

Pemanfaatan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika

Rasyidah Listiana Hidayat
rosy.listiana300499@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jurusan Tarbiyah Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Abstrak

Pembelajaran media komik dinilai efektif karena dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Percobaan pembelajaran media komik telah berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah SD Negeri Se-Gugus Gajah Mada Kecamatan Colomadu Kabupaten Karanganyar dan SD Negeri 24 Pontianak Tenggara. Penelitian dengan menggunakan media komik dilakukan dengan pembagian menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian dengan menggunakan media komik menunjukkan rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Kata kunci: Media komik, kelas eksperimen, kelas kontrol.

PEDAHULUAN

Motivasi merupakan hal pertama dan utama dalam pembelajaran peserta didik. Motivasi sendiri dapat berasal dari internal maupun eksternal. Motivasi yang berasal dari internal yaitu dorongan yang berasal dari kemauan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Sedangkan motivasi yang berasal dari eksternal berasal dari dorongan orang lain maupun lingkungan sekitar. Menurut Sardiman (dalam Arifonang 2008), motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Salah satu motivasi yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar adalah adanya suasana belajar yang menyenangkan. Keterampilan guru dalam memilih media pembelajaran sangat penting, karena guru merupakan penggerak utama dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu alternatif dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan media komik. Pembelajaran dengan media komik ini telah terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa di beberapa sekolah, salah satunya SD Negeri 24 Pontianak Tenggara.

PEMBAHASAN

Dalam pembelajaran banyak media yang digunakan. Media pembelajaran ini penting karena mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar peserta didik. Gagne (M. Basyirudin

Asmawir, 2002) mengatakan bahwa, media adalah berbagai komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Seorang guru harus mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan peserta didik. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik semangat untuk mengikuti pembelajaran tersebut, sehingga hasil belajar yang dicapai pun meningkat.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media komik. Komik sendiri berbentuk sebuah rangkaian-rangkaian gambar yang tersusun dalam bentuk bingkai sehingga dapat berbentuk suatu cerita yang berurutan. Pemilihan media ini dikarenakan media ini cukup menyenangkan. Peserta didik dapat belajar sekaligus bermain sehingga mereka tidak merasa bosan. Media ini telah terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik di beberapa sekolah. Beberapa sekolah yang telah dilakukan penelitian dengan menggunakan media komik adalah SD Negeri Se-Gugus Gajah Mada Kecamatan Colomadu Kabupaten Karanganyar dan SD Negeri 24 Pontianak Tenggara.

Pembelajaran matematika yang dilakukan dengan media komik di Sd Negeri 24 Pontianak Tenggara adalah materi tentang Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh dari pemanfaatan media komik matematika terhadap hasil belajar siswa di kelas 5 SD Negeri 24 Pontianak Tenggara. Sampel yang diujikan dalam penelitian ini berjumlah 59 orang dengan rincian 28 orang di kelas 5A sebagai kelas eksperimen dan sisanya di kelas 5B sebagai kelas kontrol. Dari penelitian ini diperoleh data skor *pre-test* dan *post-test* siswa yang meliputi hasil test pada kelas kontrol yaitu pembelajaran dengan menggunakan chart pohon faktor dan pada kelas eksperimen yaitu pembelajaran menggunakan media komik matematika.

Dari hasil penelitian diketahui bahwa: (1) rata-rata nilai *pre-test* siswa kelas kontrol adalah 27,82 dan rata-rata *post-test*nya adalah 57,90, (2) rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen adalah 31,71 dan rata-rata nilai *post-test*nya adalah 75,71. Dari hasil tersebut diketahui bahwa hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media komik matematika lebih tinggi dari pada menggunakan chart pohon faktor.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media komik matematika terhadap hasil belajar dapat dihitung menggunakan rumus effect size dari rumus effect size diperoleh $ES > 0,8$. Dari perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik matematika memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap meningkatnya hasil belajar pada materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) di Sekolah Dasar Negeri 24 Pontianak Tenggara.

Kelas 5B SD Negeri 24 Pontianak Tenggara yang dijadikan kelas kontrol dilakukan proses pembelajaran sebanyak 3 pertemuan dan setiap pertemuan berlangsung selama 3 x 35 menit. Pembelajaran dilakukan oleh peneliti, dan guru matematika sebagai pengamat. Pada pertemuan pertama pembelajaran diawali dengan mempelajari materi faktor prima dan faktorisasi prima. Siswa masih mengalami kesulitan dalam menentukan faktor prima karena siswa masih belum hafal dengan bilangan prima.

