

## STUDI PENGGUNAAN MEDIA KOMIK OLEH ASN KEPENDIDIKAN DI SEKOLAH DASAR PROVINSI DKI JAKARTA

### STUDY ON THE USE OF COMIC MEDIA BY EDUCATION OFFICER IN ELEMENTARY SCHOOL OF DKI JAKARTA PROVINCE

Ricki Marojahan Mulia<sup>1</sup>, Susy Setiawati<sup>2</sup>

<sup>1</sup>BPSDM Prov. DKI Jakarta, Gedung Dinas Teknis DKI Jakarta, Jl. Abdul Muis No. 66, Jakarta 10160

<sup>2</sup>BPSDM Prov. DKI Jakarta, Gedung Dinas Teknis DKI Jakarta, Jl. Abdul Muis No. 66, Jakarta 10160

\*E-mail: [ricki.mulia@gmail.com](mailto:ricki.mulia@gmail.com)

#### ABSTRAK

Pembelajaran Matematika pada dasarnya memiliki karakteristik yang abstrak, serta konsep dan prinsipnya yang berjenjang. Hal ini menyebabkan banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam belajar Matematika. Agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan, metode pembelajaran perlu dilengkapi dengan media pembelajaran. Untuk mengetahui manfaat penggunaan media komik pada pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar maka dilakukan studi terhadap manfaat penggunaan media komik pada pembelajaran Matematika dengan studi kasus pada siswa kelas 4 SD Negeri Rawa Badak Utara 11. Penelitian dilakukan melalui uji komparasi terhadap dua kelompok peserta didik dengan melibatkan ASN kependidikan (guru) kelas 4 SD Negeri Rawa Badak Utara 11. Untuk mengetahui persepsi orangtua terhadap penggunaan media komik dalam pembelajaran Matematika diberikan juga kuesioner kepada orangtua siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media komik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perbedaan nilai Post test-Pre test dari kelompok siswa yang menggunakan media komik sebesar 16,56 sedangkan dari kelompok siswa yang menggunakan media ceramah perbedaan nilai Post test- Pre test sebesar 14,19. Pembelajaran Matematika menggunakan media komik juga menunjukkan bahwa 84% siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sementara pembelajaran dengan metode ceramah hanya menghasilkan 78% siswa memperoleh nilai di atas KKTP. Dari evaluasi kuesioner terkait persepsi orangtua, menyebutkan bahwa pembelajaran Matematika menggunakan media komik lebih memudahkan siswa memahami pembelajaran Matematika. Disamping itu juga dengan pembelajaran Matematika menggunakan media komik terjadi peningkatan minat siswa untuk belajar Matematika.

**Kata kunci:** pembelajaran, media pembelajaran, komik

#### ABSTRACT

Mathematics learning basically has abstract characteristics, as well as tiered concepts and principles. This is the reason why many students have difficulty in learning mathematics. In order to make students easier understand the material being taught, learning method need to be supported with learning media. To find out the benefits of using comics media in Mathematics learning in Elementary Schools, a study on the benefits of using comics media in Mathematics learning with a case study of 4th grade students of SD Negeri Rawa Badak Utara 11 was conducted. The study was conducted through a comparative test of two groups of students involving educational ASN (teacher) grade 4 SD Negeri Rawa Badak Utara 11. To find out the parents' perception of the use of comics media in learning Mathematics, a questionnaire was also given to parents of students who participated in learning with comics media. The results show that the difference in the value of the post-test and pre-test from the group of students who used comic media is 16.56, while from the group of students who used the lecture media, the difference in the score of the post-test and pre-test is 14.19. Mathematics learning using comic media also shows that 84% of students get scores above the Minimum Completeness Criteria (KKTP) while learning with the lecture method only results in 78% of students getting scores above the KKTP. From the evaluation of the questionnaire related to parents, it was stated that learning mathematics using comic media made it easier for students to understand mathematics learning. In addition, by learning mathematics using comic media, there is an increase in students' interest in learning mathematics.

**Keywords:** learning, learning media, comics

## PENDAHULUAN

Untuk dapat mengetahui atau melakukan sesuatu, manusia perlu belajar. Belajar adalah usaha atau suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar supaya mengetahui atau dapat melakukan sesuatu. Melalui kegiatan belajar dihasilkan perubahan diri dari keadaan tidak tahu menjadi tahu, dari tidak melakukan sesuatu menjadi melakukan sesuatu, dari tidak mampu melakukan sesuatu menjadi mampu melakukan sesuatu (Hamdayama, 2019).

