

Info Artikel:  
Diterima: 10/11/2017  
Direvisi: 24/12/2017  
Dipublikasikan: 26/01/2018

---

Dipublikasikan oleh :  
*Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy (IICET)*

Akses Online :  
<http://jurnal.iicet.org>

## **Peningkatan Hasil Belajar Matematika Soal Bercerita Melalui Media Komik Pada Siswa Kelas III SDN 05 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman**

Nismaida

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran matematika khususnya menyelesaikan soal cerita tentang luas persegi dan persegi panjang melalui media komik. Media komik adalah suatu alat bacaan, menggunakan gambar kartun yang mengungkapkan suatu cerita dalam urutan yang erat dengan tujuan menarik perhatian siswa dalam memahami suatu informasi. Penelitian ini dilaksanakan dengan metode tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari II siklus. Setiap siklus dua kali pertemuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN 05 Batang Anai dengan jumlah siswanya 30 orang, yang terdiri dari siswa laki-laki 14 orang dan siswa perempuan 16 orang. Pembelajaran menyelesaikan soal cerita tentang luas persegi dan persegi panjang melalui media komik memiliki langkah-langkah sebagai berikut yaitu: 1) Membaca soal cerita dan memikirkan hubungan antara bilangan-bilangan yang ada dalam soal cerita tersebut, 2) Menulis kalimat matematika yang menyatakan hubungan dalam operasi bilangan, 3) Menyelesaikan kalimat matematika, dan 4) Menggunakan penyelesaian untuk menjawab pertanyaan dalam soal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat menggunakan media komik dalam menyelesaikan soal cerita matematika.

**Kata kunci:** Media Komik, Hasil Belajar, Soal Cerita matematika

Copyright © 2018 IICET - All Rights Reserved  
*Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy (IICET)*

---

### **PENDAHULUAN**

Soal cerita merupakan salah satu cara memahami konsep dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD). Penyajian soal cerita dalam bentuk kalimat-kalimat sederhana. Soal cerita membutuhkan penelaahan maksud dari cerita tersebut. Penelaahan dengan pemahaman yang baik dapat mengembangkan tiga aspek yaitu aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap) dan aspek psikomotor (keterampilan), yang dituntut dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP 2006). Ketiga aspek tersebut sangat berpengaruh terhadap perkembangan berfikir produktif siswa yaitu berfikir terarah untuk menyelesaikan masalah.

Soal cerita merupakan soal ungkapan kalimat-kalimat dalam bentuk cerita dan masalahnya dapat dikaitkan dengan pelajaran matematika. Dalam memahami dan menyelesaikan soal cerita, tidak terlepas dari peranan media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi soal cerita. Penggunaan media pembelajaran juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media sebagai perantara dalam pembelajaran, penggunaannya disesuaikan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan oleh guru. Karena tujuan pembelajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan dalam

meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran. Menurut Nana (2005:2) jenis-jenis media yaitu (1) media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan / diagram, poster, komik. (2) media tiga dimensi dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja. (3) media proyeksi seperti slide, ilmu strips, film, OHP. (4) penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran. Banyaknya jenis media pembelajaran yang dapat digunakan, maka salah satu fokus media yang digunakan adalah komik.

Komik mengandung gambar dan cerita yang menarik bagi siswa dan dapat menimbulkan imajinasi serta persiapan stimulus berfikir kreatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Nana (2005:64) komik didefinisikan sebagai “Suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca”. Komik juga dapat memberikan apresiasi bahasa dan mengembangkan proses berfikir kognitif dan ungkapan perasaan. Sehingga siswa secara tidak langsung tertarik dan beminat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pada kelas III SDN. 05 Batang Anai. Siswa kurang mampu menerjemahkan soal cerita kebentuk kalimat matematika. Sehingga soal cerita tersebut sulit dipahami oleh siswa dan pada akhirnya tugas soal cerita tidak bisa diselesaikan. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka dilakukan penelitian tentang media pembelajaran komik. Judulnya adalah “Peningkatan Hasil Belajar matematika Soal Cerita Melalui Media Komik pada Siswa kelas III SD 05 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika soal cerita melalui media komik pada siswa kelas III SDN 05 Batang Anai?

## **METODE**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (*action research*) dibidang pendidikan dan pembelajaran matematika. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan oleh guru di dalam kelasnya masing-masing (Wardhani: 2007:14; Kunandar:2008:44). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IIIa SD N. 05 Batang Anai. Jumlah siswa kelas IIIa sebanyak 30 orang yang terdiri dari laki-laki berjumlah 14 orang dan perempuan berjumlah 16 orang. Penelitian ini dilaksanakan pada dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan.

