

## Pengembangan Media Pembelajaran Edukasi Fabel *Online* Berkarakter dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis pada Materi Segi Empat

**Rika Sentia**

IKIP PGRI Pontianak

**Iwit Prihatin**

IKIP PGRI Pontianak

**Dwi Oktaviana**

IKIP PGRI Pontianak

Korespondensi penulis: [rikasentia@gmail.com](mailto:rikasentia@gmail.com)

**Abstract.** *This study aims to produce fable media with character in improving mathematical communication skills as a medium for learning mathematics in quadrilaterals that reach the level of validity, practicality, and effectiveness. This study uses the Research and Development model with the ADDIE development plan, which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects in this study were development subjects or experts and product trial subjects, namely class VII A students of SMP 5 Silat Hulu. The data collection techniques used were indirect communication techniques and measurement techniques, the data collection tools used were expert validation sheets, questionnaires and communication skills test questions in the form of essay questions. Data analysis techniques used in this study are validity, practicality, and effectiveness. The results of the first study are the validation of fable media, namely the average value of the three experts is 83.63% with very valid criteria. The second is the value of practicality, seen from the value of the questionnaire filled in by teachers and students which is accumulated so that a percentage of 91.60% is obtained with very practical criteria. Furthermore, effectiveness, seen from the posttest work to measure students' mathematical communication skills, was 66.66% with effective criteria. Thus it can be concluded that online fable learning media has character in improving mathematical communication skills in the rectangular material for class VII junior high school which is valid, very practical, and effective to use.*

**Keywords:** *Online Fables, Character Education, Mathematical Communication Skills.*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media fabel berkarakter dalam meningkatkan kemampuan komunikasi matematis sebagai media pembelajaran matematika pada segi empat yang mencapai tingkat kevalidan, kepraktisan, keefektifan. Penelitian ini menggunakan model *Research and Development* dengan rancangan pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). Subjek dalam penelitian ini yaitu subjek pengembangan atau ahli dan subjek uji coba produk yaitu siswa kelas VII A SMP 5 Silat Hulu. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik

---

Received November 30, 2022; Revised Desember 2, 2022; Accepted Januari 18, 2023

\*Corresponding author, e-mail [rikasentia@gmail.com](mailto:rikasentia@gmail.com)

## *Pengembangan Media Pembelajaran Edukasi Fabel Online Berkarakter dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis pada Materi Segi Empat*

komunikasi tidak langsung dan teknik pengukuran, dengan alat pengumpul data yang digunakan yaitu lembar validasi ahli, angket dan tes soal kemampuan komunikasi dalam bentuk soal uraian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil penelitian yang pertama adalah validasi media fabel yaitu dengan nilai rata-rata dari ketiga ahli sebesar 83,63% dengan kriteria sangat valid. Yang kedua adalah nilai kepraktisan, dilihat dari nilai angket yang diisi guru dan siswa yang diakumulasikan sehingga diperoleh persentase sebesar 91,60% dengan kriteria sangat praktis. Selanjutnya keefektifan, dilihat dari pengerjaan posttest untuk mengukur kemampuan komunikasi matematis oleh siswa sebesar 66,66% dengan kriteria efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran fabel online berkarakter dalam meningkatkan kemampuan komunikasi matematis pada materi segi empat kelas VII SMP tergolong valid, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan.

**Kata kunci:** Fabel *Online*, Pendidikan Karakter, Kemampuan Komunikasi Matematis.

### **LATAR BELAKANG**

Matematika yang dipelajari disekolah termasuk ilmu pengetahuan murni yang mengandalkan angka-angka, simbol, dan lambang. Pembelajaran matematika lebih difokuskan pada aspek komputasi yang bersifat algoritmik. Salah satu masalah penting dalam pembelajaran matematika saat ini adalah pentingnya pengembangan kemampuan komunikasi matematika pada siswa. Pengembangan komunikasi juga menjadi salah satu tujuan pembelajaran matematika dan menjadi salah satu standar kompetensi lulusan dalam bidang matematika. Melalui pembelajaran matematika, siswa diharapkan dapat mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah (Astuti & Leonard, 2015 : 103).

