

PENGUNAAN MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MELIHAT HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERBANDINGAN

Ramadona Anisa¹, Andinasari^{2*}, Ria Maya Sari³, A Kurdi⁴

Pendidikan Matematika, Universitas Sjakhyakirti. Jl. Sultan Mansyur.

E-mail: ramadona_anisa@yahoo.com¹, andinasariyulianto@gmail.com², riamayasari2023@yahoo.com³,
akurdi042023@gmail.com⁴

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah menerapkan media komik pada materi perbandingan untuk siswa kelas VII- I SMP Kecamatan Sukarami ditinjau dari hasil belajar dan keefektifan penggunaannya. Penelitian ini merupakan penelitian diskriptif kuantitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII- I SMP Kecamatan Sukarami. Instrumen dalam penelitian ini adalah soal tes tertulis dan lembar observasi aktifitas peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) berdasarkan hasil tes hasil belajar, media komik yang digunakan dinyatakan efektif dengan ketuntasan tes hasil belajar adalah 95% dengan skor rata-rata kelas adalah 84,5 serta tercatat dalam kategori sangat efektif, (2) berdasarkan lembar observasi menunjukkan respon positif dari peserta didik ,

Kata kunci: media pembelajaran, komik, hasil belajar, efektifitas

PENDAHULUAN

Membaca merupakan salah satu ketrampilan berbahasa yang diajarkan sejak di Sekolah Dasar. Kegiatan membaca merupakan kegiatan reseptif, suatu bentuk penyerapan yang aktif. Membaca adalah kegiatan yang dilakukan untuk mencari informasi yang terdapat dalam isi bacaan. Hasil membaca adalah sebuah pemahaman dari isi bacaan (Yunus, 2012). Kegiatan membaca sangat penting dilakukan dalam kehidupan manusia, terutama siswa. Tetapi bagi kebanyakan orang membaca bukanlah hal yang mudah.

Di Indonesia banyak dijumpai siswa yang kurang memahami isi bacaan, Berdasarkan Survey evaluasi sistem pendidikan tahun 2018 hasil penelitian dari Programme for Internasional Student Assesment (PISA), menunjukkan bahwa kemampuan membaca, matematika dan sains siswa di Indonsia menempati nilai terendah. Kemampuan membaca pada anak-anak

indonesia menempati posisi ke 74 dari 79 negara yang diteliti. Hal tersebut menjadi bukti bahwa minat baca di negara Indonesia tergolong rendah, semangat siswa dalam belajar matematika juga sangat kurang sehingga tingkat pemahaman pada pelajaran matematikamenjadi kurang maksimal.

Guru sebagai seorang pendidik harus bisa memanfaatkan metode dan media pembelajaran yang inovatif, supaya dapat menimbulkan motivasi belajar siswa serta dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan .Guru bisa memanfaatkan alat peraga atau gambar sebagai media pembelajaran (Dian, 2021). Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam menguasai suatu materi adalah cara guru menyampaikan materi tersebut. Bukan hanya siswa, guru juga memiliki peran penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Pardimin & Widodo, 2017)

Upaya untuk meningkatkan minat siswa dalam matematika adalah dengan membudayakan siswa belajar membaca, sekaligus memahami konsep yang ada pada matematika. Guru berperan penting dalam upaya tersebut, karena buku saja tidak bisa membuat siswa bersemangat untuk membaca, tetapi perlu adanya rancangan baru supaya siswa lebih tertarik untuk membaca. Salah satu media yang digemari dikalangan siswa adalah komik, karena merupakan media yang menarik dan menyenangkan untuk dibaca (Dian, 2021).

Komik dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan karena, dapat menyampaikan informasi yang dikemas secara sederhana dan menarik (Fitriani, 2012) Keuntungan penggunaan media komik adalah efisien waktu dan tenaga, karena komik sebagai media pembelajaran dapat digunakan siswa berulang-ulang untuk belajar mandiri (Ati, Trisoni, & Kurnia, 2014). Penggunaan komik sebagai media pembelajaran selain akan menarik minat baca siswa juga akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan (Vivian, 2019).

Hasil Penelitian Septy, (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Materi Peluang di Kelas VIII” dan Penelitian Adeliyanti, (2018) dengan judul “Pengembangan E-Comic Matematika Berbasis Teknologi sebagai Suplemen Pembelajaran pada Aplikasi Fungsi Kuadrat” menyatakan media pembelajaran yang dikembangkan mendapat respon positif dari siswa, mereka merasa senang dan tertarik dengan media tersebut sehingga pelajaran dapat diterima dengan baik serta dapat

meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu penulis dalam penelitian ini menggunakan media komik yang diharapkan hasil pengembangan Dian Sartika 2021 dalam penerapan komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran materi perbandingan dengan media komik karena komik dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik serta dapat membangkitkan semangat belajar.

