

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DALAM BENTUK LKPD  
MATERI PELUANG BERBASIS KARTUN UNTUK SEKOLAH  
MENENGAH PERTAMA KELAS VIII**

**SKRIPSI**

**OLEH  
CHARIS NUGRAHA ADI SUHARTO  
NIM 332014049**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FEBRUARI 2019**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DALAM BENTUK LKPD  
MATERI PELUANG BERBASIS KARTUN UNTUK SEKOLAH  
MENENGAH PERTAMA KELAS VIII**

**SKRIPSI**

diajukan kepada  
**Universitas Muhammadiyah Palembang**  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan  
dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan

Oleh  
**Charis Nugraha Adi Suharto**  
**NIM 332014049**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**  
**Februari 2019**

Skripsi oleh Charis Nugraha A.S ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Palembang, Februari 2019  
Pembimbing I,



**Dr. H. Rusdy A. Siroj, M.Pd.**

Palembang, Februari 2019  
Pembimbing II,



**Nyimas Inda Kusumawati, S.Si, M.Pd.**

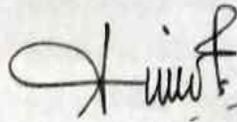
**Skripsi oleh Charis Nugraha Adi Subarto ini telah dipertahakan di depan  
dewan penguji**

**Pada tanggal Februari 2019**

**Dewan Penguji:**



**Dr. H. Rusdy A. Siroj, M.Pd Ketua**



**Nyimas Ina Kuzusmawati, S.Si, M.Pd Anggota**



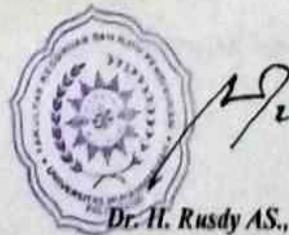
**Dr. Bonita Hirza, M.Pd Anggota**

**Mengetahui,  
Plt. Ketua Program Studi  
Pendidikan Matematika,**



**Luvi Antari, S.Pd., M.Pd.**

**Mengesahkan,  
Dekan  
FKIP UMP,**



**Dr. H. Rusdy AS., M.Pd.**

**SURAT KETERANGAN  
PERTANGGUNG JAWABAN PENULISAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Charis Nugraha Adi Suharto

Nim : 332014049

Program Studi : Pendidikan Matematika

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi yang telah saya buat adalah adalah benar-benar pekerjaan saya sendiri (bukan barang jiplakan atau plagiat).
2. Apabila dikemudian hari terbukti/dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya akan menanggung resiko sesuai dengan peraturan undang-undang yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipertanggungjawabkan.

Palembang, Februari 2019

Yang Menerangkan

Mahasiswa yang bersangkutan,



Charis Nugraha Adi Suharto

*Moto:*

- ✓ *Allah mencintai pekerjaan yang apabila bekerja ia menyelesaikannya dengan baik (HR, Thabrani).*
- ✓ *Kecerdasan bukanlah tolak ukur kesuksesan, tetapi dengan menjadi cerdas adalah ketika kita bisa menggapai kesuksesan.*

*Terucap rasa syukur pada-Mu ya Rabbi Allah SWT  
Skripsi ini kupersembahkan kepada:*

- *Bapakku (Andi Yahya) dan Ibu ku (Rumiati) yang selalu memberikan kasih sayang yang melimpah, memberikan motivasi dan nasihat, serta selalu mendoakan kesuksesan dan kemudahan buat ku.*
- *Adikku (Nursari Rahma Tullah dan Rani Mutia Busainah).*
- *Teman Hidupku (Hasanah) yang selalu memotivasiku dan selalu ada dalam suka duka.*
- *Para Sahabatku (Achmad, Dicki, Intan, Ivo, Mega, Nani, dan Weri)*
- *Teman-teman satu bimbingan yang selalu memberikan semangat dalam menjalani proses bimbingan.*
- *Seluruh teman-teman sekelas ku (Math Edu 2014).*
- *Seluruh teman-teman PPL SMA Sriguna Palembang dan KKN Posko 119.*
- *Almamaterku.*

## ABSTRAK

Nugraha, Charis. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk LKPD Materi Peluang Berbasis Kartun Untuk Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, Program Sarjana (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang. Pembimbing: (I) Dr. H. Rusdy A. Siroj, M.Pd (II) Nyimas Inda Kusumawati, S.Si.,