Belajar memiliki suatu tujuan. Pengelompokan tujuan belajar berdasarkan domain atau kawasan belajar dicetuskan oleh Benyamin Bloom yang merupakan seorang ahli pendidikan yang terkenal sebagai bapak pencetus konsep taksonomi belajar. Taksonomi belajar adalah pengelompokan tujuan belajar berdasarkan domain atau kawasan belajar. Menurut Bloom ada tiga domain belajar, yaitu: kawasan kognitif (*cognitive domain*), kawasan afektif (*affective domain*), kawasan psikomotor (*psikomotor domain*). Kawasan kognitif adalah perilaku yang merupakan proses berfikir atau berperilaku yang termasuk hasil kerja otak. Kawasan afektif adalah perilaku yang dimunculkan seseorang sebagai pertanda kecenderungannya untuk membuat pilihan atau keputusan beraksi di dalam lingkungan tertentu. Kawasan psikomotor adalah perilaku yang dimunculkan oleh hasil kerja fungsi tubuh manusia (Hamdayama, 2019).

Belajar tidak sama dengan pembelajaran. Menurut Syaifuddin (dalam Herliani *et al.*, 2021), pembelajaran (*instructional*) adalah usaha mengorganisasikan lingkungan belajar sehingga memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan berbagai media dan sumber belajar tertentu yang akan mendukung pembelajaran itu nantinya. Dari pengertian di atas terlihat bahwa pembelajaran bukan menitikberatkan pada “apa yang dipelajari”, melainkan pada “bagaimana membuat peserta pembelajaran mengalami proses belajar”, yaitu cara-cara yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang berkaitan dengan cara pengorganisasian materi, cara menyampaikan pelajaran, dan

cara mengelola pelajaran. Dalam berbagai kajian ditemukan bahwa pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Langkah-langkah pembelajaran adalah: menentukan topik bahan belajar, memilih dan menerapkan strategi pembelajaran, memilih topik atau masalah untuk melatih proses pemecahan masalah, menilai pelaksanaan setiap kegiatan, memperhatikan keberhasilan, dan melakukan revisi (Herliani *et al.*, 2021).

Pembelajaran adalah bagian dari pendidikan. Pembelajaran bersifat khusus untuk pendidikan di sekolah. Pembelajaran sebagai suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen, yang mana antara komponen yang satu dengan yang lainnya saling terkait atau berhubungan untuk mencapai tujuan pendidikan. Komponen-komponen itu diantaranya guru, peserta didik, materi, media, lingkungan yang kesemuanya mempunyai fungsi sendiri-sendiri namun secara bersama-sama bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Anwar, 2012).

Dinas Pendidikan Provinsi DKI Jakarta merupakan unsur pelaksana yang menyelenggarakan urusan pemerintah di bidang pendidikan. Visi dari Dinas Pendidikan Provinsi DKI Jakarta adalah mewujudkan pendidikan yang tuntas dan berkualitas untuk semua. Dalam Permendikbudristek Nomor 21 Tahun 2022 tentang Standar Penilaian Pendidikan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah diamanatkan bahwa penilaian pencapaian hasil belajar dilakukan dengan membandingkan pencapaian hasil belajar peserta didik dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penilaian pencapaian hasil belajar dianggap tuntas bila pencapaian hasil belajar peserta didik melampaui KKTP. Untuk mewujudkan visi tersebut bukanlah hal yang mudah, apalagi pada saat dan setelah pandemi Corona virus Diseases 2019 (Covid-19). Agar visi tersebut dapat tercapai diperlukan dukungan banyak pihak, diantaranya adalah Aparatur Sipil Negara (ASN) Kependidikan, yaitu guru.

Menurut UU No. 14 tahun 2005, guru adalah pendidik profesional pada jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang diangkat sesuai dengan peraturan perundang-undangan. Hal ini menunjukkan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 15 tahun 2018).

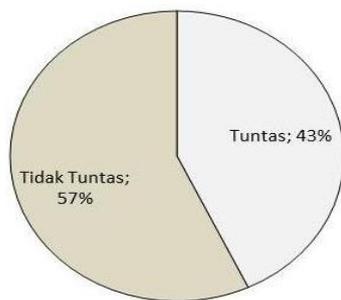
Saat melakukan pembelajaran, guru harus dapat memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang tepat. Metode pembelajaran yang dapat dipergunakan oleh guru diantaranya adalah metode ceramah. Metode ceramah adalah metode yang boleh dikatakan sebagai metode konvensional karena sejak dulu telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan guru dan peserta didik dalam interaksi edukatif. Kelebihan metode ceramah diantaranya: guru mudah menguasai kelas, mudah dilaksanakan, dapat diikuti peserta didik dalam jumlah besar, guru mudah menerangkan bahan pelajaran berjumlah besar. Sementara kekurangan metode ceramah diantaranya: kegiatan pengajaran menjadi verbalisme (pengertian kata-kata), peserta didik yang lebih tanggap dari sisi visual akan menjadi rugi dan peserta didik yang lebih tanggap auditorial dapat lebih besar menerimanya, bila terlalu lama membosankan, sukar mengontrol sejauh mana pemerolehan belajar peserta didik, dan menyebabkan peserta didik pasif (Hamdayama, 2019).