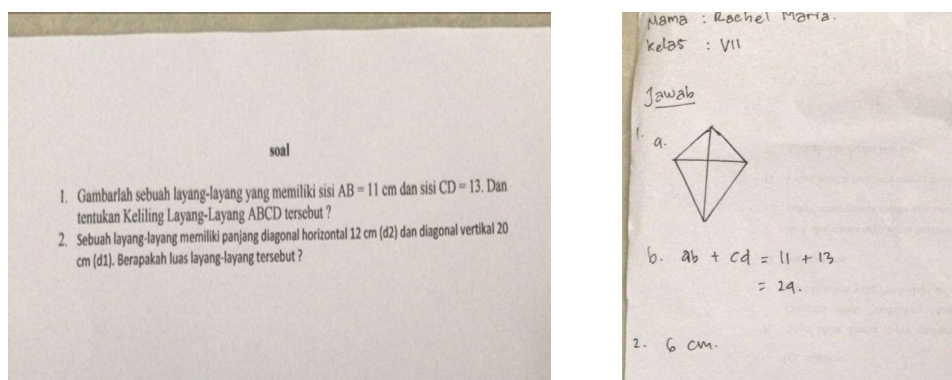
Kemampuan komunikasi matematis merupakan kesanggupan seorang siswa agar dapat menerangkan serta menjelaskan pendapatnya baik secara lisan maupun secara tertulis apa yang ada dalam soal matematika. Komunikasi matematis merupakan kemampuan siswa untuk menjelaskan dan menyampaikan ide-ide atau gagasan matematika yang telah dipelajarinya (Munawaroh et al, 2018 : 2). Wijaya & Riyadi (2016: 12) komunikasi merupakan langkah awal untuk memahami sesuatu, melalui komunikasi kita dapat memahami apa yang terjadi di sekitaran kita termasuk memahami dan mempelajari matematika. Jika belum memiliki pemahaman yang baik tentang penalaran matematis, maka akan sia-sia karena pertukaran informasi yang diperoleh akan dikomunikasikan kepada oranglain.

Huduyo (dalam Hendriana dkk. 2019: 23), pada saat proses pembelajaran, matematika tidak hanya bisa dilihat sebagai ilmu yang mementingkan kemampuan kognitif saja, tapi juga

berkaitan dengan pembentukan sebuah sikap dan perilaku yang baik. Pendidikan matematika dapat dipandang sebagai suatu keadaan atau sifat bahkan nilai yang bersinergis dengan pendidikan karakter. Oleh sebab itu, pembelajaran matematika juga dipandang sebagai nilai suatu keadaan yang berkaitan dengan pendidikan karakter.

Menurut Hariyanto dan Samani (2016: 43) mengatakan bahwa karakter dapat didefinisikan sebagai nilai dasar yang mengembangkan pribadi seseorang, terbentuk baik karena pengaruh lingkungan yang membedakannya dengan orang lain, serta dibentuk dalam sikap dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Penanaman pendidikan karakter dalam pembelajaran matematika berimplikasi pada fungsi guru sebagai fasilitator sebaik-baiknya agar siswa dapat mempelajari matematika secara optimal (Marsigit, 2013: 3). Pendidikan karakter sangat penting ditanamkan dalam diri siswa guna untuk membentuk siswa yang memiliki moral dan berperilaku baik. Pendidikan karakter itu sendiri dapat dimulai dari pendidikan di sekolah. Namun dalam pelaksanaan penanaman nilai-nilai karakter di sekolah masih terdapat kendala salah satunya adalah waktu yang disediakan sangat terbatas pada proses pembelajaran (Darma dkk., 2018: 115).

Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan pada 22 Maret 2022 di SMP 5 Silat Hulu didapatkan bahwa komunikasi matematis siswa masih tergolong rendah. Adapun soal beserta jawaban siswa dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



**Gambar 1. Soal dan Jawaban Siswa.**

Berdasarkan Gambar 1 yang telah dikerjakan oleh siswa kelas VII, dapat dilihat bahwa siswa tersebut tidak dapat menjawab soal yang telah diberikan pada jawaban soal nomor 1 pada bagian a, siswa memang telah menggambar sebuah layang-layang tapi tidak menuliskan berapa besar sisi seperti yang telah disediakan di soal, pada soal bagian b dan nomor 2, siswa harus mengetahui rumus dari keliling layang-layang dan luas dari layang-

## *Pengembangan Media Pembelajaran Edukasi Fabel Online Berkarakter dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis pada Materi Segi Empat*

layang. pada jawaban tersebut siswa lupa akan rumus dari keliling dan luas dari layang-layang, dan tidak bisa dalam penerapan rumus tersebut. ini membuktikan bahwa komunikasi matematis disekolah ini masih terbilang rendah, karena tidak mampu memahami masalah dalam bahasa model matematika, merefleksikan gambar kedalam ide matematika serta mengekspresikan ide-ide melalui tulisan, khususnya dalam memahami materi layang-layang.

Pada proses kegiatan pembelajaran matematika, media pembelajaran yang sering digunakan guru pada saat menyampaikan materi yaitu LKS, dan meng- *share link* video dari *youtube*. Tapi siswa diberikan kebebasan untuk menggunakan media apa saja dalam belajar matematika, karena penggunaan teknologi sudah tidak asing lagi bagi sekolah, dapat dilihat juga dari keseharian siswa sering membawa *smartphone* dan laptop. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yang mengandung pendidikan karakter sehingga bisa memudahkan siswa pada saat proses pembelajaran baik didalam maupun diluar kelas.

Media teknologi yang mengandung pendidikan karakter yang dapat dimanfaatkan salah satunya adalah fabel. Karena fabel merupakan cerita yang mengandung cerita yang berkarakter dan mengandung nilai moral, serta dapat digunakan dengan menggunakan *smartphone*. Hasil dari survei di SMP 5 Silat Hulu kelas VII semuanya memiliki *smartphone* baik *smartphone android*, dan *ios*. Hal ini sangat cocok apabila fabel digunakan sebagai media pembelajaran matematika baik pada saat pembelajaran diluar maupun didalam kelas.

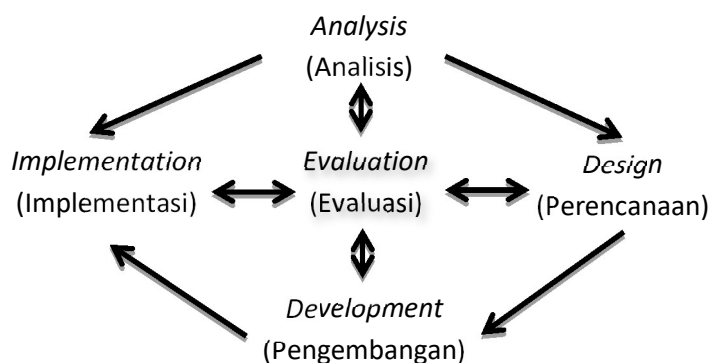
Fabel merupakan cerita kehidupan hewan yang berperilaku manusia. Fabel ini dapat dijadikan sarana membentuk karakter anak dari segi kepribadian, mengasah emosi dan imajinasi karena ketertarikan anak kepada binatang tinggi, dongeng mengambil binatang sebagai tokohnya. Ernawati (2019: 8), bahwa fabel adalah cerita singkat yang berisi ajaran moral dengan tokoh binatang yang bersifat seperti manusia.