Untuk pertemuan kedua dan ketiga, siswa diminta untuk menyebutkan bilangan prima agar mereka dapat menghafal bilangan prima. Siswa diberikan diskusi kelompok untuk menyelesaikan soal-soal materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK). Kemudian siswa menyelesaikan soal di papan tulis dengan menggunakan chart pohon faktor.

Sedangkan kelas 5A SD Negeri 24 Pontianak Tenggara yang dijadikan kelas eksperimen juga dilakukan sebanyak 3 pertemuan dan setiap pertemuan berlangsung sebanyak 3 x 35 menit. Akan tetapi di kelas ini pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media komik matematika. Pembelajaran juga dilakukan oleh peneliti. Secara umum, pembelajaran dengan media komik matematika berlangsung dengan baik, walaupun media pembelajaran ini masih baru bagi siswa di SD Negeri 24 Pontianak Tenggara.

Pada pertemuan pertama pembelajaran dilakukan dengan mempelajari materi faktor prima dan faktorisasi prima. Sama seperti yang dialami dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen juga mengalami kesulitan dengan menentukan faktor prima suatu bilangan karena siswa masih belum hafal dengan bilangan prima. Untuk mengatasi permasalahan, peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk mendiskusikan bilangan yang termasuk ke dalam bilangan prima pada komik matematika.

Pada pertemuan kedua dan ketiga, siswa diminta menyebutkan bilangan prima secara bergantian. Metode yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah metode diskusi kelompok dan bermain peran. Siswa bermain peran sesuai dengan tokoh yang ada di dalam cerita di komik matematika secara bergantian. Setiap kelompok menginginkan maju ke depan kelas untuk bermain peran dan menyelesaikan persoalan yang ada di dalam media komik matematika. Jika dilihat dari keinginan mereka untuk maju ke depan dapat disimpulkan bahwa mereka cukup antusias untuk mengikuti pembelajaran dengan metode ini.

Hasil penelitian yang kedua dilakukan di SD Negeri Se-Gugus Gajah Mada Kecamatan Colomadu Kabupaten Karanganyarng. Hasil penelitian juga menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian juga dilakukan dengan pembagian kelas

kontrol dan kelas eksperimen seperti yang dilakukan di SD Negeri 24 Pontianak Tenggara. Materi yang diujikan dalam penelitian ini adalah penambahan dan pengurangan pecahan.

Penggunaan komik dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih aktif. Pembelajaran ini dapat membangun keterampilan, kreativitas, dan membaca untuk konten. Dari hasil diperoleh rata-rata kelompok eksperimen adalah 89, sedangkan kelas kontrol adalah 81. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media komik berhasil di sekolah ini.

Selain peserta didik yang menjadi faktor utama dalam keberhasilan pembelajaran, guru dan pengawas juga memiliki peran yang penting. Guru berperan sebagai pendidik atau dengan kata lain sebagai pemimpin dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan pengawas berperan untuk membantu guru-guru dan pemimpin-pemimpin pendidikan untuk memahami isu-isu dan membuat keputusan yang bijak yang mempengaruhi pendidikan peserta didik. Pengawas berperan untuk membantu guru dalam mengawasi pembelajaran guna meningkatkan prestasi peserta didik.

KESIMPULAN

Jika dilihat dari hasil penelitian di SD Negeri Se-Gugus Gajah Mada Kecamatan Colomadu Kabupaten Karanganyar dan SD Negeri 24 Pontianak Tenggara, pembelajaran matematika dengan media komik dapat dinilai cukup efisien. Dengan media ini peserta didik merasa semangat untuk belajar matematika karena pembelajaran dilakukan dengan cara bermain. Meningkatnya semangat peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar yang cukup tinggi. Hal ini dikarenakan motivasi belajar mempunyai peran terpenting untuk kesuksesan kegiatan belajar. Apabila peserta didik mempunyai semangat yang besar untuk belajar maka hasilnya akan baik. Sebaliknya apabila peserta didik tidak mempunyai semangat yang besar mereka akan malas dan berakhir dengan hasil belajar yang buruk.