**Kata Kunci:** penelitian pengembangan, lembar kerja peserta didik (LKPD), kartun.

Melaksanakan pembelajaran tidak semudah yang dibayangkan, karena dalam prosesnya, pendidik memiliki tanggung jawab dan tantangan, guru bertanggung jawab atas ketersediaan materi ajar dan tantangan agar siswa termotivasi dalam belajar. Salah satu cara mengatasi tantangan tersebut adalah menggunakan kartun karena dapat memancing perhatian, sikap kreatif dan mempengaruhi sikap pembacanya. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis kartun di sekolah menengah pertama (SMP) kelas VIII yang fokus pada materi peluang. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan LKPD berbasis kartun yang valid, praktis dan memiliki efek potensial. Berdasarkan hasil *expert review* dan uji coba LKPD di SMP Negeri 20 Palembang disimpulkan bahwa LKPD yang dikembangkan dikatakan valid terlihat dari hasil peneliain ahli berdasarkan isi(*content*), bahasa, dan konstruk. Praktis terlihat dari pengamatan pada tahap *small group* dimana siswa dapat mengerjakan LKPD dengan mudah. Berdasarkan hasil dan nilai tes kemampuan akhir pada siswa kelas VIII6 SMP Negeri 20 Palembang yang dikerjakan secara individu dari 24 siswa yaitu terdapat 9 siswa (37,50%) termasuk kategori sangat baik, 13 siswa (54,16%) termasuk kategori baik, dan 2 siswa (8,33%) termasuk kategori cukup. Secara keseluruhan rata-rata kemampuan siswa yaitu 82,52 % yang berarti hasil belajar siswa termasuk kategori sangat baik. Berdasarkan hasil analisis hasil belajar tersebut maka dapat disimpulkan bahwa LKPD yang dikembangkan memiliki efek potensial.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah dilimpahkan kepada kita. Shalawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW.

Alhamdulillah atas Ridho dari-Nya disertai dengan bantuan dari berbagai pihak sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk LKPD Materi Peluang Berbasis Kartun Untuk Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.

Dengan selesainya skripsi ini merupakan suatu kebahagiaan dan kebanggaan yang tak ternilai, karena Penulis menyadari keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki. Oleh karena itu, pada kesempatan ini Penulis ingin mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Dr. H. Rusdy A. Siroj, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Palembang.
2. Dr. H. Rusdy A. Siroj, M.Pd. selaku pembimbing I yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberi motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
3. Nyimas Ina Kusumawati, S.Si, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberi motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
4. Luvy Antari, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika yang selalu mengarahkan dan memberikan motivasi selama proses perkuliahan.

5. Dosen serta Karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.
6. Kepala SMP Negeri 20 Palembang yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian.
7. Guru SMP Negeri 20 Palembang yang telah membantu dan memberikan izin untuk melakukan penelitian di kelasnya.
8. Siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 20 Palembang yang telah memberikan partisipasinya dalam penelitian ini.

Semoga Allah selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada mereka atas jasa-jasa yang telah mereka berikan. Amin Yarobbalamin.

Palembang, Februari 2019

Penulis

## **DAFTAR ISI**

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN UJIAN</b> .....	iii
<b>SURAT PERTANGGUNG JAWABAN SKRIPSI</b> .....	iv
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Penelitian .....	3
D. Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Penelitian Pengembangan .....	5
B. Bahan Ajar .....	6
1. Pengertian Bahan Ajar.....	6
2. Tujuan Penyusunan Bahan Ajar .....	7
3. Fungsi Bahan Ajar .....	7
4. Jenis-Jenis Bahan Ajar .....	8
C. Lembar Kerja Peserta.....	9
1. Pengertian LKPD.....	9
2. Fungsi LKPD.....	9
3. Jenis-Jenis LKPD.....	10
4. Unsur-Unsur LKPD.....	11
5. Langkah-Langkah Penyusunan LKPD.....	12
D. Kartun .....	13
1. Pengertian Kartun.....	13
2. Manfaat Penggunaan Kartun dalam Pembelajaran.....	14
E. Hubungan Antara Bahan Ajar LKPD dengan kartun.....	16
F. Materi Peluang.....	17
1. Pengertian Peluang.....	17
2. Menghitung Peluang.....	19