Langkah pembelajaran yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengorganisasian kelas untuk belajar
2. Penyajian soal cerita tentang luas bangun datar persegi dan persegi panjang melalui komik
3. Menentukan permasalahan yang ada pada soal cerita tentang luas persegi dan persegi panjang melalui media komik
4. Mengubah kalimat komik kebentuk kalimat matematika
5. Menjawab soal cerita dan mengubah kekalimat sehari-hari
6. Koreksi jawaban soal cerita konsep perkalian melalui media komik
7. Penarikan kesimpulan dari pelajaran soal cerita tentang luas persegi dan persegi panjang melalui media komik.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Siklus I**

#### **1. Perencanaan**

Sebelum pembelajaran dilaksanakan, terlebih dahulu disusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), format-format, lembaran soal-soal latihan siswa sebagai instrument penunjang dalam penelitian. RPP ini disusun berdasarkan program semester. Standar

---

Kompetensi (SK) menghitung keliling, luas persegi dan persegi panjang serta penggunaannya dalam pemecahan masalah, sedangkan Kompetensi Dasar (KD) menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas persegi dan persegi panjang dengan indikator yang dicapai siswa dapat menyelesaikan soal cerita luas persegi dan persegi panjang. Materi yang disajikan adalah menyelesaikan soal cerita luas persegi dan persegi panjang yang disajikan melalui media komik.

## **2. Pelaksanaan**

Berdasarkan rencana pembelajaran siklus I yang sudah disusun sebelumnya, penelitian ini melalui tiga kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir. Pembelajaran tahap awal berlangsung selama 15 menit. Pada tahap ini guru mengucapkan salam selanjutnya menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa belajar aktif. Memberikan apersepsi berupa tanya jawab dengan siswa tentang materi luas bangun datar persegi dan persegi panjang yang telah dipelajarinya. Masalah yang dibahas dalam pertemuan ini adalah menyelesaikan soal cerita luas persegi dan persegi panjang melalui media komik.

Kegiatan Inti berlangsung selama 45 menit. Pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan langkah - langkah pembelajaran yang terdapat dalam RPP dimana langkah - langkah pembelajaran tersebut berupa gabungan dari langkah-langkah menyelesaikan soal cerita dengan penggunaan media komik. Kegiatan inti ini guru tidak membagi siswa menjadi beberapa kelompok tetapi secara individual. Siswa dibolehkan bekerja sama dengan teman sebangku, tujuannya agar siswa dengan mudah memahami materi soal cerita melalui media komik per individu. Guru membagikan komik soal cerita luas persegi dan persegi panjang dan meminta siswa membaca komik tersebut.

Setelah siswa membaca komik, mereka diminta menjelaskan isi komik secara tertulis serta bermain peran sesuai dengan karakter tokoh yang ada dalam komik. Siswa membaca komik soal cerita luas persegi dan persegi panjang yang dipajang di depan kelas. Guru menanyakan apa yang diketahui tentang cerita komik dan menyelesaikan soal cerita dengan menulis dipapan tulis apa yang telah diketahui dan ditanyakan jawaban siswa. Selanjutnya siswa diberi tes menyelesaikan soal cerita luas persegi dan persegi panjang melalui media komik. Setelah siswa mengerjakan soal cerita tersebut, maka guru memeriksa hasil tes yang telah dikerjakan siswa. Ada beberapa siswa yang tidak dapat menyelesaikan soal cerita luas persegi dan persegi panjang melalui media komik, sehingga nilai diperolehnya rendah. Akhir kegiatan berlangsung 10 menit. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran tentang luas persegi dan persegi panjang.

## **3. Pengamatan**

Pengamatan terhadap proses pembelajaran pada siklus I diamati oleh observer. Aspek yang diamati adalah sebagai berikut:

### **Aktivitas Guru**

Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I secara umum berlangsung sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Guru memberikan bimbingan kepada siswa sesuai dengan langkah-langkah menyelesaikan soal cerita menggunakan media komik. Hasil observasi yang dilakukan pengamat terhadap kegiatan guru dalam pembelajaran dimulai pada kegiatan awal. Menurut pengamat kegiatan awal yang dilakukan guru adalah mempersiapkan kondisi kelas dan menyampaikan apersepsi kepada siswa. Kegiatan yang tidak dilaksanakan oleh guru adalah menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa untuk belajar. Aktivitas guru dalam kegiatan inti sudah sesuai dengan rencana pembelajaran yang dibuat. Ada satu aktivitas yang tidak dilakukan guru yaitu mengawasi siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada komik.

