

**PENGUNAAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
TERHADAP UPAYA MENINGKATKAN MINAT MATEMATIKA SISWA
SEKOLAH DASAR (SD/MI)**

HASAN SASTRA NEGARA
Email: hasansastranegara@radenintan.ac.id

JURUSAN PGMI FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
IAIN RADEN INTAN LAMPUNG

Abstract

The condition of Mathematics, whose image is a non-enjoyable subject for students, must be taken into endless reflection by all concerned parties, especially for teachers whose responsibility is to deliver the learning material to the students. Tedious learning material presentation should be anticipated by providing means of material presentation which are innovative, fun, and able to draw students' interest. One of the alternatives in providing innovative material presentation is by using comic as a media. Considering the tendency students posse in having interest toward comic, it can be argued that comic is usable as learning media. By inserting mathematics concepts into comics or explaining learning material in form of comics, it is expected that students' emotional factor and interest are drawn into activities in effort to learn the material. In addition, comic being a visual media is assumed as able to give influence toward the acquisition of knowledge because it can draw students' attention and interest when the information is delivered. Comic is also one of the alternatives in choosing fun and interactive learning media. The writer argues that the use of comic as media can motivate students to learn, so that the negative image of mathematics that students have in their mind as difficult and non-enjoyable subject can be replaced by mathematics as an enjoyable subject which will draw students attention and interest. In result, students achievement in learning mathematics is expected to improve. Moreover, the use of comic as a media can be combined with various learning models as an additional touch in delivering learning material and it can be twisted by inserting small games in the learning process. As a teacher, we are expected to embed good character values into the comics character we make and use.

Keywords: Learning media, mathematic comic, mathematics.

A. PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu dasar yang terus berkembang seiring kemajuan zaman, baik dari segi materi maupun kegunaannya. Bila ditinjau dari segi kegunaannya, matematika merupakan ilmu yang akan terus diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari maupun sebagai alat untuk

mengembangkan *science* dan teknologi, seperti yang diungkapkan Herman Hudoyo (1998) “matematika merupakan pengetahuan esensial sebagai dasar untuk bekerja seumur hidup dalam abad globalisasi.” Oleh karena itu, matematika adalah salah satu bidang studi yang harus dipelajari mulai dari jenjang pendidikan dasar (SD/MI).

Siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif yang berbeda dengan siswa sekolah pada jenjang berikutnya. Dalam teori perkembangan intelektual yang dikembangkan Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap konkrit, apabila diberikan konsep matematika tanpa contoh konkrit siswa akan merasa kesulitan dalam mempelajarinya. Jika ini terjadi kemungkinan besar akan mengakibatkan siswa tidak memiliki minat dan keinginan untuk mempelajari konsep tersebut.

Sampai sekarang banyak keluhan dari berbagai pihak, diantaranya siswa, guru dan orang tua yang menyatakan bahwa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang cukup sulit untuk dipahami oleh siswa. Selama ini banyak orang yang mempunyai kesan negatif terhadap matematika, seperti matematika itu sulit, penuh dengan angka, tidak menarik, bahkan ada yang lebih ekstrim lagi dengan mengatakan matematika itu menyeramkan, sehingga pelajaran matematika sering menjadi momok yang menakutkan terutama bagi siswa, yang pada akhirnya menyebabkan mereka kurang minat terhadap pelajaran matematika. Pada dasarnya pelajaran matematika memang tidak mudah tetapi bisa dikuasai asalkan orang mau dan tekun mempelajarinya.

Faktor yang berperan dalam proses pembelajaran di kelas salah satunya adalah guru. Seorang guru harus mampu menyampaikan materi matematika dengan baik kepada anak didiknya, sehingga kesan negatif terhadap matematika yang selama ini melekat pada anak didik dapat diubah menjadi kesan positif. Seorang guru juga dituntut kreatif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar.

Sardiman (1996) mengatakan pada hakekatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Kegiatan belajar mengajar di kelas juga merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri dimana guru dan siswa saling

bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Oleh sebab itu, komunikasi memegang peranan penting dalam pembelajaran. Agar komunikasi antara guru dan siswa berlangsung baik dan informasi yang disampaikan guru dapat diterima oleh siswa, maka dalam kegiatan belajar mengajar perlu menggunakan media pembelajaran (Asnawir, 2002), dan guru juga harus menguasai materinya.