Daftar Pustaka

- Apriyanti, Fitri. 2012. Artikel Penelitian. Pengaruh Pemanfaatan Media Komik Matematika Terhadap Hasil Belajar Kelas V SDN 24 Pontianak Tenggara, 2-15.
- Arifin, M. B. U. B., & Fahyuni, E. F. (2020). Pemberdayaan Konselor Sebaya di MTs Darussalam Taman dan MTs Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo. *Indonesian Journal of Cultural and Community Development*, 1(2).
- Arifin, M., By, B. U., & Nurdyansyah, N. (2018). Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan.
- Arifin, M. B. U. B., & Fitria, K. L. (2017). The Implemantation of Islamic Character Through Developing Material of Indonesian Language in 3rd Grade of Islamic Elementary School. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 1(1), 23-36.

- Arifin, M. B. U. B., Nurdyansyah, N., & Rais, P. (2018, January). An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School. In *1st International Conference on Intellectuals' Global Responsibility (ICIGR 2017)*. Atlantis Press.
- Arifin, M. B. U. B., Nurdyansyah, I. R., & Fauji, I. (2019). Teaching Media of Fiqh Magazine Model to Improve Prayer Understanding in Primary School Students. *Universal Journal of Educational Research*, 7(8), 1820-1825.
- Arifin, M. B. U. B., Sholeh, M., Hafiz, A., Agustin, R. D., & Wardana, M. D. K. Developing Interactive Mobile Mathematics Inquiry to Enhance Students' Mathematics Problem-solving Skill. *IJIM*, 15(01), 2021.
- Eni Fariyatul Fahyuni, E. F. F., & Dwi Nastiti, D. N. Eksplorasi Sains Peristiwa Alam Yang Menakutkan.
- Fahyuni, E. F., Arifin, M. B. U. B., & Nastiti, D. (2019). DEVELOPMENT TEXTBOOK WITH PROBLEM POSING METHOD TO IMPROVE SELF REGULATED LEARNING AND UNDERSTANDING CONCEPT. *JURNAL PENDIDIKAN SAINS (JPS)*, 7(1), 88-92.
- Fahyuni, E. F., Wasis, W., Bandonu, A., & Arifin, M. B. U. B. (2020). Integrating Islamic values and science for millennial students' learning on using seamless mobile media. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(2), 231-240.
- Fahyuni, E. F., Arifin, M. B. U. B., Fahmawati, Z. N., Triayudha, A., & Sudjarwati, S. (2020). Gerakan Menulis Buku Siswa SMP Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Abdimas PHB: Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 3(2), 29-40.
- Musfiquon, H. M., & Arifin, M. B. U. B. (2016). *Menjadi Penulis Hebat*. Nizamia Learning Center.
- Muhammad, M. (2015). *Menjadi Pengawas Sekolah Profesional*. Nizamia Learning Center, 1, 1-193.
- Nisak, N. M., Arifin, M. B. U. B., Fahyuni, E. F., & Rahmawati, I. M. (2020). THE DEVELOPMENT OF COMIC FORMATTED FIQH TEXTBOOK FOR ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL. *European Journal of Education Studies*, 8(1).
- Nurdyansyah, N., & Arifin, M. B. U. B. (2018, January). Integration of Islamic Values in Elementary School. In *1st International Conference on Intellectuals' Global Responsibility (ICIGR 2017)*. Atlantis Press.
- Nurdyansyah, N., Arifin, M. B. U. B., & Rosid, M. A. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA ALAT PERAGA EDUKATIF INTERAKTIF (APEI) LABORATORIUM BENGKEL BELAJAR BERBASIS CUSTOM BY USER. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1).
- Pakistyaningsih, A., Nurdyansyah, N., Arifin, M. B. U. B., Rudyanto, H. E., & Rais, P. (2019). School library utilization technology model to improve reading interest and reading ability in elementary education. *Universal Journal of Educational Research*, 7(9), 1945-1955.
- Setiyawati, Enik., Wulandari, Fitria., Arifin, M. B. U. B., Rudyanto, H. E., & Santia, Ika. (2018). Using Online Learning Systems to Measure Students' Basic Teaching Skill. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(4.7), 463-467.
- Wahid, Y., Nuzulia, N., & Arifin, M. B. U. B. (2020). Development of Learning Media for PEN Material (Puzzle Nusantara) Cultural Diversity to Improve Learning Outcomes of Fourth Grade

Students at MIS Al-Falah Lemahabang. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 4(2), 101-111.

Dwimarta, Rahmasari, Jenny ISP dan Sadiman. Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan, 3-5.

Efriani, Dihan Utama. 2006. Publikasi Ilmiah. Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Komik, 1-2.

Negara, Hasan Sastra. 2014. Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI). 4-6. Vol.3