METODE

Penelitian ini menganalisis keefektifan pembelajaran matematika menggunakan media komik pada peserta didik kelas VII-I di SMP kecamatan Sukarame. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik digunakan tes tertulis sedangkan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media komik digunakan lembar observasi serta analisis respon peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar aktivitas peserta didik berbentuk esay 5 soal, soal tes hasil belajar dan angket respon peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif .

Pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran discovery learning dengan media komik dikatakan efektif apabila enam dari tujuh indikator aktivitas peserta didik telah mencapai waktu ideal dari kategori aktivitas peserta didik yang sudah ditetapkan dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yaitu dengan toleransi 5 menit. Alokasi waktu untuk satu kali pertemuan adalah 80 menit.

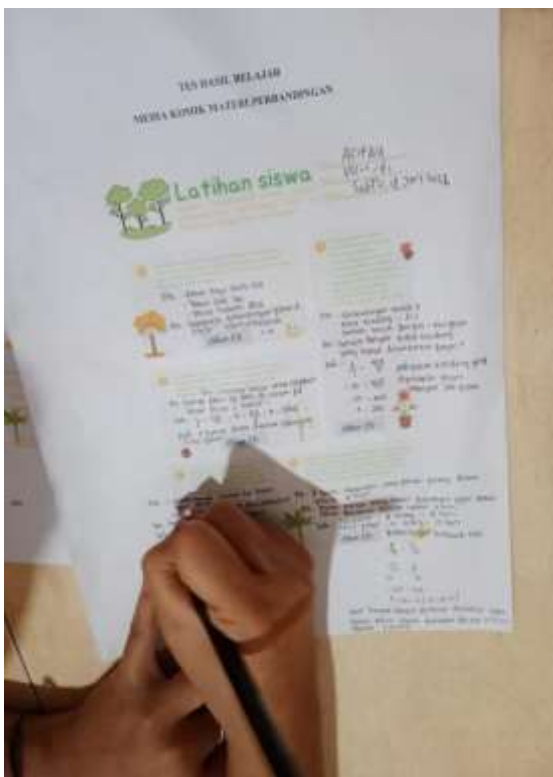
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran matematika dengan penggunaan media komik pada materi perbandingan untuk siswa kelas VII SMP siswa diberikan kesempatan untuk mengamati dengan cara membaca komik yang telah disediakan guru hal ini sesuai dengan gambar 1.berikut ini :



Gambar 1. Siswa menggunakan media komik untuk pembelajaran

Kegiatan pembelajaran juga memberikan latihan materi perbandingan seperti pada gambar2 berikut ini:



Gambar 2. Siswa mengerjakan latihan soal yang ada pada komik.

Proses yang dilakukan pada kelas VIII 1 ditutup dengan mengadakan tes hasil belajar yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas dan kepraktisan media komik yang dikembangkan oleh peneliti ketika digunakan dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

Menurut hasil penelitian serta ulasan terhadap media komik yang dikembangkan, diperoleh simpulan-simpulan dibawah ini.

Dibawah ini adalah hasil analisis terhadap penggunaan media komik materi perbandingan untuk siswa kelas VII.

- a. Dari aspek keefektifan, diperoleh hasil dari tes belajar dengan skor rata-rata kelas adalah 84,5 serta ketuntasan tes hasil belajar adalah 95% dan tercatat dalam kelompok sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian, maka media komik yang digunakan **sangat efektif**.
- b. Dari aspek kepraktisan, diperoleh hasil dari respon siswa dengan total rata-rata persentase 97,2% yang berarti media komik yang digunakan **sangat praktis** digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada materi perbandingan di kelas VII

Sesuai dengan metode penelitian yang digunakan menunjukkan hasil penelitian sebagai berikut :

Aktivitas peserta didik diperoleh berdasarkan hasil observasi yang dicatat

selama 5 menit sekali dalam tiap pertemuan. Kriteria aktivitas peserta didik selama pembelajaran menggunakan media komik diberikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Keefektifan Aktivitas Peserta Didik yang Diamati

No	Kategori Aktivitas Peserta Didik yang Diamati	Waktu	
		Mel (Menit)	Keefektifan (Tingkat Wawancara Toleransi 5 Menit/Menit)
1.	Mendengarkan dan menanggapi pendapat saat menjelaskan	15	Efektif
2.	Melakukan Tanya jawab dengan guru	10	Efektif
3.	Membaca dan memahami materi dengan mencari informasi dari buku atau sumber lain	10	Efektif
4.	Berdiskusi dengan kelompok serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan	30	Efektif
5.	Mempresentasikan hasil kelompok	10	Efektif
6.	Menanggapi atau mengajukan pertanyaan saat presentasi kelompok		Efektif
7.	Perilaku yang tidak relevan dengan KBM	0	Efektif
Kesimpulan		80	Efektif

Berdasarkan tabel 1. menunjukkan bahwa penerapan media komik terhadap aktifitaspeserta didik efektif.

HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Dari soal tes tertulis peserta didik diperoleh ketuntasan belajar yang disajikan sebagaiberikut :

TABEL 2. HASIL NILAI KETUNTASAN BELAJAR PESERTA DIDIK

SISWA	SKOR	KET
ADI	77	TUNTAS
AHIRUDIN	100	TUNTAS
ANA	72,5	BELUM
AMIRA	68	TUNTAS
AKILA	100	TUNTAS
ARA	95	TUNTAS
BINTANG	59	TUNTAS
DANENDRA	85	TUNTAS
DAYATRI	26	TUNTAS
ERVINA	88	TUNTAS
FAREL	72	TUNTAS

FIRMAN	85	TUNTAS
IQBAL	72	TUNTAS
ISTIQOMAH	85	TUNTAS
LINTANG	95	TUNTAS
MELANI	100	TUNTAS
NAZWA	100	TUNTAS
PRADITA	100	TUNTAS
RIZKY	80	TUNTAS
SHEYNA	100	TUNTAS
VANIA	100	TUNTAS
ZULFATUT	100	TUNTAS

Dari hasil tes belajar diketahui rata-rata kelas yaitu 96,6. Ketuntasan tes hasil belajar siswa adalah 95%. Setelah melakukan tes hasil belajar.

KESIMPULAN

Media komik yang diterapkan dalam pembelajaran siswa kelas VII-I SMP Kecamatan Sukarame diperoleh simpulan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran matematika sangat efektif dan praktis. Penggunaan media komik juga menunjukkan respon positif dari peserta didik.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media komik dalam pembelajaran matematika untuk melihat hasil belajar siswa pada materi perbandingan yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa ada terkait hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Kepada para pendidik khususnya guru disarankan untuk menggunakan media komik dalam pembelajaran matematika untuk melihat hasil belajar siswa pada materi perbandingan agar siswa lebih semangat.
2. Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan media komik dalam

pembelajaran matematika untuk melihat hasil belajar siswa pada materi perbandingan ini pada mata pelajaran lain demi tercapainya tujuan yang diharapkan.

3. Siswa, diharapkan agar berpartisipasi dalam proses pembelajaran untuk menambah wawasan dan pengetahuan siswa.
4. Kepada calon Peneliti, sekiranya dapat mengembangkan penggunaan media komik dalam pembelajaran matematika untuk melihat hasil belajar siswa pada materi perbandingan ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeliyanti. (2018). Pengembangan E-Comic Matematika Berbasis Teknologi sebagai Suplemen Pembelajaran pada Aplikasi Fungsi Kuadrat. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Anita, A. (2014). Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Konsep Faktor Dan Kelipatan. Skripsi. Jakarta: FITK Universitas Islam Negeri Syarif
- Ati, R. S., Trisoni, R., & Kurnia, L. (2014). Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Bangun Datar. *Edusainstika Jurnal Pendidikan MIPA*, 1,1–3
- Azizah, Z. (2017). Efektivitas Math Thinkers pada Pembelajaran Matematika Materi Geometri Bangun Datar Segiempat dan Segitiga. Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya.
- Fitriani, H. (2012). Pengembangan Soal Cerita Sistem Persamaan Linear Menggunakan Animasi komik Kelas X Sekolah Menengah Atas (SMA) Kusuma Bangsa, *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Sriwijaya*, 8(2), 1–11
- Kecamatan, S. D., & Kabupaten, P. (2017). Peranan Media Komik Terhadap Literasi Sains Siswa Sd Kelas V Pada Materi Daur Air (Penelitian Pre- Experimental Terhadap Siswa Kelas V Sd Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang). *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 711–720.
<https://doi.org/10.17509/jpi.v2i1.10110>
- Pardimin, & Widodo, S. A. (2017). Development Comic Based Problem Solving in Geometry. *IEJME Mathematics Education*, 12(3), 233–241.
- Rudini. (2017). Peranan Statistika dalam Penelitian Sosial Kuantitatif. *Jurnal Saintekom (Sain, Teknologi, Komputer dan Manajemen)*, 6(2), 53–66.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Septy. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Materi Peluang di Kelas VIII. Skripsi. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala.
- Yunus. (2012). Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter. Bandung: Refika Aditama.