Berbagai media dapat digunakan dalam pembelajaran matematika salah satunya adalah menggunakan media komik, karena siswa-siswa pada usia 6 – 12 tahun pada umumnya lebih tertarik membaca buku dengan gambar-gambar menarik, dan berwarna, komik yang disajikan tentu juga cocok dengan materi yang akan diajarkan. Bagi mereka, kegiatan membaca buku bergambar atau komik merupakan kegiatan yang menyenangkan. Seperti yang diungkapkan Sugiharta (1997:43) bahwa, “Bagi anak, kegiatan membaca buku bergambar atau komik merupakan kegiatan menghibur dan menyenangkan dengan gambar-gambar yang atraktif, berwarna dengan format sampul yang bagus dan menarik sehingga dilihat dari penampilannya saja anak sudah mulai tertarik untuk melihat dan segera membaca buku tersebut.”

Dengan kecenderungan ketertarikan siswa terhadap komik, maka komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan memasukkan konsep-konsep matematika ke dalam komik atau memaparkan sedikit materi dalam bentuk komik diharapkan dapat menggerakkan faktor emosional dan semangat siswa untuk melakukan aktivitas dalam pembelajaran. Selain itu juga komik sebagai media visual diasumsikan dapat memberikan pengaruh terhadap perolehan pengetahuan, karena mampu menarik minat dan perhatian dalam menyampaikan informasi. Hal ini sesuai dengan perannya untuk memvisualisasikan ide-ide atau gagasan.

B. PEMBAHASAN

1. Media pembelajaran

Banyak batasan atau pengertian yang dikemukakan para ahli tentang media, diantaranya adalah *Association of Education and Communication Technology* (AECT) (Asmawir, 2002) mendefinisikan, “media yaitu sebagai

bentuk yang dipergunakan untuk suatu penyaluran informasi.” Sedang Gagne (Asmawir, 2002) mengatakan bahwa, media adalah berbagai komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sejalan dengan pengertian tersebut *National Education Assiciation* (NEA) dalam (Rohani,1997) berpendapat bahwa, “media adalah benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan belajar.”

Media dalam aktivitas pembelajaran dapat didefinisikan sebagai “sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara siswa dan guru (Beni, 2004). Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran biasanya disebut media pembelajaran. Menurut Hamalik (1994), media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Sedangkan, Arsyad (2004) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja baik itu berupa visual atau verbal yang dapat menyampaikan atau mengantarkan pesan pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan *audience* (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan definisi yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima baik berupa alat-alat atau benda yang bersifat fisik, yang mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Komik

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (1990: 57) komik “ merupakan cerita serial sebagai perpaduan karya seni gambar dan seni sastra. Komik terbentuk melalui suatu rangkaian gambar-gambar yang tersusun dalam bingkai-bingkai sehingga membentuk suatu jalinan cerita dalam urutan erat.” Satu definisi lain disampaikan oleh Rohani dalam bukunya *Media Instruksional Edukatif* yang menyatakan bahwa, “Komik adalah suatu kartun yang menggambarkan karakter

dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dan dirancang untuk member hiburan kepada pembaca.”

Definisi komik sendiri secara umum seperti yang dijelaskan oleh Claud dalam bukunya *Understanding Comic* (2001:9) mengatakan bahwa komik adalah “*Ajuxtaposed and other images in deliberated sequence, intend, to convey information and/to produce aestical responses.*” Komik adalah “kumpulan gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang berdekatan dalam limitan tertentu, berfungsi untuk memberikan informasi dan mancapai tanggapan astesis dari pembacaya.”

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa komik adalah suatu kumpulan gambar-gambar yang tersusun dalam urutan tertentu, terangkai dalam bingkai-bingkai serta mengungkapkan suatu karakter dalam suatu jalinan cerita untuk meningkatkan daya imajinasi pembaca.