Berdasarkan uraian hasil penelitian yang dilakukan oleh (Andi Prastyo & Suyatno, 2020: 131) menyatakan bahwa buku suplemen teks fabel untuk pemahaman nilai antikorupsi siswa SMP kelas VII secara kualitas dapat dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai salah satu bahan ajar untuk pembelajaran di kelas. Kevalidan penelitian ini didasarkan hasil validasi kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan kegrafikaan. Kepratisan didasarkan hasil keterlaksanaan RPP, respons guru, dan respons siswa.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan tujuan pengembangan media pembelajaran edukasi fabel *online* bermuatan karakter dalam meningkatkan kemampuan komunikasi matematis pada materi segi empat kelas VII SMP Negeri 5 Silat Hulu.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* atau biasa disebut dengan metode penelitian dan pengembangan. *Research and Development* atau *R&D* adalah metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk (Sugiyono, 2016: 407). Adapun rancangan penelitian yang digunakan yaitu Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain/perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi/eksekusi), dan *Evaluation* (evaluasi). Desain penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2. Tahap Model ADDIE**

(Tegeh & Kirna, 2013: 16)

Subjek dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu, subjek pengembangan atau ahli dan subjek uji coba produk. Adapun ahli dalam penelitian ini dua orang dosen pendidikan matematika, dua orang dosen pendidikan TIK, serta guru mata pelajaran matematika. Sedangkan subjek uji coba produk yaitu siswa kelas VII A SMP 5 Silat Hulu. Penelitian ini dilaksanakan di SMP 5 Silat Hulu, kabupaten Kapuas Hulu, Kalimantan Barat. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik komunikasi tidak langsung dan teknik pengukuran, dengan alat pengumpul data yang digunakan yaitu lembar validasi ahli, angket dan tes soal kemampuan komunikasi dalam bentuk soal uraian. Teknik analisis data yang

## *Pengembangan Media Pembelajaran Edukasi Fabel Online Berkarakter dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis pada Materi Segi Empat*

digunakan dalam penelitian ini adalah (1) Kevalidan yang diperoleh dari penilaian tenaga ahli (validator) materi dan media menggunakan skala *likert* yang terdiri atas lima kriteria, dan dicari persentasi kriteria validasi, (2) Kepraktisan yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa menggunakan skala *likert* yang terdiri atas lima kriteria, dan dicari persentasi kriteria validasi, (3) Keefektifan diperoleh dari hasil validasi empiris, indeks kesukaran, daya pembeda, dan reliabilitas pada soal. Adapun kriteria validasi yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Tingkat Kevalidan Produk**

<b>Kriteria Kevalidan</b>	<b>Presentase %</b>
Sangat Valid	$80\% < \text{skor} \leq 100\%$
Valid	$60\% < \text{skor} \leq 80\%$
Cukup Valid	$40\% < \text{skor} \leq 60\%$
Kurang Valid	$20\% < \text{skor} \leq 40\%$
Tidak Valid	$0\% < \text{skor} \leq 20\%$

Widyoko (Indrayanti, 2016: 5)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Hasil dari tahap-tahap penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### *A. Analysis (analisis)*

Pada tahap analisis, dilaksanakan analisis kebutuhan dan analisis kompetensi dan instruksional. Berikut penjabaran dari masing - masing tahap analisis.

##### 1. Analisis kebutuhan

Dalam proses pembelajaran masih minim dalam penggunaan media pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan berupa LKS dan buku paket yang masih kurang menarik rasa minat siswa dalam belajar. Selain itu di SMP Negeri 05 Silat Hulu menerapkan kurikulum 2013 (K13) yang dalam proses pembelajarannya menuntut guru agar dapat mengkombinasikan pembelajaran dengan teknologi, oleh karena itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.

##### 2. Analisis karakter peserta didik

Peneliti melakukan analisis peserta didik melalui wawancara dengan guru. Hasil wawancara menyatakan bahwa peserta didik pada kelas VII rata-rata memiliki gaya belajar visual. Artinya dalam hal belajar peserta didik lebih tertarik apabila media yang dikembangkan dapat dilihat. Produk yang dikemas dengan memanfaatkan gambar, teks, warna-warna yang menarik, dapat digunakan secara *offline* diharapkan mampu untuk memberikan dampak pada peserta didik.