Pembelajaran Matematika merupakan satu diantara muatan dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. KBBI tahun 2022 menyebutkan bahwa Matematika adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan di penyelesaian masalah bilangan. Pembelajaran Matematika di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi Matematika saja, melainkan materi Matematika diposisikan sebagai alat serta sarana bagi peserta didik dalam mencapai sebuah kompetensi.

Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari Sekolah Dasar untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Belajar Matematika tidak hanya bertujuan memperoleh pengetahuan tetapi juga diharapkan mampu membentuk nilai dan sikap. Dengan demikian, Matematika tidak hanya mencerdaskan peserta didik tetapi dapat untuk membentuk kepribadian peserta didik serta mengembangkan kemampuan memecahkan masalah (Astini & Purwati, 2020).

Dalam pembelajaran Matematika banyak hal yang ditemukan pada peserta didik, misalnya peserta didik tidak dapat memunculkan/mengutarakan tentang apa yang tidak dimengerti, peserta didik merasa belum siap untuk bertanya karena bingung tentang apa yang akan ditanyakan, dan peserta didik merasa segan untuk bertanya pada guru. Selain itu, terdapat beberapa permasalahan lainnya dalam pembelajaran Matematika, diantaranya adalah kurangnya minat belajar peserta didik, kurangnya motivasi peserta didik, rendahnya pemahaman peserta didik terhadap konsep dasar Matematika, dan kurang disenangnya pelajaran Matematika. Hal ini mungkin terjadi karena pembelajaran Matematika pada dasarnya memiliki karakteristik yang abstrak, serta konsep dan prinsipnya yang berjenjang. Konsep Matematika yang tergolong abstrak ini menyebabkannya banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam belajar pembelajaran Matematika. Untuk memahami hal yang abstrak ini, tahap awal biasanya diperlukan ungkapan yang konkrit berupa ilustrasi (Astini & Purwati, 2020, Wiryanto, 2020).

Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) Genap Tahun Pelajaran 2021/2022, yang telah dilaksanakan di Kelas IV-F SDN Rawa Badak Utara 11, muatan pelajaran yang memperoleh nilai rata-rata paling rendah adalah Matematika. Persentase peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKTP pada mata pelajaran Matematika mencapai 57%. Adapun nilai KKTP untuk pelajaran Matematika adalah 70 (Kusumaningrum, 2022).



Gambar 1. Grafik hasil PTS mata pelajaran Matematika

Prestasi belajar Matematika peserta didik merupakan hasil yang dicapai atau yang dapat dikerjakan setelah peserta didik yang diperolehnya dengan usaha latihan-latihan dan pengalaman di dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar Matematika peserta didik secara garis besar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri peserta didik, diantaranya minat peserta didik. Minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Peserta didik yang memiliki minat Matematika akan menaruh perhatian lebih pada hal tersebut, sehingga peserta didik akan berusaha untuk mencari tahu banyak tentang hal yang berkaitan dengan Matematika dan mempengaruhi prestasi Matematika peserta didik. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, diantaranya metode pembelajaran yang diterapkan guru (Syah, 2008, dalam Krisdia, 2007).

Agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan, metode pembelajaran perlu dilengkapi dengan media pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai kedudukan yang penting dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai alat bantu mengajar yang menunjang strategi mengajar guru. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan prestasi belajar Matematika peserta didik. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Anwar, 2009).

Menurut Suparmi (2018), media pembelajaran merupakan media yang digunakan pada proses pembelajaran yang berfungsi menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai. Penggunaan media dan metode dalam pembelajaran yang merupakan tindakan-tindakan terstruktur yang diambil oleh guru dalam mengajar mulai dari persiapan awal mengajar misalnya, memberi motivasi kepada peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan sehingga anak merasa termotivasi untuk belajar sampai pada kegiatan akhir yaitu melakukan evaluasi atau penutup. Langkah-langkah yang diambil guru dalam menentukan media dan metode ini akan menentukan tingkat keefektifan dalam proses belajar mengajar yang sedang berlangsung. Penggunaan media dan metode bertujuan agar proses belajar mengajar lebih efektif dengan melibatkan peserta didik karena keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran ini dapat dilihat secara langsung oleh guru, tentang sejauh mana peserta didik dapat mengikuti dan menerima materi pelajaran yang telah disampaikan.