Aktivitas guru dalam pembelajaran, jika di skor maka indikator yang muncul adalah 17 sedangkan skor maksimal adalah 21 (jumlah semua indikator). Persentase perolehan skor adalah 81%. Hal ini menunjukkan bahwa taraf keberhasilan aktivitas guru selama kegiatan

pembelajaran berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa taraf keberhasilan aktivitas guru dalam pembelajaran matematika soal cerita melalui media komik berada pada katagori cukup.

**Aktivitas Siswa**

Hasil pengamatan aktivitas siswa yang dilakukan oleh pengamat dengan berpedoman kepada lembaran observasi siswa. Dari hasil pengamatan terlihat bahwa masih ada aktivitas siswa yang belum terlaksana dengan baik. Aktivitas siswa yang tidak terlaksana seperti (1) kurang termotivasi dalam pembelajaran, (2) tidak semua siswa membaca komik yang dibagikan, (3) siswa tidak menjawab pertanyaan tentang isi komik, (4) siswa tidak mencari permasalahan yang ada dalam komik. Aktivitas yang tidak dilakukan siswa ini menyebabkan pembelajaran tidak berjalan sesuai rencana dan tujuan yang diharapkan tidak tercapai dengan baik pada siklus I.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pengamat terhadap aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran, masih ada poin kegiatan pembelajaran yang belum dilaksanakan oleh siswa. Jumlah skor yang diperoleh adalah 15 dari skor maksimal adalah 21 dengan demikian persentase nilai rata – rata adalah 71%. Hal ini menunjukkan bahwa taraf keberhasilan aktivitas siswa selama dalam kegiatan pembelajaran pada katagori cukup.

Keberhasilan siswa dalam menyelesaikan soal cerita luas persegi dan persegi panjang dilihat dari segi hasil belajar yang dicapai pada siklus I ini dengan rata-rata 6,6 atau persentase rata-rata 66%. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan siswa berada pada taraf kurang atau belum berhasil, sehingga perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Lebih rincinya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 2**  
**Ketuntasan Siswa Belajar Pada Siklus I**

No	Nama	Nilai	% Ketuntasan perorangan	Ketuntasan Belajar		
				Tuntas	Belum Tuntas	Ket
1	FIRNANDA	2	20%		√	
2	DENI	7	70%	√		
3	R ADIO PUTRA	7	70%	√		
4	LINGGA	7	70%	√		
5	NIVERA	7,5	75%	√		
6	DERI	7	70%	√		
7	ASMARNI	7	70%	√		
8	RIRIN	4	40%		√	
9	RALAT	7,5	75%	√		
10	DEMI	6	60%		√	
11	VIDEA	8	80%	√		

12	FAARMI	8	80%	√	
13	MIRNA	6	60%		√
14	RAIDAH	8	80%	√	
15	MERI	4	40%		√
16	MARNI	8	80%	√	
17	DINA	7,5	75%	√	
18	SYAMINUR	8	80%	√	
19	YHARNI	2	20%		√
20	SPANDIK	7	70%	√	
21	AFLIWANERI	2	20%		√
22	RARANCAK	4	40%		√
23	DADANG	7	70%	√	
24	FAFANSA	2	20%		√
25	YELLA	2	20%		√
26	PYRANI	7,5	75%	√	
27	OMFIMRA	7,5	75%	√	
28	RIKA	7	70%	√	
29	WIFANI	8	80%	√	
30	ROSMAN	8	80%	√	
	Jumlah	198,5	-	20	10
	Rata-rata	6,6	-		
	Persen	66%	-	66,66%	33,33%

#### 4. Refleksi

Pembelajaran siklus I difokuskan kepada menyelesaikan soal cerita luas persegi dan persegi panjang melalui media komik. Refleksi pembelajaran pada siklus I sebagai berikut:

1. Penyajian pada materi menyelesaikan soal cerita luas persegi dan persegi panjang melalui media komik berjalan sebagaimana yang telah direncanakan.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam menjawab soal cerita menggunakan komik karena kurang diberi penjelasan oleh guru, merasa terbebani dan kurangnya motivasi siswa.
3. Pada saat melakukan tanya jawab siswa tidak mau mengeluarkan pendapatnya dan tidak berani bertanya tentang materi yang kurang dipahaminya.