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	21
B. Lokasi Penelitian.....	21
C. Desain Penelitian.....	21
D. Langkah-Langkah Pengembangan.....	22
1. Preliminary.....	22
2. Formative Evaluation.....	23
3. One-To-One.....	24
4. Small Group.....	24
5. Field Test.....	25
E. Teknik Pengumpulan Data.....	25
1. Walkthrough.....	25
2. Dokumentasi.....	26
3. Tes.....	26
F. Teknis Analisis Data.....	26
1. Analisis walkthrough.....	26
2. Dokumentasi.....	26
3. Tes Hasil Belajar.....	27

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik.....	28
1. Tahap Preliminary.....	28
2. Formative Evaluation.....	32
B. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Belajar.....	47

### **BAB V PEMBAHASAN**

A. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Kartun yang Valid dan Praktis.....	49
B. Efek Potensial Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Terhadap Hasil Belajar Siswa.....	51

### **BAB VI PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	55
B. Saran.....	56

<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>57</b>
----------------------------	-----------

### **DAFTAR TABEL**

**Tabel**

**Halaman**

3.1 Kategori Hasil Belajar Kompetensi Pengetahuan Siswa.....	27
4.1 Hasil Validasi Dari Pakar Terhadap LKPD Berbasis Kartun oleh Treny Hera, S.Pd., M.Sn.....	34
4.2 Hasil Validasi Dari Pakar Terhadap LKPD Berbasis Kartun oleh Dra. Aglina Macharet .....	36
4.3 Hasil Validasi Dari Pakar Terhadap LKPD Berbasis Kartun oleh Drs. Refson, M.Pd.....	38
4.4 Hasil Jawaban Siswa one-to-one Terhadap LKPD .....	41
4.5 Hasil Jawaban Siswa one-to-one Terhadap LKPD .....	42
4.6 Tabel Distribusi Frekuensi Nilai Akhir Siswa Kelas VIII 6 .....	48

**DAFTAR GAMBAR**

## **Gambar**

### **Halaman**

2.1. Contoh Gambar Mata Uang .....	17
2.2. Contoh Gambar Uang Logam dan Dadu.....	17
3.1 Tahap Pengembangan Bahan Ajar .....	22
4.1 Sebelum Revisi dan Hasil Perbaikan dari Saran Validator.....	37
4.2 Sebelum Revisi dan Hasil Perbaikan dari Saran Drs. Refson, M.Pd.....	39
4.3 Sebelum Revisi dan Hasil Perbaikan dari Saran Drs. Refson, M.Pd.....	39
4.4 Sebelum Revisi dan Hasil Perbaikan dari Saran Drs. Refson, M.Pd.....	40
4.5 Siswa Mengerjakan LKPD pada Tahap one-to-one di SMP Negeri 20 Palembang.....	43
4.6.Uji Coba Small Group di SMP Negeri 20 Palembang .....	45
4.7.Kegiatan Pertemuan Pertama .....	46
4.8.Kegiatan Pertemuan Kedua.....	47
4.9.Kegiatan Tes Akhir Materi Peluang.....	47
5.1.Siswa Kesulitan Dalam Menentukan Ruang Sampel Dengan Cara Mendaftar.....	52
5.2.Siswa Kesulitan Dalam Menentukan Rumus Yang Digunakan.....	53
5.3.Kesalahan Dalam Menghitung Dan Menyederhanakan Jawaban Soal Soal Field Test .....	54

## **DAFTAR LAMPIRAN**

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Surat Keputusan Dekan.....	59
2. Surat Tugas Proposal .....	60
3. Surat Permohonana Riset .....	61
4. Surat Izin Penelitian Dari Dinas.....	62
5. Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	63
6. Laporan Kemajuan Bimbingan Skripsi Pembimbing .....	64
7. Surat Permohonan Validasi Bahasa .....	67
8. Surat Pernyataan Validasi Bahasa .....	68
9. Lembar Validasi Bahasa .....	69
10. Surat Permohonan Validasi Isi.....	72
11. Surat Pernyataan Validasi Isi .....	73
12. Lembar Validasi Isi .....	74
13. Surat Permohonan Validasi Konstruk.....	77
14. Surat Pernyataan Validasi Konstruk .....	78
15. Lembar Validasi Konstruk.....	79
16. Lembar Komentar one-to-one.....	82
17. Lembar Komentar Small Group.....	88
18. Lkpd (Prototype 3).....	103
19. Silabus.....	148
20. Rpp.....	151
21. Instrumen Penilaian Soal Field Test .....	157
22. Soal Field Test .....	159
23. Lembar Jawaban Siswa .....	160
24. Dokumentasi Penelitian .....	162

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Melaksanakan pembelajaran tidak semudah yang dibayangkan, karena dalam prosesnya, pendidik memiliki tanggung jawab dan tantangan. Guru bertanggung jawab atas ketersediaan materi ajar sehingga diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar yang pada akhirnya dapat membantu terciptanya proses pembelajaran yang telah ditetapkan (Depdiknas ; 2008). Sehingga bagi pendidik mengembangkan bahan ajar sudah menjadi kewajiban.