Media yang sering digunakan dalam pembelajaran, diantaranya adalah komik. Eisner (1985) yang dikenal sebagai master komik dunia dalam buku "Comics & Sequential Art" mendefinisikan komik sebagai seni sekuensial susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide. Manfaat penggunaan komik adalah mengurangi kebosanan pada saat proses pembelajaran karena selama ini guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah. Penggunaan komik di beberapa sekolah untuk mendukung metode ceramah ternyata dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya rata-rata nilai hasil tes peserta didik (Novisilta, 2016).

Hasil penelitian Suparmi (2018) menunjukkan terjadi peningkatan pemahaman dan nilai post test pembelajaran IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Ngagrong setelah proses pembelajaran dan dibekali komik sebagai sumber belajar. Penelitian Wardani (2012) menunjukkan bahwa peserta didik lebih senang pembelajaran dengan media komik dibandingkan dengan metode konvensional ceramah. Media komik dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk cerita bergambar yang dapat menambah

kejelasan konsep-konsep dan dapat mengkonstruksi pengetahuan pada siswa (Prastowo, 2012). Hasil penelitian Novisilta, (2016) menunjukkan bahwa terbukti meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Katolik W. R. Soepratman Barong Tongkok di Kutai Barat pada materi konsep zat. Menurut Angkowo & Kosasih (2007, dalam Wardani, 2012) kelebihan komik ini adalah:

- 1) Menggunakan bahasa sehari-hari, sehingga peserta didik dapat dengan cepat memahami isi dari komik;
- 2) Menggunakan gambar-gambar yang dapat memperjelas kata-kata dari cerita pada komik;
- 3) Menggunakan warna yang menarik dan terang sehingga peserta didik akan lebih termotivasi untuk membaca komik;
- 4) Cerita pada komik sangat erat dengan kejadian yang dialami peserta didik sehari-hari sehingga mereka akan lebih paham dengan permasalahan yang mereka alami.

Untuk mengetahui manfaat penggunaan media komik dalam pembelajaran di Sekolah Dasar, maka dilaksanakan studi pemanfaatan media komik di kelas 4 SD Negeri Rawa Badak Utara 11. Materi pembelajaran yang diteliti pada studi ini disesuaikan dengan Alur Tujuan Pembelajaran merupakan rangkaian tujuan pembelajaran yang sudah disusun secara sistematis dan logis dalam fase capaian pembelajaran secara utuh dari fase awal hingga akhir.

Untuk mengetahui manfaat penggunaan media komik dari pemangku kepentingan, pada studi ini juga diidentifikasi persepsi orangtua peserta didik terhadap penggunaan media komik dalam pembelajaran Matematika untuk Materi Bangun Datar di Kelas 4 SD Negeri Rawa Badak Utara 11. Identifikasi persepsi orangtua peserta didik diperoleh dari hasil evaluasi kuesioner yang disampaikan kepada orangtua peserta didik. Responden kuesioner ini adalah orangtua peserta didik yang mengikuti pembelajaran Matematika menggunakan media komik dalam pembelajaran Matematika untuk pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar di Kelas 4 SD Negeri Rawa Badak Utara 11.

## METODOLOGI

Studi pemanfaatan media komik di sekolah dasar provinsi DKI Jakarta dilakukan pada kelas 4 SD Negeri Rawa Badak Utara 11. Jenis penelitian adalah penelitian campuran. Penelitian campuran adalah penelitian yang menggabungkan penelitian bentuk kuantitatif dan kualitatif. Lokus penelitian adalah SD Negeri Rawa Badak Utara 11. Populasi penelitian adalah peserta didik (murid) kelas 4 di SD Negeri Rawa Badak Utara 11, sedangkan sampel penelitian adalah murid kelas 4B dan 4C di SD Negeri Rawa Badak Utara 11. Penelitian kuantitatif dilakukan dengan melakukan uji komparasi terhadap dua kelompok murid. Materi Matematika yang digunakan dalam penelitian ini adalah Materi Bangun Datar. Pemilihan materi bangun datar karena saat penelitian (Bulan April – Agustus 2022) sesuai Alur Tujuan Pembelajaran, materi yang dibahas adalah materi bangun datar.

