



Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika

Moh. Abdul Shomad¹⁾, Susi Rahayu²⁾

¹MI Hidayatul Muta'allimin, Tuban

email: 20310021@ikipgribojonegoro.ac.id

²SMA Negeri 1 Kalitidu

email: alrafaeyzamaulana@gmail.com

Abstrak: Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran dalam matematika. Metode penelitian ini adalah metode SLR (*Systematic Literature Review*). Metode ini meliputi mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi serta menafsirkan semua penelitian yang tersedia baik berupa jurnal, artikel maupun lainnya. Berdasarkan dari hasil penelitian diperoleh bahwa komik merupakan media pembelajaran yang menarik, sederhana, dan mudah dipahami oleh peserta didik sehingga mempermudah dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar para peserta didik.

Kata kunci: komik; Media pembelajaran; Matematika

Abstract: *The purpose of this study was to determine the effectiveness of using comics as a learning medium in mathematics. This research method is the SLR (Systematic Literature Review) method. This method includes identifying, reviewing, evaluating and interpreting all available research in the form of journals, articles and others. Based on the results of the study, it was found that comics were an interesting, simple, and easy-to-understand learning medium for students so as to facilitate the teaching and learning process and increase learning motivation and improve student learning outcomes.*

Keywords: *comik; Learning media; Mathematics*

Pendahuluan

Segala sesuatu yang digunakan guna untuk menyalurkan suatu pesan dari pemberi ke penerima pesan sehingga dapat merangsang akal, pikiran, perasaan, perhatian, serta minat untuk terjadinya proses pembelajaran terjadimerupakan pengertian dari Media. Menurut (Putra & Milenia, 2021) salah satu komponen yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran merupakan pengertian Media pembelajaran. (Indaryati & Jailani, 2015). Bahan atau alat apapun yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Alat atau bahan yang digunakan sebagai media pembelajaran harus memuat informasi atau pengetahuan untuk mencapai tujuan pembelajaran merupakan pengertian dari Media pembelajaran. Menurut Djamarah (2010) menjelaskan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Sedangkan Hamdani (2011) berpendapat komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar pengertian dari media, komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran merupakan salah satu instrumen yang dapat membantu merangsang siswa untuk terjadinya proses belajar. Media pembelajaran yang digunakan salah satunya adalah media pembelajaran komik.

Media komik, media animasi, media visual, dan sebagainya merupakan berbagai macam Media pembelajaran, salah satunya adalah menurut (Dasar, 2017) salah satu bentuk media grafis (visual) yang menekankan pada indera penglihatan siswa dalam menerima pesan yang disampaikan oleh guru dan berbentuk cerita merupakan pengertian media komik. Penggunaan komik dalam pengajaran sebaiknya dipadu dengan metode mengajar, sehingga komik akan dapat menjadi media yang efektif Media komik adalah media pembelajaran bahasa nonproyeksi berupa tulisan disertai

gambar-gambar yang menarik yang dapat dilihat dan dibaca (Indaryati & Jailani, 2015). Media komik diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami isi suatu cerita sehingga dapat menyampaikan isi cerita dengan baik (Dasar, 2017). Komik merupakan kumpulan gambar atau karakter yang disusun dalam suatu urutan yang terangkai dalam bingkai serta mengungkapkan karakter yang dikemas dalam cerita untuk meningkatkan daya imajinasi pembaca (Subroto & Qohar, 2020). komik juga diartikan sebagai kratun yang menggambarkan karakter dalam suatu cerita bergambar dan Pada umumnya, komik dirancang untuk memberikan hiburan para pembacanya (Maharani et al., 2018). Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar siswa Komik mempunyai sifat sederhana, jelas dan mudah dipahami sehingga menjadi media yang informatif dan edukatif Berdasarkan pada definisi di atas Komik adalah serangkaian gambar yang memuat karakter tertentu yang di buat dengan sederhana sehingga mempermudah pembacanya dalam menangkap maksud dan pesan yang di sampaikan.

(Subroto & Qohar, 2020) Pembaca di buat mudah dalam memahami alur cerita komik, karena dibuat dengan bahasa keseharian sehingga mudah dimengerti. Komik menarik pembaca untuk membaca teks karena juga dibuat dengan gambar-gambar yang menarik. (Putro & Setyadi, 2022). Adapun jenis-jenis komik antara lain adalah: 1) Buku komik (Comic Book), 2) Komik Online (Web Comic), 3) Kartun/karikatur (Cartoon), 4) Komik tahunan (Comic annual), 5 Komik potongan (Comic Strip). Tujuan media pembelajaran komik untuk memberikan nuansa baru dalam pembelajaran, selain itu dalam pembelajaran penggunaan komik dapat meningkatkan minat siswa dan serta lebih mudah mengingat materi pelajaran yang diajar.

beberapa karakteristik dalam komik, di antaranya : (a) komik biasanya terdiri dari berbagai situasi cerita yang bersambung; (b) apabila komik memiliki perwatakan lain, biasanya dikenal agar kekuatan komik dapat dihayati (c) bersifat menghibur; (d) pembaca dapat dengan segera mengidentifikasi dirinya melalui perasaan serta tindakan dari perwatakan tokoh utama karena cerita pada komik mengenai diri pribadi (e) komik memusatkan perhatian di lingkungan sekitar rakyat;; (f) komik biasanya dilengkapi aksi; (h) pembuatannya lebih hidup dengan pemakaian warna utama secara bebas; (g) cerita dalam komik ringkas dan menarik perhatian;

