, students still have difficulty understanding the problem in comparative story questions, learning books are still fixated on using only government books which in them still tend to be less flexible, besides that there are also many written questions about comparative stories that make students easily bored and lazy to read. Because the lack of mathematical literacy has an impact on the case of students having difficulty choosing or translating or using a table or figure or formula to describe the problem more clearly, and the case of students having difficulty using strategies to solve some problems.

This type of research is in the form of R&D (research & development) using the ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate) method. In Islamic Math Comics media development research, the product will be validated (material experts, media experts, and mathematics teachers), practicality analysis, and analysis of the effectiveness of a media. The techniques used to collect research data include tests (pre-test and post-test), validation sheet questionnaires, student and teacher response questionnaires, and motivation questionnaires.

In this study, based on the collection of data and information in the field of Islamic Math Comics media, it meets the criteria of being valid, practical, and effective for use, but this is inseparable from several suggestions for product revisions from the Islamic Math Comics media. Islamic Math Comics media got a validity value of 3.09 (very feasible) used based on the assessment of the media expert validator, material expert, and mathematics teacher, got a practicality level response score of 3.55 (very good) used based on the assessment of the teacher response questionnaire, got a practicality level response score of 3.53 (very good) used based on the assessment of the student response questionnaire, and got the effective criteria used in the field test conducted by grade VII students of SMP Negeri 2 Karanganyar Demak.