Kelompok pertama mengikuti pembelajaran Matematika dengan metode ceramah, kelompok kedua mengikuti pembelajaran Matematika dengan metode ceramah yang dilengkapi dengan media komik (selanjutnya disingkat menjadi media komik). Sebelum melakukan evaluasi, terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas untuk memastikan bahwa data yang dibandingkan adalah sejenis. Uji homogenitas dilakukan dengan uji varians menggunakan tabel F. Langkah-langkah melakukan uji homogenitas adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi nilai  $F_{hitung}$  dengan menghitung varians terbesar dan varians terkecil

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

2. Bandingkan nilai  $F_{hitung}$  dengan nilai  $F_{tabel}$
3. Kriteria pengujian:  
Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ , **tidak homogen**  
Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , **homogen**

Jika hasil uji menunjukkan bahwa varians-varians homogen, maka analisis uji komparatif terhadap dua kelompok peserta didik dapat dilanjutkan.

Uji komparatif dilakukan berupa evaluasi peningkatan nilai pre test-post test antar kelompok, lalu evaluasi persentase kelulusan

jumlah siswa yang berhasil menuntaskan pembelajaran antar kelompok.

Untuk melengkapi informasi terkait manfaat penggunaan media komik dalam pembelajaran, perlu diidentifikasi persepsi orangtua murid. Persepsi orangtua murid dilakukan dengan menyampaikan kuesioner kepada orangtua murid yang mengikuti pembelajaran Matematika menggunakan media komik. Sebelum melakukan pengumpulan data dengan kuesioner, terlebih dahulu dilakukan juga uji validitas dan reliabilitas terhadap kuesioner yang akan digunakan. Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur benar-benar mengukur apa yang diukur. Uji validitas kuesioner dilakukan untuk memastikan bahwa pertanyaan-pertanyaan yang digunakan pada kuesioner dapat mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh kuesioner. Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan (Nasution, 2003). Sehingga uji reabilitas dapat digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur.

Uji validitas dilakukan menggunakan teknik korelasi “product moment”, dimana bila diperoleh nilai rhitung > rtabel berarti kuesioner yang digunakan merupakan alat ukur yang valid (sahih). Nilai r dapat diketahui dengan menggunakan rumus korelasi:

$$r = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

**Keterangan:**

- r : nilai korelasi
- X: nilai skor pada masing-masing indikator Y: total nilai skor responden
- n: jumlah responden

Uji reliabilitas menggunakan metode Cronbach’s Alpha, dimana bila diperoleh nilai r hitung pada Cronbach’s Alpha > r tabel berarti data kuesioner adalah reliable (konsisten). Pada metode Crobach’s Alpha

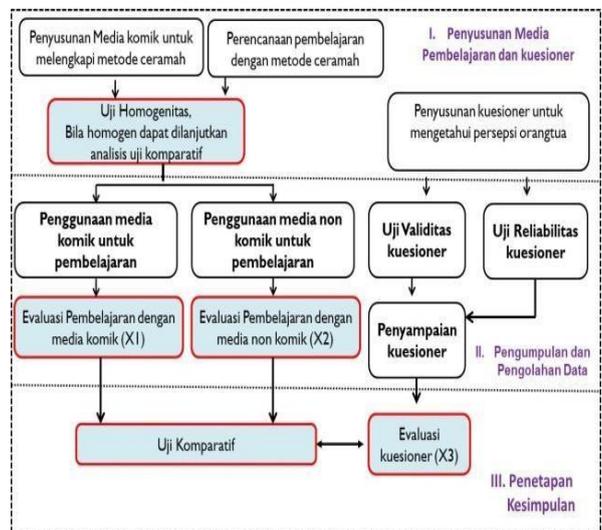
digunakan rumus sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

**Keterangan:**

- $r_{11}$  = koefisien reliabilitas instrument (total tes)
- k = jumlah butir pertanyaan yang sah
- $\sum \sigma_b^2$  = jumlah varian butir
- $\sigma_t^2$  = varian skor total

Ringkasan metodologi ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Kerangka Konsep Penelitian

Adapun contoh media komik yang digunakan ditunjukkan pada gambar 3.



Gambar 3. Contoh media komik

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil uji homogenitas sampel ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil uji Homogenitas

Keterangan	Perbedaan skor	
	Media komik	Ceramah
Varians ( $S^2$ )	128,12	156,99
Jumlah sampel	32	31

$F_{hitung} = 1,23$

$F_{tabel} = 1,83 (\alpha = 0,05)$

Karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka varians-variens adalah homogen sehingga analisis uji komparatif dapat dilakukan.

