

ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNAAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN SISWA KELAS IV SD

Riskika Febriyandani¹, Kowiyah²

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka; Jl. Tanah Merdeka No.20, RT.11/RW.2, Jakarta Timur

Email: rfebriyandani@gmail.com¹, kowiyah_agil@uhamka.ac.id²

Abstract : Mathematics is a universal science and the basis of the development of modern technology. Mathematics plays an important role in the development of other sciences because it can answer questions in life quickly and precisely and can be explained including fractional material in mathematics. Several factors are supported in learning outcomes, one of which is the application of learning media. The learning media used to require interest and motivation to learn is comic media. The comic media that uses print technology in the form of a book and has a very interesting story concept will be developed by the researcher. The purpose of this analysis is only to understand the media commonly applied by educators when learning mathematics, especially fractions. This research is included in survey research with file collection techniques through questionnaires and questionnaires which are categorized according to the needs of the target. The results show that the use of learning media is 94%, the use of comics media is 26%, and the positive response to the existence of comics in mathematics learning is 58%.

Keywords : Learning Media Development, Comic Media, Fraction

Abstrak: Matematika ilmu universal dan dasar dari perkembangan teknologi modern. Matematika berperan penting dalam perkembangan ilmu-ilmu lain karena dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam kehidupan dengan cepat dan tepat serta dapat dijelaskan termasuk materi pecahan dalam matematika. Beberapa factor yang didukung dalam hasil belajar salah satunya adalah penerapan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan untuk membutuhkan minat dan motivasi belajar adalah media komik. Media komik yang menggunakan teknologi cetak yang berbentuk buku dan terdapat konsep cerita yang sangat menarik inilah yang akan dikembangkan oleh peneliti. Tujuan analisis ini hanya untuk memahami media yang biasa diterapkan oleh pendidik pada saat pembelajaran matematika terutama materi pecahan. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian survey dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner dan angket yang dikategorikan sesuai dengan kebutuhan target. Didapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran sebesar 94%, penggunaan media komik sebesar 26%, dan tanggapan positif adanya komik dalam pembelajaran matematika sebesar 58%.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Media Komik, Pecahan

PENDAHULUAN

Matematika dianggap berperan besar dalam kehidupan manusia, karena matematika sebenarnya mendukung berbagai ilmu dan berbagai aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Menurut kurikulum 2013, tujuan pembelajaran matematika mengutamakan pada dimensi pembelajaran pedagogik modern, yaitu penggunaan metode saintifik (Kemendikbud, 2013).

Peran penting matematika diakui Cockroft (Siagian, M. D, 2016) dengan maksud lain, akan terlalu sulit atau tidak mungkin bagi individu untuk bertahan di bagian bumi ini pada abad ke-20 tanpa menggunakan sedikit matematika. Oleh karena itu, untuk mencapai penguasaan matematika, siswa harus memiliki kemampuan membangun sistem pembelajaran yang dapat merangsang inisiatif, kreativitas dan inovasi siswa dalam proses pembelajaran. (Priansa, D. J, 2017).

Faktanya matematika sering disalahpahami oleh sebagian siswa dan seringkali berpendapat mata pelajaran matematika sebagai pelajaran yang tidak menarik (Widodo, S, 2017). Dikarenakan pembelajaran matematika banyak memuat konsep abstrak, serta perumusan yang rumit dan hitungan yang membutuhkan ketelitian. Hal ini membuat siswa berubah menjadi pasif karena penyajian materi dikelas yang masih menggunakan metode satu arah dan jarang menggunakan media pembelajaran. Selain itu yang dialokasikan kepada siswa hanya berupa soal-soal sederhana dan jawaban tunggal, tanpa memberikan kebebasan kepada siswa untuk menjawab secara terbuka, maupun melatih siswa. Oleh karena itu, guru perlu memilih metode atau pendekatan pembelajaran yang membantu menumbuhkembangkan cara

berpikir matematis siswa, sehingga siswa dapat membentuk kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis (Kowiyah, 2016).