Berdasarkan pengamatan, tes dan catatan lapangan, maka tujuan pembelajaran yang diharapkan pada siklus I belum mencapai kategori keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu perlu dilakukan siklus II.

## **Siklus II**

Pelaksanaan siklus II lebih ditekankan pada langkah-langkah yang belum terlaksana pada siklus I. Materi yang dibahas tentang soal cerita luas persegi dan persegi panjang. Pada materi ini siswa tidak dapat menyelesaikan soal cerita sesuai yang diharapkan. Kegiatan yang dilakukan pada siklus II meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Masing – masing kegiatan dapat dijelaskan sebagai berikut:

### **1. Perencanaan**

Sebelum pembelajaran dilaksanakan terlebih dahulu disusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), format-format, lembaran soal-soal latihan siswa. Rencana pembelajaran yang dibuat dengan menggabungkan langkah-langkah menyelesaikan soal cerita dan penggunaan media komik diantaranya: 1) Membaca soal cerita, 2) memahami isi komik, 3) bermain peran, 4) menentukan hal yang diketahui dan ditanya dalam soal cerita, 5) Menuliskan kalimat matematika dan 6) menyelesaikan soal dengan menentukan jawaban akhir kedalam kalimat matematika. Perencanaan pembelajaran dibagi dalam tiga kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan awal (15 menit), inti (45 menit) akhir (10 menit).

### **2. Pelaksanaan**

Tahap awal ini berlangsung selama 15 menit. Pada tahap ini peneliti mengucapkan salam selanjutnya menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa belajar aktif serta memberikan apersepsi berupa tanya jawab dengan siswa tentang materi luas bangun datar persegi dan persegi panjang yang telah dipelajarinya. Kegiatan Inti berlangsung selama 45 menit. Penyajian materi disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran yang terdapat dalam RPP dimana langkah – langkah pembelajaran tersebut berupa gabungan dari langkah-langkah menyelesaikan soal cerita dengan penggunaan media komik.

Guru membagikan komik soal cerita luas persegi dan persegi panjang, meminta siswa membaca komik yang dibagikan guru, Setelah siswa membaca komik, siswa diminta menyebutkan isi komik serta bermain peran sesuai dengan karakter tokoh yang ada dalam komik. Selanjutnya siswa menyebutkan apa yang diketahui dan ditanyakan dalam komik melalui bimbingan guru.

Kemudian dilanjutkan mengamati media komik matematika soal cerita luas persegi dan persegi panjang dipajang di depan kelas. Siswa diminta membaca media komik tersebut. Kemudian guru menanyakan apa yang diketahui siswa tentang komik yang berisi soal cerita. Untuk menyelesaikan soal cerita tersebut, guru menuliskan jawaban yang diberikan siswa.

Kegiatan akhir berlangsung selama 10 menit. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran tentang menyelesaikan soal cerita luas persegi dan persegi panjang. Dilanjutkan dengan pemberian tindak lanjut. Pertemuan kedua pada siklus II ini merupakan kegiatan memberikan tes kepada siswa. Sebelum tes dilaksanakan, siswa diingatkan kembali dengan pembelajaran komik yang telah dipelajarinya dengan langkah-langkah sesuai dengan RPP. Selanjutnya siswa diberi tes atau latihan menyelesaikan soal cerita luas persegi dan persegi panjang melalui media komik sesuai dengan materi yang dipelajari.

Guru memberikan tes berupa soal cerita luas persegi dan persegi panjang sebanyak 5 soal kepada siswa melalui media komik. Setelah siswa mengerjakan soal cerita tersebut secara individual, maka guru memeriksa hasil tes tersebut. Pada tes siklus II ini, terdapat dua orang

siswa tidak dapat menyelesaikan soal cerita luas persegi dan persegi panjang melalui media komik. Hasil tes yang diperoleh siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3**  
**Hasil Tes Yang diperoleh Siswa Siklus II**

No	Nama Siswa	Hasil Tes
1	FIRNANDA	7
2	DENI	7
3	R ADIO PUTRA	8
4	LINGGA	10
5	NIVERA	7,5
6	DERI	10
7	ASMARNI	10
8	RIRIN	10
9	RALAT	10
10	DEMI	4
11	VIDEA	10
12	FAARMI	7
13	MIRNA	7
14	RAIDAH	10
15	MERI	8
16	MARNI	8
17	DINA	10
18	SYAMINUR	10
19	YHARNI	6
20	SPANDIK	8
21	AFLIWANERI	7
22	RARANCAK	7
23	DADANG	7,5
24	FAFANSA	7,5
25	YELLA	7