### 3. Analisis materi dan tujuan

Peneliti juga melakukan analisis terhadap kompetensi inti, kompetensi dasar, materi dan tujuan pembelajaran. Berdasarkan analisis tersebut dan atas pertimbangan serta persetujuan dari guru matematika maka ditetapkan bahwa materi yang akan dikembangkan yaitu materi segi empat dengan sub materi layang-layang. Media yang akan dikembangkan nantinya akan dapat diakses menggunakan *smartphone* yang dimiliki siswa kapanpun dan dimanapun. Pembuatan media fabel dalam materi segi empat, dibuat untuk memotivasi peserta didik dalam belajar, meningkatkan hasil belajar, mempermudah pemahaman materi, dan meminimalisasikan waktu belajar di kelas.

#### B. *Design* (merancang)

Tahap desain merupakan tahap perancangan media. Produk yang akan dikembangkan akan disesuaikan dengan permasalahan yang ada di lapangan saat tahap analisis. Tahap perancangan media pembelajaran dilakukan dengan merumuskan Materi yang akan dimasukkan ke dalam media disesuaikan dengan buku yang digunakan sekolah.

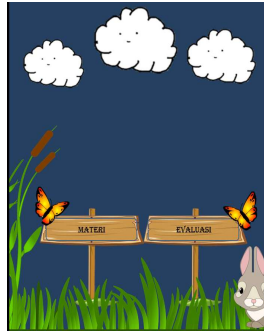
#### C. *Development* (mengembangkan)

Pada tahap pengembangan, segala kegiatan yang dilakukan pada tahap desain disusun dan dikembangkan menjadi sebuah media. Pembuatan media ini sendiri menggunakan *PowerPoint* untuk mendesain media.

##### 1) Pembuatan media

Berikut hasil dari pengembangan media:

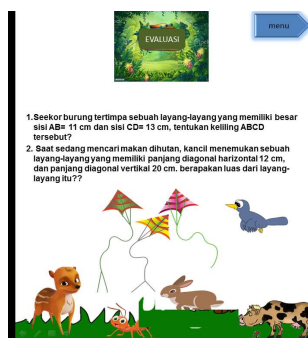
# Pengembangan Media Pembelajaran Edukasi Fabel Online Berkarakter dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis pada Materi Segi Empat



Gambar 3. Tampilan awal



Gambar 4. Menu Materi



Gambar 5. Evaluasi

Produk yang telah dikembangkan divalidasikan kepada ahli. Validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan melakukan pengisian angket media dan angket materi.



Setelah selesai di validasi oleh validator diperoleh hasil dengan menggunakan pedoman skala *likert*. Adapun nilai atau hasil dari validasi yang diberikan oleh validator dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini:

**Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli**

Instrumen Penelitian	Validator			Rata-Rata Persentase Total Skor	Kriteria
	1	2	3		
Materi	81,90%	80,00%	80,95%	80,95%	Sangat Valid
Media	81,81%	80,00%	89,09%	83,63%	Sangat valid

Hasil penilaian pada validasi materi terdapat 21 pernyataan dan hasil validasi media terdapat 11 pernyataan. Dari tabel diatas diperoleh hasil penilaian dari ketiga ahli materi dengan rata-rata persentase sebesar 80,95%% dengan kriteria sangat valid, dan hasil dari ketiga ahli media dengan rata-rata persentase sebesar 83,09% dengan kriteria sangat valid. Meskipun hasil validasi materi dan media dikategorikan valid, masih terdapat beberapa revisi yang diberikan oleh validator.

#### D. *Implementation* (Implimentasi)

Setelah media pembelajaran fabel dinyatakan valid dan sudah dilakukan perbaikan terhadap beberapa saran oleh validator, selanjutnya produk dapat diujicobakan sebagai media pembelajaran untuk melihat kepraktisannya. Dari hasil ujicoba yang dilakukan terhadap 16 siswa didapatkan hasil sebagai berikut.