Gaya belajar yang dialami oleh pendidik seringkali tidak begitu menarik, karena dalam proses penyampaian ilmu kepada siswa, terkadang guru menjelaskan materi dan hanya beberapa anak yang menangkap materi tersebut. (M Warif, 2019).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran hasil belajar yang diproteksi oleh banyak komponen, salah satunya adalah penerapan media pembelajaran. Karena dengan menerapkan media atau alat pembelajaran yang tepat, diharapkan mampu menumbuhkembangkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam belajar dan mengembangkan kemampuan berfikirnya, serta melalui media ini pesan pembelajaran dapat disampaikan berbanding dengan wujud pembelajaran tersebut (Indaryati, I, & Jailani, J, 2015). Media yang biasanya dikembangkan oleh guru adalah media grafis. Media grafis adalah semua bahan penjas yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau ide kepada orang lain (Rohani, R, 2019). Salah satu contoh dari media ini adalah komik.

Berdasarkan hasil data survey yang peneliti sebar melalui kuesioner didapatkan hasil sebanyak 100 siswa dengan 10 latar sekolah yang berbeda. Adapun hasil analisis kebutuhan penggunaan media disebabkan oleh 74% siswa kelas IV SD belum menggunakan media komik dikarenakan sebagian besar guru belum menggunakan mutasi media dalam pembelajaran matematika termasuk pada materi pecahan. Dengan demikian peneliti mempromosikan

alternatif melalui pengembangan media komik.

Media komik yang berkembang saat ini menggunakan teknologi cetak berupa buku yang memiliki konsep cerita yang menarik, namun lebih mudah diserap oleh siswa secara tidak langsung. Menurut Septy (2015: 17), siswa dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka melalui komik. Penggunaan media komik sangat menarik bagi siswa. Berkaitan dengan hal tersebut, karena komik merupakan hasil desain pesan yang diterjemahkan dalam bentuk fisik yaitu teks dan bentuk visual, sebagai pembelajaran melalui teknologi cetak.

Dalam mengembangkan media komik seperti ini, peneliti akan mendapatkan bantuan dari penelitian yang relevan. Peneliti menjumpai beberapa analisis lain yang memiliki persamaan dan perbedaan dengan produk yang dikembangkan dalam penelitian antara lain peneliti terdahulu belum mengambil objek kelas IV dan belum menggunakan materi pecahan penjumlahan, pengurangan, dan perkalian.

Konsep pembelajaran terhadap komik sebagai media pembelajaran matematika inilah sebagai solusi menumbuh-kembangkan minat dan motivasi belajar siswa. Mengingat pentingnya matematika, maka perlu ditingkatkan proses pembelajaran guru, yaitu menggunakan media yang sesuai untuk perkembangan anak sekolah dasar. Salah satunya adalah penerapan media manga pada pembelajaran matematika. Diharapkan media kartun semacam ini dapat mengatasi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran yang monoton dan mengurangi kebosanan

siswa dengan jenis media pembelajaran yang lebih sedikit.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa penelitian kualitatif dengan metode survey, karena dalam pengumpulan data berasal dari pendapat para objek yang dituju. Teknik yang diterapkan untuk menggabungkan data adalah dengan memberikan kuesioner wawancara melalui Google Forms. Kuesioner ditujukan untuk siswa sekolah dasar kelas IV. Sasaran yang diharapkan dari penyebaran angket kepada siswa minimal 100 orang. Sekolah sasaran dalam penelitian ini minimal 5 sekolah yang berbeda.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami perlunya pengembangan media komik, media pembelajaran yang diterapkan guru dalam kegiatan belajar mengajar pada materi pecahan, mengetahui pandangan siswa terhadap media pembelajaran berupa komik, dan mengetahui dampak penggunaan media komik pada pembelajaran pecahan kelas IV SD.