26	PYRANI	10
27	OMFIMRA	10
28	RIKA	8
29	WIFANI	10
30	ROSMAN	10
Jumlah	-	251,5
Rata-rata	-	8,3

Hasil tes yang diperoleh pada siklus II sudah mencapai persentase 83%. Terlihat 2 siswa yang nilainya masih dibawah 80%, dalam menyelesaikan soal cerita luas persegi dan persegi panjang melalui media komik. Hasil tes pada siklus II menggambarkan bahwa guru dapat memahami materi dengan baik.

### 3. Pengamatan

Pengamatan pada siklus II dikonsentrasikan kepada guru dan siswa. Hasil pengamatan dapat dilihat berikut ini.

#### a. Aktivitas guru

Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II secara umum berlangsung sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Berdasarkan hasil pengamatan, bahwa semua langkah- langkah dalam pembelajaran sudah dilaksanakan oleh guru. Hal ini menunjukkan hasil pengamat bahwa taraf keberhasilan aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru dapat membantu siswa dalam menyelesaikan soal cerita luas persegi dan persegi panjang melalui media komik.

#### b. Aktivitas siswa

Pada kegiatan pembelajaran siklus II, siswa terlihat konsentrasi dan semangat mengikuti proses pembelajaran. Kriteria keberhasilan aktivitas siswa juga mengacu pada kriteria keberhasilan aktivitas guru. Hasil observasi yang dilakukan pengamat terhadap siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu pemberian cek list (√). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pengamat terhadap aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran, menunjukkan bahwa taraf keberhasilan aktivitas siswa selama dalam proses pembelajaran sangat baik. Temuan observer pada kegiatan siswa sebagai berikut:

- Siswa tidak mengalami kejenuhan atau kebosanan dalam membaca komik soal cerita luas persegi dan persegi panjang
- Siswa mudah menemukan permasalahan dalam cerita komik
- Siswa memahami langkah – langkah menjawab soal cerita terlihat ketika menyelesaikan soal cerita melalui komik
- Siswa merasa santai dan tidak grogi ketika diminta ke depan kelas baik untuk membaca komik, bermaian peran dan menuliskan jawaban yang mereka buat
- Siswa sudah berani bertanya kepada guru tentang materi yang kurang dipahaminya.

Pada akhir pembelajaran siswa menyelesaikan tes menggunakan media komik secara individual. Nilai ketuntasan masing-masing siswa pada siklus II, sudah mencapai rata-rata 8,3 / persentase ketuntasan 83%. hal ini menunjukkan pembelajaran pada siklus II berhasil.

#### 4. Refleksi

Pembelajaran siklus II difokuskan kepada menyelesaikan soal cerita luas persegi dan persegi panjang melalui media komik. Setelah dilakukan refleksi antara guru dan pengamat, maka di dapatlah hasil refleksi sebagai berikut.

- a. Pelaksanaan pembelajaran pada materi menyelesaikan soal cerita luas persegi dan persegi panjang melalui media komik berjalan sebagaimana yang telah direncanakan.
- b. Penggunaan media komik dalam pembelajaran menyelesaikan soal cerita luas persegi dan persegi panjang, untuk memperoleh hasil yang diharapkan sudah mencapai keberhasilan.
- c. Dengan menggunakan media komik dalam pembelajaran menyelesaikan soal cerita, siswa dengan mudah memahami dan menyelesaikan soal tersebut.
- d. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran pada materi menyelesaikan soal cerita luas persegi dan persegi panjang sangat terlihat, sehingga keberhasilan dalam pembelajaran tercapai dengan baik.
- e. Guru sudah bisa mengelola kelas dan waktu dengan baik.
- f. Keaktifan siswa dalam belajar menggunakan media komik tampak pada keinginan siswa dalam mendemostrasikannya.
- g. Dengan menggunakan media komik siswa dapat mengerjakan soal cerita dengan memahami langkah-langkah mengerjakan soal cerita itu secara individual.

