

PEMANFAATAN COMIC MATH PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Nanda Tri Setiani¹⁾, Anggun Badu Kusuma²⁾

¹⁾Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto
email : Nandatrisetiani3@gmail.com

²⁾ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto
email : anggun.badu@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat comic math pada pembelajaran matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang tidak disukai oleh kebanyakan siswa. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang menarik yaitu pembelajaran dengan menggunakan media komik. Pemberian contoh dalam pembelajaran matematika dapat menjadi alternatif. Sehingga dapat disimpulkan dengan penggunaan comic math dimungkinkan mengurangi tingkat kejenuhan dan disukai oleh siswa.

Kata Kunci: *Komik, comic math, matematika, pembelajaran matematika*

1. PENDAHULUAN

Matematika merupakan sebuah ilmu yang selalu berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Kegiatan apapun yang siswa lakukan dalam keseharian tentu akan berhubungan dengan ilmu matematika, baik pada saat siswa sedang bermain, membeli makanan, maupun sedang jalan-jalan. Pengalaman yang terbentuk dalam diri siswa akan ilmu matematika adalah modal dasar yang baik untuk lebih meningkatkan kreativitas pada pelajaran matematika di sekolah. (Restilawati, 2016).

Banyak kalangan yang menganggap bahwa matematika itu merupakan ilmu yang sulit untuk dipahami dan sering dihubungkan dengan kebosanan, keengganan, kegagalan bahkan ketakutan (Karmawati, 2007). Pada umumnya pembelajaran matematika di sekolah tingkat SD, SMP, SMA mengalami kesulitan saat belajar matematika, diantaranya kesulitan untuk mengaplikasikan rumus-rumus matematika dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kesulitan belajar matematika juga disebabkan oleh tekanan yang berlebihan pada hafalan rumus dan kecepatan berhitung sehingga saat belajar matematika siswa merasa kurang bermanfaat dan kurang menyenangkan. (Supriyanto, 2014: 166)

Pembelajaran matematika dalam kurikulum 2013 diharapkan mampu mengakomodasi potensi siswa dalam meningkatkan proses berpikir taraf tinggi (higher order thinking), namun pada

kenyataannya di sekolah memperlihatkan bahwa guru-guru matematika masih mengalami berbagai kendala dalam mengimplementasikan kurikulum 2013, apalagi untuk memfasilitasi siswa dalam meningkatkan proses berpikir taraf tinggi. Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar siswa. Salah satunya adalah proses pembelajaran masih terpusat pada guru (teacher centered learning) dengan kata lain guru merupakan sosok pembawa pesan (Rasiman, 2014: 644).

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari (Muhsetyo, 2008:26). Belajar matematika adalah berpikir dan berbuat atau mengajarkan matematika. Dengan demikian belajar matematika tidak hanya menyampaikan materi, memberikan contoh, dan latihan semata, akan tetapi pembelajaran matematika menerapkan suatu proses pembelajaran yang interaktif, sehingga siswa akan berfikir dan berbuat untuk melakukan sesuatu hal yang dapat membuatnya mengerti dalam proses pembelajaran matematika (Suardi, 2015: 1).

Proses pembelajaran tidak akan efektif dan menarik apabila guru hanya bercerita (ceramah) tentang hal-hal yang terjadi (Izza, dkk, 2017). Kurangnya alat bantu dan tidak adanya pendekatan psikologis, merupakan satu penyebab kegagalan anak

memahami matematika (Puji Lestari, 1993: 5). Oleh karena itu, diperlukan suatu media yang dapat dimanipulasi, dapat dilihat, dapat didengar dan dapat dibaca oleh siswa (Ismawanto, 2014: 528).

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Rayanda Azhar, 2012: 8). Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran (Syaful Bahri Djamarah dan Azwan Zain, 2010: 121). Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna (Latuheru, 1988 : 14).

Inovasi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa pada matematika adalah Komik Pembelajaran (Indri, 2016).

2. KAJIAN LITERATUR DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Media komik dalam pembelajaran digunakan karena adanya kecenderungan bahwa banyak orang menyukai dan pernah membaca komik (Septy, 2015: 17). Komik merupakan urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan (Gumelar, 2011: 7). Media komik yang digunakan dalam pembelajaran mengajar dapat menghasilkan keinginan dan minat, meningkatkan motivasi dan stimulasi kegiatan belajar, serta membawa efek psikologis pada siswa (Buchori, 2015: 374). Dalam penggunaan komik siswa lebih tertantang dalam mengerjakan tugas dan siswa juga menggunakan kemampuan berpikir kritis dengan menganalisa cerita dan seni (Reilly, 2014: 64). Komik memiliki 5 kelebihan jika dipakai dalam pembelajaran yakni: (1) Komik dapat meningkatkan partisipasi individu sehingga dapat memotivasi siswa

dalam belajar, (2) Visual juga dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata, (3) Komik berbeda dengan film atau animasi, komik merupakan media yang permanen. Jika siswa tidak memahami suatu adegan film atau animasi, siswa tidak bisa mengulanginya berbeda halnya dengan komik siswa dapat mengulangi sesuka hati, (4) Komik merupakan media yang populer (Daryanto (2010: 127).