Selanjutnya dilakukan evaluasi peningkatan nilai post test dibandingkan pre test pada kelompok yang menerima pembelajaran dengan metode ceramah dan kelompok yang menerima pembelajaran dengan metode ceramah dan media komik. Hasil evaluasi ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil evaluasi Post Test & Pre Test

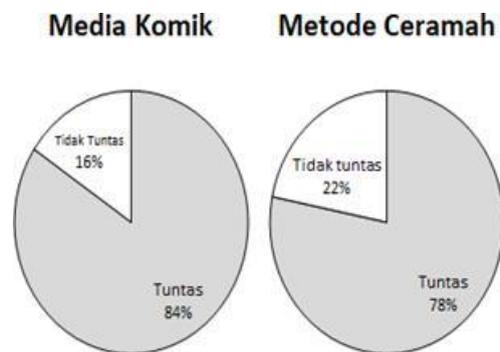
No	Metode	Selisih Nilai Post test – Nilai Pre test
1	Ceramah	14,19
2	Media Komik	16,56

Evaluasi perbedaan nilai post test-pre test dari kelompok murid yang diberikan pembelajaran Matematika menggunakan media komik menunjukkan hasil lebih tinggi dari pada kelompok murid yang hanya mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah. Hal ini menunjukan bahwa pembelajaran dengan media komik menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan metode ceramah. Hasil ini relevan dengan penelitian Suparmi (2018) yang menunjukkan peningkatan pemahaman dan nilai post test pembelajaran IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Ngagrang setelah proses pembelajaran dan dibekali komik sebagai sumber belajar. Peningkatan hasil belajar yang lebih baik pada media komik dapat disebabkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran dengan media komik menggunakan bahasa sehari-hari dan

- 2) Penggunaan warna yang menarik dan terang sehingga peserta didik akan lebih termotivasi dan tidak bosan untuk membaca materi pembelajaran.

Selain peningkatan hasil belajar yang lebih baik pada kelompok murid yang mengikuti pembelajaran Matematika dengan media komik, jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) juga lebih banyak dibandingkan kelompok murid yang hanya mengikuti pembelajaran Matematika dengan metode ceramah. Hal ini ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Persentase siswa yang tuntas dan tidak tuntas dalam pembelajaran Matematika materi bangun datar.

Gambar 4. menunjukkan bahwa pada pembelajaran Matematika materi bangun datar menggunakan media komik, 84% murid memperoleh nilai di atas KKTP sementara pada pembelajaran dengan metode ceramah hanya 78% murid memperoleh nilai di atas KKTP Hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa persentase murid yang memperoleh nilai di atas KKTP lebih besar pada murid yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media komik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran ternyata dapat meningkatkan hasil belajar sebagaimana studi yang dilakukan Novisilta (2016).

Selanjutnya diidentifikasi persepsi orangtua murid terhadap manfaat penggunaan media komik dalam pembelajaran Matematika materi bangun datar. dilakukan dengan menggunakan kuesioner.

Sebelum digunakan, kuesioner terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya.

Hasil uji validitas kuesioner ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil uji validitas

Item pertanyaan	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$ ( $\alpha = 0,05$ )
1.	0,726	0,349
2.	0,649	
3.	0,726	
4.	0,726	
5.	0,619	

Karena nilai  $r_{hitung}$  untuk semua item pertanyaan dari kuesioner lebih tinggi dari nilai  $r_{tabel}$  maka semua item pertanyaan dari kuesioner adalah valid (sahih).

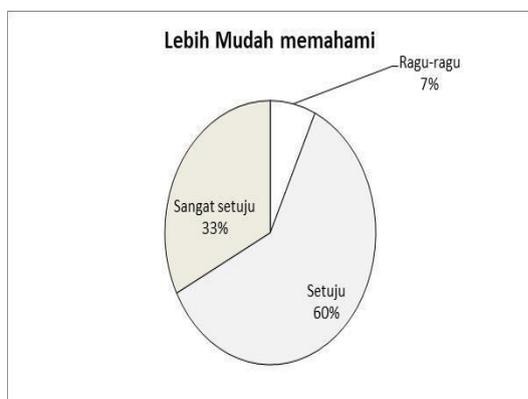
Untuk uji reliabilitas digunakan metode Cronbach's Alpha. Hasil uji reliabilitas ditunjukkan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil uji reliabilitas

Jenis uji	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$ ( $\alpha = 0,05$ )
Uji reliabilitas	0,694	0,349

Hasil uji menunjukkan bahwa  $r_{hitung}$  pada Cronbach's Alpha  $>$   $r_{tabel}$  berarti data kuesioner adalah reliable (konsisten). Karena kuesioner valid dan datanya reliabel, maka hasil evaluasi kuesioner dapat digunakan.