Penelitian ini dilaksanakan melalui penyebaran kuesioner berupa pertanyaan wawancara mulai tanggal 16 Juni 2021. Kuesioner disebarakan secara online dan menyebarkan kuesioner melalui google form yang diberikan kepada pendidik melalui *WhatsApp*. Untuk penyebaran kepada siswa diberikan melalui grup *WhatsApp* pendidik tersebut. Kuesioner yang diberikan memiliki 11 pertanyaan untuk dijawab oleh siswa. Pertanyaan-pertanyaan tersebut berkaitan dengan kebutuhan perkembangan media komik dan pemahaman siswa terhadap media komik.

Pertanyaan yang akan diberikan kepada siswa akan dijabarkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. List Pertanyaan Wawancara Peserta Didik Kelas IV SD

No	List Pertanyaan
1	Apakah bapak/ibu guru menerapkan media pembelajaran saat pelajaran matematika?
2	Jika benar iya, apa media yang digunakan guru saat KBM matematika? Sebutkan salah satu!
3	Apakah setiap pokok materi matematika, media yang guru gunakan berbeda?
4	Apakah menggunakan media saat belajar ada dampaknya?
5	Jika iya, apa yang kamu rasakan?
6	Apakah materi pecahan yang dijelaskan guru dengan menggunakan media, dapat kamu pahami?
7	Apakah kamu suka jika menggunakan media yang bergambar?
8	Jika ya, apa alasanmu?
9	Apakah di sekolah guru sudah menggunakan media komik dalam pembelajaran materi pecahan?
10	Saat KBM terutama belajar matematika, media seperti apa yang kamu harapkan?
11	Apa alasanmu memilih media tersebut?

PEMBAHASAN

Tentunya para siswa dengan komik sudah tidak asing lagi. Karena komik memberikan cerita bergambar yang dapat menarik minat siswa untuk membaca. Namun, tidak semua komik yang beredar di pasaran mengandung unsur pendidikan. Melihat popularitas komik yang digandrungi oleh anak kecil bahkan hingga dewasa, komik memiliki kapasitas besar untuk dijadikan media pendidikan. Menurut (Kurniawan, 2019), daya tarik komik terletak pada ilustrasi yang menarik dan volume bacaan yang relatif singkat. Komik banyak digunakan, ilustrasinya kaya warna, ceritanya sederhana, dan karakternya hidup, yang menarik minat siswa dari segala usia untuk membaca.

Pada penelitian ini, peneliti menyebarkan kuesioner mulai tanggal 16 Juni 2021 sampai dengan 21 Juni 2021, dan telah diperoleh responden yang cukup untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Jumlah responden yang diambil dari jumlah sekolah yang mengisi angket adalah 10 sekolah dengan jumlah siswa 100 orang. Untuk lebih jelasnya, jumlah responden berdasarkan sekolah dapat diperhatikan melalui tabel dibawah ini.

Tabel 2. Nama Sekolah dan Jumlah Responden

Nama Sekolah	Jumlah Responden
SDN Batu Ampar 02 Pg 41 siswa	4
SDN Ragunan 08 Pg20 siswa	
SDN Cilandak Timur 03 Pg siswa	
SDN Menteng dalam 011 Pg siswa	
SDN Cilandak Timur 01 Pg1 siswa	10
SDN Kramat Jati 02 Pg3 siswa	
SDN Pondok Labu 13 Pg siswa	
SDN Tonjong 2 15 siswa	2 siswa
SDN Cilandak Barat 12 Pg1 siswa	
SDI Al Achfas Dwi Matra	2 siswa
JUMLAH: 10 Sekolah	100 siswa

Seperti yang terlihat dari data di atas, terdapat 100 siswa dari 10 latar belakang sekolah yang berbeda dengan 11 pertanyaan. Hasil yang diperoleh dalam angket dapat dijelaskan dengan masing-masing pertanyaan sesuai dengan nomor berikut ini.

Pada pertanyaan pertama diawali dengan, penggunaan media pada pembelajaran matematika. Dari pernyataan tersebut didapatkan hasil 94% guru sudah menggunakan media pada pembelajaran matematika dan hanya 6% bagi guru yang belum menggunakan media pada saat pembelajaran matematika. Sehingga dapat disimpulkan bahwa belum semua guru menggunakan media pada saat pembelajaran matematika berlangsung. Hal ini sesuai dengan penelitian dari (Sunaengsih, C, 2016) bahwa pengaruh penggunaan media sangat signifikan terhadap mutu pembelajaran sekolah dasar.