**Tabel 3. Kepraktisan Angket Respon Guru & Siswa**

No	Aspek	Penilaian (%)	Kriteria
1	Respon Guru	90,66%	Sangat Praktis
2	Respon Siswa	93,33%	Sangat Praktis
	Rata-Rata	91,99%	Sangat Praktis

Dari tabel 3 diperoleh hasil 90,66% untuk respon guru, 93,33% untuk respon siswa dan 91,99% untuk rata-rata keseluruhan dengan kriteria “sangat praktis”. Berdasarkan data hasil angket respon guru dan rerpon siswa diatas diketahui bahwa media pembelajaran fabel *online*

## *Pengembangan Media Pembelajaran Edukasi Fabel Online Berkarakter dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis pada Materi Segi Empat*

bermuatan karakter dalam meningkatkan kemampuan komunikasi matematis dalam materi segi empat kelas VII SMP 5 Silat Hulu, sangat praktis sehingga bisa digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran, terkhusus pada materi segi empat kelas VII di sekolah. Guru juga berharap media pembelajaran fabel bermuatan karakter dalam meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa ini dapat diterapkan untuk siswa selanjutnya yang akan menempuh pembelajaran dengan materi yang sama.

### E. *Evaluate* (evaluasi)

Setelah dilakukan penelitian menggunakan media fabel, media yang dirancang dari mulai tahap analisis sampai tahap implementasi didapatkan hasil yang sesuai harapan yang diinginkan. Media fabel dapat memberikan manfaat pada siswa. setelah melewati berbagai masukan dan revisi oleh beberapa validator, media fabel sudah dapat diterapkan dan media ini juga dapat memudahkan dalam proses belajar mengajar dan dapat meminimalisir waktu belajar.

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Proses pengembangan media pembelajaran fabel *online* pada penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Pada model ini terdapat 5 tahap yang dilaksanakan *diantaranya* (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*.

Model pengembangan *ADDIE* yang dilakukan bertujuan untuk melihat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media fabel *online*. Untuk mengetahui nilai dari kelayakan produk dapat dilihat dari tiga aspek yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Hal ini sesuai dengan pendapat Niveevan (Juniantari, dkk, 2015: 180) yang menyatakan bahwa dalam penelitian pengembangan model pembelajaran perlu kriteria kualitas yaitu kevalidan (*validity*), kepraktisan (*practicrally*), dan keefektifan (*effectiveness*). Media pembelajaran fabel *online* harus melewati kevalidan terlebih dahulu agar dapat di uji cobakan melalui hasil validasi oleh validator, kemudian ditentukan kepraktisan dan keefektifannya berdasarkan hasil angket respon dan hasil soal.

Kevalidan media pembelajaran fabel *online* diperoleh dari hasil validasi oleh ketiga validator. Media pembelajaran fabel *online* dinyatakan valid dengan persentase indeks rata-rata kevalidan sebesar 83,63% dengan kriteria sangat valid. Hasil validasi berupa komentar dan saran terhadap fabel *online* yang ingin dikembangkan beserta instrumen yang akan digunakan

pada penelitian. Sebelum di uji cobakan mediapembelajaran fabel *online* melalui tahap *implementasi* terlebih dahulu berdasarkan hasil validasi, komentar, dan saran dari validator.

Kepraktisan dan keefektifan diperoleh berdasarkan hasil uji coba lapangan dengan menggunakan hasil angket respon siswa dan guru, serta hasil soal. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket tertutup merupakan angket yang sudah disediakan alternatif jawabannya sehingga jawaban dari responden sesuai dengan batasan jawaban yang disediakan. Berdasarkan hasil angket respon siswa yang diberikan pada saat uji coba lapangan, diperoleh persentase indeks rata-rata kepraktisan sebesar 93,33% dengan kriteria sangat praktis, sedangkan hasil persentase indeks kepraktisan dari angket respon guru adalah sebesar 90,66% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari angket respon siswa dan guru, maka media pembelajaran fabel *online* dapat dikatakan sangat praktis bagi guru dan siswa.