Disimpulkan bahwa komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran, dikarenakan memiliki banyak kelebihan, salah satunya yaitu dapat memotivasi siswa dan dapat diulangi atau dibaca dengan sesuka hati.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada artikel ini adalah metode kajian literatur. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui manfaat comic math pada pembelajaran matematika . Data dalam artikel ini diperoleh melalui studi literatur, antara lain berasal dari penelitian-penelitian terdahulu dan artikel.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan media komik dalam pembelajaran matematika sangat membantu siswa dalam memahami materi matematika yang sulit untuk dipahami dikarenakan komik merupakan buku yang banyak disukai oleh kebanyakan orang, terutama siswa. Media pembelajaran komik merupakan media yang inovatif sehingga membuat siswa lebih tertarik untuk memahami suatu materi yang akan dipelajari. Komik sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan oleh beberapa penelitian dengan menggunakan media komik dalam pembelajaran matematika pada siswa sekolah dasar dan menengah.

Contoh pemanfaatan komik matematika pada materi kubus dan balok di SMP (Nida, 2017)



Contoh pemanfaatan komik matematika pada materi fungsi kuadrat (Septi Adeliyanti, 2018)



Berdasarkan kajian literatur yang ada, pemanfaatan comic math dengan pendekatan etnomatika pada materi balok dan kubus sebaiknya digunakan guru matematika SMP

dalam kegiatan pembelajaran, karena terbukti dari hasil penelitian yang diperoleh, rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan comic math dengan pendekatan etnomatematika

pada materi kubus dan balok lebih baik dibandingkan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas konvensional. Sedangkan pemanfaatan e-Comic matematika materi fungsi kuadrat menghasilkan media pembelajaran yang valid, efektif, dan praktis.

Hasil pembelajaran sebelum menggunakan media komik matematika berbeda dengan hasil yang dicapai ketika menggunakan komik matematika. Hasil yang dicapai siswa meningkat secara signifikan. Jika pembelajaran yang tidak membuat siswa mudah memahami materi tetap dipaksakan, maka hal tersebut hanya akan membuat siswa menjadi lebih tidak mengerti. Dan apabila pada saat mempelajari matematika siswa belum memahami apa yang menjadi dasar pembelajaran, maka pembelajaran tidak dapat dilanjutkan, dikarenakan ilmu matematika yang selalu berkaitan, contohnya saja perkalian yang tidak lepas dari penjumlahan berulang suatu bilangan.

Selain itu, hasil penelitian dengan menggunakan media komik dapat membuat siswa merasa senang, santai dan tidak merasa tegang dalam mengikuti pembelajaran. Dengan kata lain, komik dapat membuat mereka kehilangan rasa takutnya terhadap mata pelajaran matematika. Pembelajaran dengan menggunakan media komik juga dapat memotivasi siswa untuk lebih memahami suatu masalah yang diajukan. Siswa menunjukkan respon positif pada saat pembelajaran.

5. KESIMPULAN

Pemanfaatan media komik dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat baru. Akan tetapi siswa dapat menggunakan media komik dengan baik, sehingga pembelajaran menjadi efektif. Media komik mempunyai banyak sekali manfaat diantaranya membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran matematika, tidak merasa bosan, dan menghilangkan ketakutan siswa terhadap mata pelajaran matematika. Sehingga materi yang dianggap sulit menjadi mudah dengan adanya media komik tersebut.

6. REFERENSI

Nida, Izza Khoirin, dkk. 2017. Pengembangan Comic Math dengan Pendekatan Etnomatematika pada Materi Kubus dan

- Balok Di SMP. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 8 (1): 31-40
- Karmawati. Penggunaan Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Hunafa*. 4(2): 121-128
- Wahyuni, Renni Dwi, dkk. 2014. Pemanfaatan Komik Berbasis Narasi dalam Pembelajaran Matematika untuk Perolehan Kecakapan Menyelesaikan Soal Cerita. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 3(9)
- Sutrisno, Indri Putri Wijayanti. 2016. Pengembangan Media Komik Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perpangkatan dan Penarikan Akar Bilangan. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. 7(1)
- Sutrisno, Indri Putri Wijayanti. 2016. Pangkat Dua dan Pangkat Tiga Sederhana Siswa Kelas V SDN Putat Jaya 5/381 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. 10(1)
- Apriyanti, Fitri. 2012. Pengaruh Pemanfaatan Media Komik Matematika terhadap Hasil Belajar Kelas V SDN 24 Pontianak Tenggara. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*. 1 (1)
- Adeliyanti, Septi, dkk. 2018. Pengembangan E-Comic Matematika Berbasis Teknologi sebagai Suplemen Pembelajaran pada Aplikasi Fungsi Kuadrat. 9(1):123-130
- Nugraheni, Nursiwi. 2017. Penerapan Media Komik pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 7(2)
- Guntur, Mochamad, Dkk. 2017. Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Matematika Bersuplemen Komik terhadap Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal EduMa*. 6(1)
- Hadi, Syaiful. Pembelajaran Konsep Pecahan Menggunakan Media Komik dengan Strategi Bermain Peran pada Siswa SD Kelas IV Semen Gresik.
- Manalu, Michael Amin. 2017. Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Nilai Karakter pada Materi Trigonometri di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara. *Jurnal Elemen*. 3(1): 35-48
- Deniansyah, Arfan. 2017. Perancangan Komik Matematika Dasar pada Aplikasi Webtoon untuk Siswa SMP. *Jurnal* 4(3)

Rawa, Natalia Rosalina dan Wilibaldus Bhoke.2017.Pengaruh Penggunaan LKS Matematika Berbentuk Komik terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.Jurnal Math Educator Nusantara.3(1)

Choon, Toh Pee.2016.Use of Cartoon and Comics to Teach Algebra in Mathematics

Classrooms. Journal of Collage Reading and Learning. 37(2): 101-109.