Pada pertanyaan kedua, membahas tentang jenis media yang digunakan guru saat pembelajaran matematika. Didapatkan hasil media pembelajaran berupa buku tematik 65%, video dari *YouTube* sebesar 12%, *Microsoft Power Point* sebesar 17%, dan yang tidak menggunakan media pembelajaran sebesar 6%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa jenis media yang sering digunakan saat pembelajaran matematika adalah buku tematik. Hal ini sesuai dengan penelitian dari (Apriani, A. N., & Wangid, M. N, 2015) bahwa tematik sangat berpengaruh terhadap karakter disiplin dan tanggung jawab siswa.

Pada pertanyaan ketiga, membahas tentang penggunaan media berbeda-beda atau tidak dalam setiap pokok materi matematika. Dari pernyataan tersebut mendapatkan hasil sebesar 78% menjawab ya, dan 22% menjawab tidak. Dapat disimpulkan bahwa guru menggunakan media yang berbeda-beda setiap pokok materi pembelajaran matematika.

Pada pertanyaan keempat, membahas tentang dampak positif ketika belajar matematika menggunakan media. Dan dari survey menghasilkan 90% responden memilih jawaban ya dan 10% memilih jawaban tidak. Dapat disimpulkan bahwa adanya media pada saat pembelajaran matematika sangat memiliki dampak yang positif bagi siswa. Sama halnya dengan hasil penelitian (Mujiani, D, 2016) menyatakan bahwa media pembelajaran sangat berdampak positif terutama pada pembelajaran matematika.

Pada pertanyaan kelima, membahas tentang alasan siswa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung menggunakan media. Dari pernyataan tersebut mendapatkan hasil 95%

beralasan positif yaitu mudah dipahami dan 5% lainnya tidak gemar materi hitung-hitungan.

Pada pertanyaan keenam, membahas tentang penggunaan media yang digunakan oleh guru berpengaruh atau tidak terhadap pembelajaran matematika materi pecahan. Dari pernyataan tersebut mendapatkan hasil bahwa 65% siswa memilih jawaban tidak, dan 35% siswa memilih jawaban iya. Dapat disimpulkan bahwa media saat belajar yang diterapkan oleh guru terutama pada materi pecahan, tidak semua membantu siswa memahami materi tersebut. Berkaitan dengan hasil penelitian (Suciati, I, 2020) bahwa bilangan pecahan masih sulit untuk dipahami siswa meskipun fisiknya sudah sederhana dan tidak jarang ditemukan dalam kehidupan rutin.

Pada pertanyaan ketujuh, membahas tentang penggunaan media bergambar disukai oleh siswa atau tidak. Dari pernyataan tersebut dapat dihasilkan bahwa 92% memilih jawaban ya dan 8% memilih jawaban tidak. Dapat disimpulkan bahwa siswa lebih menyukai media bergambar. Hal ini berkaitan dengan hasil penelitian (Agustina, D., Suyatna, A., & Suyanto, E, 2017) dimana melalui media visual siswa lebih mudah menangkap materi pembelajaran.

Pada pertanyaan kedelapan, membahas tentang alasan siswa lebih menyukai media bergambar. Dari pernyataan tersebut dapat dihasilkan bahwa rata-rata siswa beranggapan jika menggunakan media bergambar saat pembelajaran matematika itu lebih menarik, tidak membosankan, dan mudah dipahami.

Pada pertanyaan kesembilan, membahas tentang sudahkah guru menggunakan media komik saat

pembelajaran matematika materi pecahan. Dari pernyataan tersebut dihasilkan bahwa 74% memilih jawaban tidak, dan 26% memilih jawaban ya. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa masih sedikit pendidik menggunakan media komik dalam matematika materi pecahan.