Selanjutnya diidentifikasi persepsi orangtua terkait peningkatan pemahaman murid. Hasil identifikasi persepsi orangtua terkait peningkatan pemahaman murid pada pembelajaran Matematika setelah pembelajaran dengan menggunakan media komik ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Persepsi Orangtua terkait peningkatan pemahaman siswa

Gambar 5 menunjukkan 60% orangtua setuju dan 33% orang tua sangat setuju bahwa dengan pembelajaran Matematika menggunakan media komik, murid lebih mudah memahami pembelajaran Matematika. Hal ini mendeskripsikan bahwa sebagian besar orangtua yakin penggunaan media komik membantu murid untuk lebih mudah memahami pelajaran Matematika. Persepsi ini menegaskan pendapat bahwa peningkatan hasil belajar yang lebih baik pada kelompok siswa yang menggunakan media komik diantaranya karena pembelajaran menggunakan media komik lebih mudah dipahami murid.

Konsep Matematika yang tergolong abstrak menyebabkannya banyak peserta didik merasa kesulitan dalam belajar pembelajaran Matematika. Penggunaan media komik yang berisi ilustrasi berupa gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu menghasilkan pembelajaran lebih konkrit sehingga memudahkan siswa untuk memahaminya (Astini & Purwati, 2020, Wiryanto, 2020).

Hasil identifikasi persepsi orangtua tentang peningkatan minat murid dalam pembelajaran Matematika ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Persepsi Orangtua terkait peningkatan minat siswa

Gambar 6 menunjukkan bahwa 58% orangtua setuju dan 33% orang tua sangat setuju terjadi peningkatan minat murid dalam pembelajaran Matematika setelah menggunakan media komik dalam pembelajaran Matematika. Hal ini mendeskripsikan bahwa sebagian besar orangtua yakin telah terjadi peningkatan minat murid terhadap pembelajaran.

Terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran Matematika, diantaranya adalah kurangnya minat belajar peserta didik terhadap konsep dasar Matematika, dan kurang disenanginya pelajaran Matematika. Hal ini mungkin terjadi karena pembelajaran Matematika pada dasarnya memiliki karakteristik yang abstrak, serta konsep dan prinsipnya yang berjenjang. Konsep Matematika yang tergolong abstrak ini menyebabkannya banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam belajar pembelajaran Matematika. Untuk memahami hal yang abstrak ini, tahap awal biasanya diperlukan ungkapan yang konkrit berupa ilustrasi Matematika. Ungkapan yang konkrit berupa ilustrasi Matematika diperoleh murid dari pembelajaran dengan media komik. Karena murid menyenangi pembelajaran menggunakan media komik maka timbul peningkatan minat siswa dalam pembelajaran Matematika. Hal ini relevan dengan penelitian Wardani (2012), yang menunjukkan bahwa siswa lebih senang pembelajaran dengan media komik dibandingkan dengan metode konvensional. ceramah.

Identifikasi persepsi orangtua bahwa penggunaan media komik memudahkan guru menyampaikan pelajaran Matematika ditunjukkan pada Gambar 7.

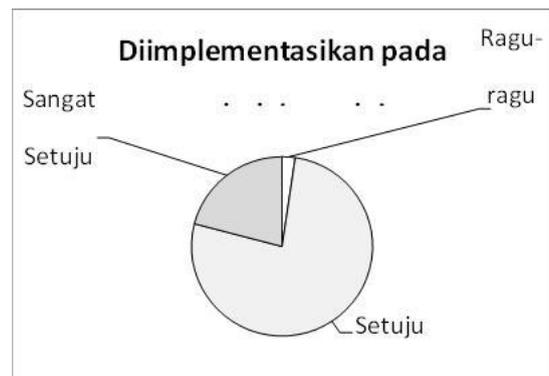


Gambar 7. Persepsi terkait media komik memudahkan guru mengajar

Gambar 7 menunjukkan bahwa 63% orangtua setuju dan 32% orang tua sangat setuju bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran Matematika materi akan memudahkan guru untuk menyampaikan pembelajaran Matematika.

Hal ini dilatarbelakangi adanya peningkatan minat siswa dalam pembelajaran sehingga akan memudahkan guru untuk melaksanakan pembelajaran.

Hasil identifikasi persepsi orangtua bahwa penggunaan media komik perlu diimplementasikan pada mata pelajaran lain ditunjukkan pada Gambar 8.



Gambar 8. Persepsi terkait perlunya diimplementasikan pada mata pelajaran lain

Gambar 8 menunjukkan bahwa 77% orangtua setuju dan 21% orang tua sangat setuju bahwa penggunaan media komik perlu diimplementasikan pada mata pelajaran lain. Hal ini menunjukkan keinginan orang tua agar penggunaan media komik pada mata pelajaran lain.

## SIMPULAN DAN SARAN

Evaluasi perbedaan nilai Post test-Pre test dari kelompok peserta didik yang diberikan pembelajaran Matematika materi bangun datar menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih baik pada kelompok murid yang mengikuti pembelajaran Matematika dengan media komik. Selain peningkatan hasil belajar yang lebih baik, penggunaan media komik dalam pembelajaran Matematika materi bangun datar menunjukkan persentase murid yang memperoleh nilai di atas KKTP juga lebih besar.