Pada setiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dilaksanakan. Komik memberikan bukti secara efektif untuk meningkatkan motivasi yang dimiliki siswa dan dan prestasi terhadap materi yang dipelajari dalaam Pembelajaran Matematika dengan menggunakan media pembelajaran. Selain itu, Budiarti & Haryanti (2016) juga menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Dari hasil penelitiannya, penggunaan media komik dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar dan keterampilan membaca siswa. Persamaan dari dua artikel tersebut adalah keduanya sama-sama menggunakan media komik sebagai media untuk meningkatkan motivasi siswa, namun tidak melihat kegunaan media komik dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka selanjutnya penelitian berinisiatif untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui penggunaan komik dalam pembelajaran Matematika apakah membantu siswa dalam mempelajari serta memahami konsep yang sulit. Selain itu Penelitian ini dilakukan juga untuk melihat apakah pembelajaran dengan menggunakan komik tidak membuat siswa semakin merasa kesulitan dalam belajar Matematika karena materi akan diubah ke dalam bentuk percakapan.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode SLR (*Systematic Literature Review*). (Putra & Milenia, 2021) Metode ini peneliti lakukan dengan mengidentifikasi, mengkaji,

mengevaluasi serta menafsirkan semua penelitian yang tersedia. Dengan metode ini peneliti melakukan review dan mengidentifikasi artikel- secara sistematis yang pada setiap prosesnya mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari analisis dan rangkuman dari beberapa artikel yang didokumentasikan berkaitan dengan efektivitas media komik sebagai media pembelajaran matematika sebagai hasil data penelitian yang di cantumkan dalam kajian literatur. Berikut ini akan di jelaskan terkait hasil penelitian terhadap efektivitas Media Komik.

Tabel 1. Hasil Penelitian Terhadap Efektivitas Media Komik

Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
(Riwanto & Wulandari, 2018)	Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi.	Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran pada materi tema selalu berhemat energi meningkat dengan penggunaan komik digital yang dibuat dengan <i>software Cartoon Story Maker</i> .
(Fadella & Prabowo, 2018)	<i>Keefektifan Problem-Based Learning</i> Berbantuan Komik Matematika terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Rasa Ingin Tahu Siswa	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Kemampuan pemecahan masalah pada kelas eksperimen mencapai ketuntasan klasikal dan rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas control.
(Subroto, Qohar, & Dwiyan, 2020)	Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase hasil data angket pemilihan media diperoleh sebanyak 55% siswa memilih menggunakan komik sebagai media pembelajaran dan persentase hasil angket respon siswa diperoleh 88,58% respons siswa positif terhadap penggunaan komik. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan komik sebagai media dalam pembelajaran Matematika lebih efektif.

(Mujawal, Bani, & Nani, 2018)	Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi SPLDV	Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik dalam pembelajaran diperoleh 20% siswa dalam kualifikasi baik sekali, 48% siswa dalam kualifikasi baik, 32% siswa dalam kualifikasi cukup, dan tidak terdapat siswa dalam kualifikasi kurang dan gagal.
(Suparmi, 2018)	Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaa media Komik dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Subroto, Qohar & Dwiyana pada tahun 2020 menunjukkan bahwa persentase hasil data angket pemilihan media diperoleh sebanyak 55% siswa memilih menggunakan komik sebagai media pembelajaran dan persentase hasil angket respon siswa diperoleh 88,58% respons siswa positif terhadap penggunaan komik. Kemudian juga di perkuat dari Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Mujawal, Bani, & Nani pada tahun 2018 yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik dalam pembelajaran diperoleh 20% siswa dalam kualifikasi baik sekali, 48% siswa dalam kualifikasi baik, 32% siswa dalam kualifikasi cukup, dan tidak terdapat siswa dalam kualifikasi kurang dan gagal. pada Penelitian yang dilakukan oleh suparmi pada tahun 2018 menyatakan bahwa Hasil penelitiannya menyatak bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan menggunakan media Komik.

Simpulan

Berdasarkan dari analisis literatur yang dilakukan peneliti di atas diperoleh bahwa komik merupakan media pembelajaran yang sederhana, menarik,, dan mudah dipahami oleh peserta didik sehingga mempermudah dalam proses belajar mengajar dan meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar para peserta didik.

Daftar Rujukan

- Mujahadah, I., Alman, A., & Triono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 8–15. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.758>
- Retnawati, H. (2014). *Teori respon butir dan penerapannya*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>
- Putro, P. C., & Setyadi, D. (2022). Pengembangan Komik Petualangan Zahlen Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Mosharafa: Jurnal*

Pendidikan Matematika, 11(1), 131–142.
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v1i1i.1041>

Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiwana, D. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(2), 135. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13156>

Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 111–117. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1587>

Maharani, M., Supriadi, N., & Widyastuti, R. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kartun untuk Menurunkan Kecemasan Siswa PENDAHULUAN Pada era kemajuan ilmu pengetahuan di abad ini , pendidikan terus menjadi topik menarik untuk diperbincangkan oleh banyak pihak . Tanpa pendidikan , manusia yang hi. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 101–106.

Indaryati, I., & Jailani, J. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 84–96. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4067>

Nurhayati, Aswar, & Irfan Arifin. (2018). Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Imajinasi*, 2(2), 75–84.

Lena, M. S. (n.d.). MEDIA.

Saputro, A. D., Sebagai, K., & Pembelajaran, M. (2015). Aplikasi komik sebagai media pembelajaran. 05(01), 1–19.

Dalam, P. M., Matematika, P., & Manfaatnya, D. A. N. (2015). Asri Ode Samura Abstrak. 4(1), 69–79.

Pokok, P., & Ekosistem, B. (2013). Media pembelajaran. 2(November).

Purwanto, D. (n.d.). Pengembangan media komik IPA terpadu tema pencemaran air. 71–76.

Nomor, V., Keterampilan, D. A. N., Pemahaman, M., & Kelas, S. (2016). *Jurnal Prima Edukasia*. 4, 233–242.