Bila dikaitkan dalam pembelajaran matematika, komik mempunyai suatu keunikan dimana komik membantu mengembangkan imajinasi visual kepada pembacanya. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Brownell, dengan memasukan konsep pelajaran dalam komik maka anak akan memahami apa yang mereka pelajari secara permanen. Akim (1997:30) mengatakan bahwa “Salah satu yang digunakan untuk memberikan pemahaman matematika adalah menggunakan benda-benda konkrit untuk dimanipulasi. “maksudnya dari manipulasi benda konkrit adalah dapat menggambarnya secara nyata atau dengan menggambarkan lewat cerita. Dapat disimpulkan bahwa komik dapat membantu anak untuk memahami konsep matematika. Hal ini ditunjukkan dengan sifat komik yang mampu memberikan gambaran visual secara ikonik. Sehingga siswa tidak lagi mempelajari konsep matematika dengan kebendaan nyata, namun diwakilkan dengan gamabr yang merupakan lamabang atau ikon dari benda. Komik yang memuat konsep-konsep dan pemahaman matematika disebut komik matematika.

Sesuai dengan yang dipaparkan Iqbal (2003:5) tentang komik matematika bahwa “komik metematika adalah komik yang secara implisit memuat konsep-konsep atau persoalan matematika. Selain itu, komik matematika haruslah mengandung *sense of humor* karena dengan adanya humor dapat melahirkan kesan positif dan rasa menyenangkan anak dalam belajar, tanpa ada merasa bosan.

Secara umum komik matematika mempunyai tiga tingkatan. Tingkatan pertama terdiri atas soal-soal yang bersifat pengembangan materi esensial. Tingkatan kedua terdiri atas soal-soal yang bersifat pemanfaatan dan penerapan. Tingkatan ketiga terdiri atas soal-soal yang bersifat pengayaan dalam bentuk investigasi, problem solving, dan matematika rekreasi (teka-teki matematika).”

RPP dalam pembelajaran matematika di kelas III SD dengan menggunakan komik:

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN	
Nama Sekolah	: SD PALM KIDS
Mata Pelajaran	: MATEMATIKA
Kelas / Semester	: III/1
Pertemuan ke	: 1
Alokasi Waktu	: 2 x 30 menit
Standar Kompetensi	: Melakukan pengukuran keliling dan luas bangun datar dan menggunakan dalam pemecahan masalah
Kompetensi Dasar	: Melakukan pengukuran dan menggunakan dalam pemecahan masalah
Indikator	:
	<ul style="list-style-type: none">• Membaca tanda waktu; satu jam, setengah jam; sampai seperempat jam• Mengenal alat pengukuran panjang, berat dan waktu.
I. Tujuan Pembelajaran	: Siswa dapat membaca tanda waktu dan mengenal alat pengukuran
II. Materi Ajar/pokok	: waktu dan mengenal alat pengukuran
III. Metode Pembelajaran	: Diskusi dan Tanya Jawab
IV. Langkah-langkah Pembelajaran :	
A. Kegiatan Awal :	
1.	Guru mengawali pembelajaran dengan bertanya “ pukul berapa kalian tidur?” pukul berapa tadi pagi bangun tidur? Dan pukul berapa kalian berangkat ke sekolah?
2.	siswa diingatkan kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran terhadap upaya meningkatkan minat matematika siswa Sekolah Dasar (SD/MI)

B. Kegiatan Inti :

1. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok (1 kelompok tidak boleh lebih dari 4 orang)
2. Guru membagikan beberapa komik matematika yang telah disiapkan sesuai dengan materi yang diajarkan.
3. Guru memilih masing-masing kelompok untuk mengisi suara dalam dialog komik tersebut.
4. Guru menjelaskan aturan cara membaca dialog komik matematika
5. Setelah siswa selesai membaca komik matematika, siswa diminta berdiskusi untuk menjelaskan maksud dan isi cerita dari komik matematika tersebut.
6. Guru menunjuk siswa dengan pertanyaan-pertanyaan tentang konsep materi yang dipelajari.