Selain itu, ada beberapa tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran matematika diantaranya bagaimana membuat proses pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam belajar (Saritas, 2009). Lebih mendalam lagi bagaimana membuat siswa tertarik untuk belajar, bagaimana melibatkan siswa dalam aktivitas belajar, dan bagaimana membuat siswa termotivasi mengikuti pembelajaran sehingga siswa tidak menganggap bahwa mereka tidak bisa belajar matematika (Karmawati, 2007).

Keadaan *Real* selama ini dibandingkan dengan mengembangkan bahan ajar, sebagian besar guru memanfaatkan buku-buku yang dikembangkan orang lain seperti buku dari internet dan penerbit sebagai sumber belajar. Permasalahan tersebut seperti kurangnya dukungan dari buku teks dan dokumen kurikulum yang disiapkan untuk guru dan itupun dianggap belum cukup membantu dalam pengaplikasian konsep peluang (Diaz, 2012). Selain itu, strategi yang paling banyak digunakan guru adalah ekspositori (ceramah) yang memakan waktu 52% waktu kelas (Iryanti, 2010) dan masih jarang nya penggunaan media yang bervariasi membuat pembelajaran terkesan kaku dan monoton sehingga siswa kurang tertarik dalam belajar (Andani, 2013). Sehingga, terlihat bahwa untuk

memenuhi kewajiban mengembangkan bahan ajar, menciptakan pembelajaran menyenangkan, menarik minat siswa untuk belajar, dan membuat siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pelajaran guru masih sulit.

Salah satu cara yang dapat digunakan adalah untuk menangani tantangan dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran kartun dikarenakan adanya kecenderungan bahwa banyak orang menyenangi dan pernah membaca kartun (Cary, 2004). Berdasarkan berbagai literatur dan laporan, (Cary, 2004) menyatakan bahwa terdapat 80% pembaca komik diseluruh dunia. Selain itu penggunaan kartun dalam pembelajaran membuat siswa menjadi lebih termotivasi (Toh, 2009), siswa menggambar kartun sebagai hal yang menyenangkan (Hadi, 2008); meningkatkan pemahaman dan ingatan siswa (Karmawati, 2007); dan penggunaan media kartun sangat diminati siswa (Septy, 2015). Sehingga berdasarkan uraian-uraian tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran komik pada materi peluang di kelas VIII.

Menurut Sudjana & Rivai (2010:68), peran pokok dari media kartun adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa dalam pembelajaran. Penggunaan kartun dalam pembelajaran sebaiknya dipadukan dengan metode mengajar, sehingga kartun akan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif. Hal tersebut juga diperkuat oleh pendapat Faizah (2009:254) yang menyatakan bahwa “siswa pada sekolah dasar memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap gambar visual dan juga terhadap cerita.” Melalui penokohan dalam kartun, nilai-nilai karakter dapat disampaikan kepada para siswa. Adanya media kartun diharapkan akan mempermudah proses belajar mengajar, khususnya dalam merealisasi konsep-konsep pelajaran yang bersifat abstrak. Dalam hal inilah kartun berperan besar dalam menyajikan konsep-konsep abstrak tersebut ke dalam contoh yang lebih konkrit dalam kehidupan sehari-hari yang bermuatan nilai-nilai karakter.

Sebagai solusi agar pendidik dapat memenuhi kewajiban dan tantangan yang ada, maka dalam penelitian ini akan dilakukan penelitian pengembangan yaitu kombinasi antara bahan ajar dan kartun dengan judul **Pengembangan Bahan Dalam**

## **Bentuk LKPD Materi Peluang Berbasis Kartun untuk Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII**

### **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini antar lain:

- a. Bagaimana pengembangan bahan ajar dalam bentuk LKPD materi peluang berbasis kartun yang valid dan praktis di kelas VIII sekolah menengah pertama?
- b. Bagaimana efek potensial bahan ajar dalam bentuk LKPD materi peluang berbasis kartun yang telah dikembangkan terhadap minat dan hasil belajar di kelas VIII sekolah menengah pertama?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini antara lain:

- a. Menghasilkan bahan ajar dalam bentuk LKPD materi peluang berbasis kartun yang memenuhi kriteria valid dan praktis.
- b. Mengetahui efek potensial bahan ajar dalam bentuk LKPD materi peluang berbasis kartun.