Identifikasi persepsi orangtua murid terhadap manfaat penggunaan media komik dalam pembelajaran Matematika materi bangun datar menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua yakin pembelajaran Matematika menggunakan media komik lebih memudahkan murid memahami pembelajaran Matematika, meningkatkan minat murid untuk belajar Matematika, akan memudahkan guru untuk

menyampaikan pembelajaran Matematika dan pembelajaran menggunakan media komik perlu diimplementasikan pada mata pelajaran lainnya.

Agar pembelajaran Sekolah Dasar menggunakan media komik sebagai pendukung metode ceramah dapat diimplementasikan dengan baik, dibutuhkan dukungan dari jajaran pimpinan di lingkungan Dinas Pendidikan dan pemangku kepentingan yang terkait.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala BPSDM Provinsi DKI Jakarta dan jajaran serta semua Widyaiswara BPSDM Provinsi DKI Jakarta. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala SD Negeri Rawa Badak Utara 11, yang memberikan banyak dukungan dan perhatian sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada guru kelas IV-F SD Negeri Rawa Badak Utara 11 yang ikut terlibat dalam pengembangan dan pengumpulan data sehingga penelitian ini dapat diselesaikan. Tidak lupa juga disampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang ikut membantu sehingga penelitian ini dapat terwujud.

### DAFTAR PUSTAKA

Angkowo, R., & Kosasih., 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo.

Anwar, Z., 2012. Pelaksanaan pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 5(2): p.24-32.

Asrori, M., 2009. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima

Astini, N.W., & Purwati, N.K.R., 2020. Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Emasains: Jurnal Matematika dan Sains*, IX(1): p.1-8.

Eminita, V., Astriyani, A., 2018. Persepsi orangtua terhadap kecerdasan majemuk anak. *Jurnal pendidikan Matematika dan Matematika*

*Fibonacci*4(1): p.1-16

Eisner, W., 1985. *Comics & Sequential Art*. USA: Poorhouse Press.

Hamdayama, J., 2019. *Metodologi pengajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Herliana, B.D.T., & Maasawet, E.T. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran*. Klaten: PenerbitLakeisha.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *Daring*. Oktober, 2022. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>

Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran

Krisdia, A.F.B., 2017. "Hubungan antara persepsi dan keterlibatan orangtua (Ibu) dalam pendidikan dengan prestasi Matematika pada Siswa kelas V Sekolah Dasar". Yogyakarta: Skripsi Universitas Sanata Dharma.

Kusumaningrum, R.A., 2022. *Peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media komik di SD Negeri Rawa Badak Utara 11*, Jakarta: Laporan Aktualisasi BPSDM Prov.DKI Jakarta.

Mardiansa, D.D., 2022. Karakteristik siswa dalam menyelesaikan masalah Matematika menggunakan model pembelajaran polya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5): p.486-490.

Mariana, I.M.A., 2019. *Pengantar perencanaan pembelajaran di Sekolah Dasar*. Denpasar: Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan Bali.

Nasution, S., 2003. *Metode Research (penelitian ilmiah)* Jakarta: Bumi Aksara.

Novisilta, F.C., 2016. "Penggunaan media komik untuk meningkatkan minat dan hasil belajar Fisika siswa kelas VII SMP Katolik 2 W.R. Supratman Barong Tongkok di Kutai Barat pada materi Konsep zat". Yogyakarta: Skripsi Universitas Sanata Dharma.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 15 tahun 2018 tentang Pemenuhan Beban Kerja Guru, Kepala Sekolah

dan Pengawas Sekolah

- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 21 tahun 2022 tentang Standar Penilaian Pendidikan Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah
- Prastowo, A., 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Syah, M., 2008. *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syaifuddin I., 2008. *Materi Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran*. Sumbawa: Universitas Samawa.
- Suparmi., 2018. Penggunaan media komik dalam pembelajaran IPA di sekolah. *Journal of Natural Science and Integration*, 1(1): p.62-68.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.
- Wardani, T.K., 2012. Penggunaan Media Komik dalam pembelajaran Sosiologi pada pokok bahasan masyarakat multikultural. *Jurnal Komunitas*, 4(2): p.230-243.
- Wiryanto., 2020. Proses pembelajaran Matematika di sekolah dasar di tengah pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 6(20):p.1-8.
- Zein, M., & Darto, 2012. *Evaluasi pembelajaran Matematika*. Pekanbaru: Penerbit Daulat Riau.