C. Kegiatan Akhir :

1. Membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari
2. Siswa diberikan Pekerjaan Rumah

v. Alat/Bahan/Sumber Belajar :

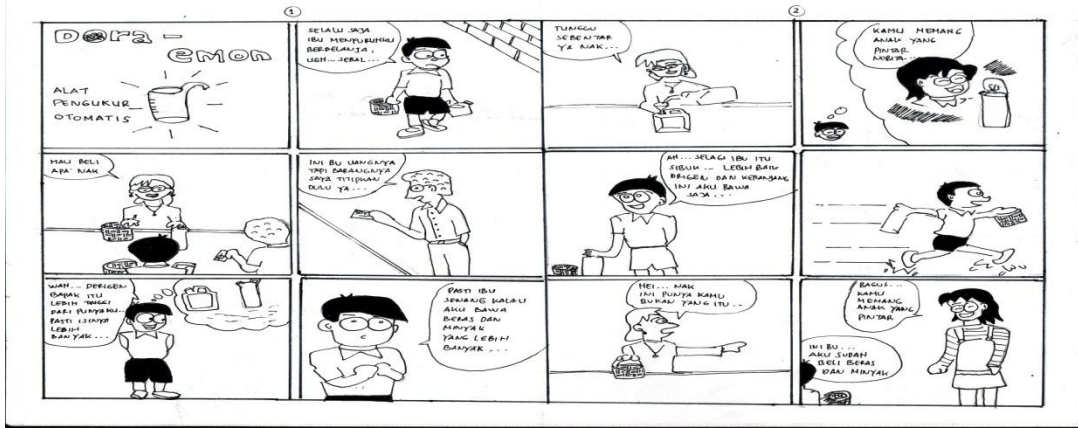
- a. Alat : Komik matematika
- b. Sumber Belajar: Buku matematika 3B hal 5 – 9

vi. Penilaian : Nilai Individu

Guru Bidang Studi

Hasan Sastra Negara, M.Pd.

Komik Matematika pada materi waktu dan Alat pengukuran pada pembelajaran matematika di kelas III SD :



Penggunaan komik sebagai media pembelajaran terhadap upaya meningkatkan minat matematika siswa Sekolah Dasar (SD/MI)



C. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, komik adalah salah satu alternatif pilihan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Menurut penulis penggunaan media komik cukup dapat memotivasi siswa dalam belajar sehingga kesan negatif siswa terhadap pelajaran matematika yang sulit dan tidak menyenangkan bahkan sebagai momok dalam pembelajaran dapat dihilangkan berubah menjadi pelajaran matematika yang menyenangkan sehingga berakibat minat dan antusias belajar siswa menjadi meningkat yang akhirnya bermuara pada peningkatan hasil belajar matematika siswa. Penggunaan media komik ini juga dapat dipadukan pada model-model pembelajaran sebagai sentuhan atau pewarna dalam proses pembelajaran dan juga dapat diselingi dengan permainan matematika. Kita sebagai guru juga dapat menanamkan nilai-nilai karakter yang baik dalam cerita tokoh-tokoh komik yang kita buat.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Akim, Muhtar. dkk. 1997. *Pendidikan Matematika I*. Depdikbud. Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2000. *Media Pengajaran*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.

- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Cetakan ke-3. PT. Cipta Aditya Bakti. Bandung.
- Hudoyo, Herman. 1998. *Pelajaran Matematika Menurut Pandangan Konstruktivistik*. Jurnal teknologi Pembelajaran.
- Iqbal, Muhammad. 1998. *Strategi Pembelajaran Matematika yang Edukatif dan Menyenangkan Menggunaka media Komat*. Tahun VII. Edisi Khusus.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sardiman, Arif. 1996. *Media Pendidikan. Pengertian. Pengembangan. dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Perkasa. Jakarta.
- Scott, Mc Cloud. 2001. *Understanding Comic*. Gramedia. Jakarta.
- Sugiharta, Rahma. 1997. *Perilaku dan Kebiasaan Anak Gemar Membaca*. Prisma No.2.
- Usman Asmawir, M. Basyirudin. 2002. *Media Pembelajaran*. Pers. cetakan ke-1. Ciputat. Jakarta.