### **D. Manfaat penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Bagi siswa, memberikan kemudahan untuk memahai materi peluang.
- b. Bagi guru, dapat digunakan sebagai bahan ajar dan alternatif untuk membantu siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
- c. Bagi Sekolah, sebagai bahan masukan dan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar tercapai tujuan yang diharapkan.

- d. Bagi peneliti lain, sebagai acuan dalam pengembangan produk yang lebih baik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, S., 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.

- Asyar, R. 2012 *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta : referensi Jakarta
- Arikunto, S. 2012. *Dasar dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Astutik, Y dan Lambang K. “Analisis kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal cerita aritmetika sosial”. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo*, 3(1)
- Dimiyati dan mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rieneka Cipta
- Depdiknas. 2008. *Panduan pengembangan bahan ajar*. Jakarta : Dirjen Manajemen Dikdasmen SMA
- Hamzah, M. Ali dan Muhlissrarini. 2014. *Prancangan dan strategi pembelajaran matematika*. Jakarta: Rajawali pers
- Harti, Farida P., Mulyoto, dan Soetarno. 2013. “The Influence of Cartoon and Power Point Media Towards Student’s Learning Outcomes Reviewed From High and Low of Interest Of The Student’s Learning Interest on The Material About Consumers’ Languages and Gesture on Sales-Majored Students, Class XII PJ SMK”. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 1 (3), 312-320.
- Kurniawati, I. 2012. Pengembangan Bahan Ajar. <http://belajar.kemdikbud.go.id>.
- Lail, F. 2015. Pengembangan Buku Kartun Matematika Berbasis Kontextual Untuk Memenuhi Pemahaman Konsep Siswa Pata Materi Aritmetika Sosial. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Lismareni, N, dkk. 2015. “Pengembangan bahan ajar materi aritmetika sosial menggunakan konteks bahan bakar minyak dengan pendekatan matematika realistik indonesia di SMP”. *Jurnal Pendidikan Matematika UNSRI*. 9(1), 49-58.
- Oundo, M. B., 2013. “Factors Affecting Mathematics Academic Counselling Services: The Secondary School Counsellors’ Perspective”. *International Journal of Education and Research*. 1(12), 201-333.
- Permendikbud. PP nomor 22 tahun 2016 tentang *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta : Permendikbud.
- Prastowo, A. 2011. *Panduan membuat bahan ajar inovatif*. Jogjakarta: Diva press
- Putra, S. R. 2013. *Desain evaluasi belajar berbasis kerja*. Jojakarta : DIVA Pers
- Sadiman, A.S, dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sanaky, H. AH. 2009. *Media pembelajaraI*. Yogyakarta: Syafiria Insania Pers
- Sengul, S. 2011. “Effects of Concept Cartoons on Mathematics Self- Efficacy of 7th Grade Students”. *Kuram ve Uygulamada Eđitim Bilimleri, Educational Sciences: Theory & Practice*. 11(4).

- Septy, L. 2015. Pengembangan Media pembelajaran Komik Materi Peluang di Kelas VIII. *tesis*. Palembang : FKIP Universitas Sriwijaya.
- Setyosari, P. 2012. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, N. dan Ahmad R. 2011. *Media Pengajaran (Penggunaan dan pemiannya)*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sullivan, P. 2011. *Teaching mathematics : using research-informed*. Australia: ACER pers.
- Susanto, A. 2014. *Teori belajar dan pembelajaran disekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Russell, J, *et. al.*, 2011. *Instructional Technologi & Media For Learning*. Terjemahan : Arif Rahman. Jakarta : Kencana.
- Toh, T. L (2009). *Use of cartoons and comics to teach algebra in mathematics classrooms*, dari <http://ww.mav.vic.edu.au/files/conferences/2009/12Toh.pdf>
- Wahyuningsih, A. N. 2012. "Pengembangan media komik bergambar materi sistem saraf untuk pembelajran yang menggunakan strategi PG4R". *Jurnal of innovative science education*. 1(2), 252-412
- Widoypko, E. P. 2012. *Teknik penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka pelajar.
- Zulkardi. 2006. *formative evaluation : what, when, why, and how*. dari <http://www.oocities.org/zulkardi/books.html>