#### PEMBAHASAN

Catatan hasil di lapangan dan diskusi antara guru dengan pengamat pada siklus I diketahui bahwa penyebab siswa belum dapat menyelesaikan soal cerita tentang luas persegi dan persegi panjang melalui media komik karena guru kurang efektif dalam mengelola materi pembelajaran. Sehingga langkah-langkah pembelajaran masih ada yang belum terlaksana sebagaimana yang direncanakan. Pembelajaran untuk soal cerita akan berbeda dengan materi matematika yang lainnya. Menurut Budhi (2006:22) "Soal cerita merupakan soal yang berbentuk cerita tentang sesuatu hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari". Sedangkan Topilow (1991:164) menyatakan bahwa "Soal cerita adalah bentuk soal matematika yang dinyatakan dalam bentuk kalimat yang perlu diterjemahkan menjadi notasi kalimat terbuka". Pada siklus I, guru kurang menekankan pada langkah-langkah menyelesaikan soal cerita. Sehingga siswa tidak memahami cara menentukan bagian yang diketahui dan ditanya sewaktu menyelesaikan soal cerita

RPP disusun berdasarkan program semester. Standar Kompetensi menghitung keliling, luas persegi dan persegi panjang serta penggunaannya dalam pemecahan masalah. Sedangkan Kompetensi Dasar menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas persegi dan persegi panjang dengan indikator menyelesaikan soal cerita tentang luas persegi dan persegi panjang melalui media komik. RPP dilakukan tiga tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Menurut Suriyanto (2007:84) ada tiga langkah diantaranya: 1) Mengubah masalah dalam soal penerapan kedalam kalimat matematika. 2) Menyelesaikan soal matematika yang telah dihasilkan dari langkah I dengan menggunakan keterampilan dan teknik yang dibutuhkan. 3) Mengubah jawaban dari soal matematika kembali kedalam kalimat atau kata - kata (penyelesaian soal penerapan yang asli). Menurut Jerry (2003:133) langkah - langkah penyelesaian soal cerita yaitu: 1) Kenali apa yang ditanyakan dalam soal. 2) garis bawahi dan keluarkan informasi yang diberikan pada soal cerita. 3) jika bisa, buat sebuah persamaan / beberapa system pendekatan dengan informasi yang

telah diberikan. 4) apakah semua informasi yang diberikan bisa digunakan untuk menyelesaikan soal. 5) selesaikanlah persamaan dengan hati-hati / lakukanlah perhitungan seperlunya. 6) jawablah pertanyaan. 7) periksalah kembali.

Pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan awal: Mengkondisikan kelas, Menyampaikan tujuan pembelajaran, dan Menyampaikan appersepsi. Kegiatan Inti: Membagikan komik soal cerita tentang luas persegi dan persegi panjang, Membaca komik, Mencari permasalahan dalam komik (apa yang diketahui, apa yang ditanyakan), Memerankan tokoh dalam komik, Menuliskan permasalahan (diketahui, ditanya) dalam komik, Mengubah atau membuat model matematika, Menyelesaikan kalimat matematika, dan Mengkoreksi jawaban secara klasikal. Kegiatan Akhir: Menyimpulkan pelajaran dan Tindak lanjut, pemberian latihan

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Pelaksanaan pembelajaran dengan melalui media komik dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap penyelesaian soal cerita dengan langkah – langkah pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
2. Hasil belajar siswa meningkat melalui penerapan media komik. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase ketuntasan dan aktivitas belajar siswa.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini, diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru hendaknya menggunakan media yang sesuai dengan materi sehingga pembelajaran tersebut menarik, menyenangkan, bertujuan agar siswa tertarik mengikuti pembelajaran yang diberikan guru.
2. Kepala sekolah, dapat berupaya meningkatkan sarana dan prasarana yang menunjang keberhasilan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Guru lain dapat melanjutkan penelitian ini dengan menggunakan materi yang lainnya.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Arief S. Sardiman, dkk. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Rajagarfindo Persada
- Budhi Setyono. 2006. *Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita pokok Bahasan Pengukuran dengan metode problem Solving*. Tersedia dalam [Http://www.judulskripsi.com](http://www.judulskripsi.com). Online// (diakses 5 April 2009)
- BNSP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BNSP.
- Faurocman. 2008. *Rumus Lengkap Matematika*. Jakarta : PT. wahyu Media
- Sumiati, dkk. 2007. *Metode Pembelajaran*. Bandung : CV. Wacana Prima.
- Sri Subariah. 2006. *Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Jakarta : Depdiknas
- Syaiful Hadi. 2009. *Pembelajaran Konsep Pecahan Menggunakan Media Komik*. Tersedia dalam <http://www.com>. Online//.(diakses 5 April 2009)