Pada pertanyaan kesepuluh, membahas tentang bentuk media seperti apa yang ingin siswa terapkan dalam pembelajaran pecahan. Dari pernyataan tersebut dapat dihasilkan bahwa 58% memilih jawaban komik, dan 42% memilih jawaban LKS. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa menginginkan belajar pecahan menggunakan media komik. Berkaitan dengan hasil penelitian (Dwi Novianti, R. I. S. K. A, 2010) bahwa penggunaan media komik pada saat pembelajaran matematika materi pecahan dapat meningkatkan pemahaman siswa SD.

Pada pertanyaan terakhir yaitu kesebelas, membahas tentang alasan siswa memilih media tersebut. Dari pertanyaan diatas dihasilkan bahwa 90% alasan siswa memilih media komik karena unik, menyenangkan, dan materi lebih mudah dipahami.

KESIMPULAN

Dari penelitian ini berkaitan dengan media pembelajaran pada pelajaran matematika materi pecahan yaitu berupa media buku tema, video *YouTube* dan, *Microsoft Power Point*. Dari pandangan peserta didik, media yang disajikan oleh pendidik telah dipahami menggunakan adanya penambahan penjelasan. Untuk mendukung aktivitas proses belajar mengajar membutuhkan media pembelajaran efektif dan efisien. Sehingga bisa disimpulkan

bahwasannya pendidik tak jarang memakai buku tema sebagai media pembelajaran matematika. Dan tanggapan para peserta didik sangat positif menggunakan adanya media komik menjadi media pembelajaran materi pecahan pada kelas IV SD. Dengan adanya analisis kebutuhan penggunaan media komik ini diharapkan dapat memberikan alasan secara umum dengan yang dirasakan oleh siswa dan dengan terciptanya media komik ini diharapkan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran matematika terutama materi pecahan.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, D., Suyatna, A., & Suyanto, E. (2017). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Gambar Bergerak Dengan Gambar Diam. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(3).
- Apriani, A. N., & Wangid, M. N. (2015). The effect of thematic-integrative SSP on the character of discipline and responsibility of third grade elementary school students. *Journal Prima Edukasia*, 3(1), 12-25.
- Dwi Novianti, R. I. S. K. A. (2010). Pengembangan media komik BAB Pecahan pada siswa kelas V SDN Ngembung. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1(1).
- Indaryati, I., & Jailani, J. (2015). The development of mathematics learning comic media increases the motivation and learning achievement of fifth grade students. *Journal Prima Edukasia*, 3(1), 84-96.
- Kemendikbud. (2013). *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kowiyah, K. (2016). Improving Critical Thinking Skills in Mathematical Problem Solving Using an Open Ended Approach. *Basic Education Innovation Journal*, 1(2), 67-74.
- Kurniawan., Nailah, T., & Sri, M. (2019). Implementasi Aplikasi Pixton Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Pembuatan Bahan Ajar Digital Dalam Bentuk Komik Untuk Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Caruban*, 2(2).
- Muhammad Warif (2019). Strategi Guru Kelas dalam Menghadapi Peserta Didik yang Malas Belajar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1).
- Mujiani, D. (2016). Pengaruh media pembelajaran dan kecerdasan logis matematis terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar UNJ*, 7(2), 199-209.
- Priansa, D. J. (2017). Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif, dan prestatif dalam memahami peserta didik.
- Rohani, R. (2019). Media pembelajaran.
- Septy, Liana. (2015). Development of Comic Media in Class VIII Opportunity Material. *Dedactic Journal of Mathematics*. Vol. 2 No 2.
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1).
- Suciati, I. (2020). Penggunaan Metode “Perang Mental Matematika” Dengan Menggunakan Media Kartu Pecahan Pada Materi Penjumlahan Bilangan Pecahan. *Guru Tua: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 35-42.
- Sunaengsih, C. (2016). Pengaruh media pembelajaran terhadap mutu pembelajaran pada sekolah dasar terakreditasi A. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 183-190.
- Widodo, S. (2017). Pendidikan karakter dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 1.