Keefektifan produk diperoleh dengan cara memberikan *pre-test* dan *posttest*. Uji perbedaan rerata dilakukan dengan cara memberikan *pretest* dan *posttest* yang terdiri atas 5 soal uraian. Soal tersebut diberikan kepada subjek yang sama yaitu siswa kelas VII SMP Negeri 5 Silat Hulu yang berjumlah 15 orang siswa. Setelah mendapatkan hasil *pretest* dan *posttest*, kemudian dihitung dengan menggunakan uji t di peroleh  $t_{hit} = 13,08$  dan  $t_{tabel} 0,242$ . Dari hasil uji statistik inferensial didapat hasil bahwa  $H_0$  ditolak, sehingga media fabel *online* bernilai efektif.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan, penelitian, dan pembahasan terhadap media pembelajaran fabel *online* berkarakter terhadap kemampuan komunikasi matematis dalam materi segi empat pada siswa kelas VII SMPN 5 Silat Hulu dapat disimpulkan bahwa (1) Kevalidan media fabel *online* berkarakter terhadap kemampuan komunikasi matematis dalam materi segi empat pada siswa kelas VII SMPN 5 Silat Hulu dikategorikan sangat valid (2) Kepraktisan media fabel *online* berkarakter terhadap kemampuan komunikasi matematis dalam materi segi empat pada siswa kelas VII SMPN 5 Silat Hulu dikategorikan sangat praktis, dan (3) Penggunaan media fabel *online* bermuatan karakter terhadap kemampuan komunikasi matematis dalam materi segi empat pada siswa kelas VII SMPN 5 Silat Hulu dikategorikan efektif.

## DAFTAR REFERENSI

- Asdarina, O., & Arwinda, N. (2020). Analisis Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 1-11.
- Astuti, A., & Leonard, L. (2015). Peran Kemampuan Komunikasi Matematika Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2).
- Darma, Y., Susiaty, U. D., & Fitriawan, D. (2018). Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pada Mahasiswa Calon Guru Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 3(2), 110–115.
- Gharini, R., & Subyantoro, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Sebagai Penunjang Kreativitas Penyusunan Teks Fabel Bagi Peserta Didik SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 48-54.
- Hariyanto, & Samami, M. (2017). *Konsep Dan Model Pendidikan Karakter*. PT Remaja Rosdakarya.
- Hendriana, H., & Kadarisma, G. (2019). Self-Efficacy Dan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 3(1), 153-164.
- Indrayanti, R. D. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Untuk Topik Matriks di SMK Kelas X. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(5), 1–13
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019, October). Model Addie untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM) (Vol. 1, No. 1, pp. 516-525)*.
- Munawaroh, N., Rohaeti, E. E., & Aripin, U. (2018). Analisis Kesalahan Siswa Berdasarkan Kategori Kesalahan Menurut Watson Dalam Menyelesaikan Soal Komunikasi Matematis Siswa SMP. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(5), 993-1004.
- Prastiyo, A., Sudikan, S. Y., & Suyatno, S. (2020). Pengembangan Buku Suplemen Teks Fabel Dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai Antikorupsi Siswa SMP Kelas VII. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 3(2), 310-324.
- Nawawi, (2015). *Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada Unniversity Press.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta..
- Suwandi, T. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Fabel Kelas VII SMP Bayt Al-Hikmah Kota Pasuruan Berbasis Ispring*.

# **Student Research Journal**

**Volume.1, No.1 Februari 2023**

E-ISSN : 2964-3252 dan P-ISSN : 2964-3260, Hal 89-101

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.

Marsigit. (April 2013). Pendidikan karakter melalui pembelajaran matematika.

Wijaya, H. P. I., Sujadi, I., & Riyadi, R. (2016). Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Sesuai Dengan Gender Dalam Pemecahan Masalah Pada Materi Balok Dan Kubus (Studi Kasus Pada Siswa SMP Kelas VIII SMP Islam Al-Azhar 29 Semarang). *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 4(9).

Wijayanto, A. D., Fajriah, S. N., & Anita, I. W. (2018). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Smp Pada Materi Segitiga Dan Segiempat. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 97-104. Yogyakarta: Flashbook.