

Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar

Adena Nurasiah Siregar

Korespondensi penulis : adenasrg1999@gmail.com

Universitas Negeri Medan

Abstract: *Many students consider math lessons trivial and not exciting, because, some teachers still use learning media that are not interactive and seem conventional such as blackboards. This makes students bored, passive and difficult to learn, especially learning fractions. Thus, this study intends to create a good fraction math learning media such as comics and in line with student development. This study uses the Research & Development (R&D) method with the ADDIE model. The target of this study was grade V students. The data collection technique uses observation and questionnaire. In line with the results of the validity of media experts can achieve 88%, in line with the responses of teachers and students can achieve 85%. Thus, the resulting product gets a decent achievement worthy of use for learning media mathematics grade V elementary school and effective use.*

Keywords: *Comics, Development, Learning Media*

Abstrak: Banyak siswa menganggap pelajaran matematika remeh dan tidak seru, sebab, sebagian guru masih memakai media belajar yang belum interaktif dan terkesan konvensional semacam papan tulis. Ini membuat siswa jadi bosan, pasif dan sulit belajar terkhusus belajar pecahan. Demikian itu, studi ini bermaksud membuat media pembelajaran matematika pecahan yang baik semacam berbentuk komik dan selaras akan perkembangan siswa. Studi ini memakai metode Research & Development (R&D) dengan model ADDIE. Sasaran studi ini itu siswa kelas V. Teknik pengkolekasian data memakai observasi dan angket. Selaras akan hasil validitas ahli media dapat capaian 88%, selaras respon guru dan siswa dapat capaian 85%. Demikian itu, produk yang dihasilkan mendapatkan capaian layak layak dipakai guna media belajar matematika kelas V SD serta efektif dipakai.

Kata kunci: *Komik, Pengembangan, Media Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Belajar bisa berikan kesempatan siswa guna punya harapan yang berbeda dalam belajar. Guna ciptakan belajar efektif dan tepat, siswa mesti berbagi harapan belajar mereka dengan cara apapun. Saat siswa berbagi harapannya dan saling pengaruhi, interaksi dan kolaborasi bisa berkembang saat belajar berlangsung. Menurut Hidayah (2019), pembelajaran yang baik itu pembelajaran yang bisa buat siswa aktif kembangkan kecakapan mereka. Jadi, siswa yang terlibat aktif saat belajar punya makna lebih dalam belajarnya, di mana mereka bisa dapatkan pengalaman dan kembangkan kecakapan dalam fase belajar konstruktif.

Matematika ialah pelajaran ada sejak kecil dan berdinamis dari segi materi maupun krusialnya (Saputri, 2020). Dengan kuasi konsep dasarnya, siswa

seharusnya bisa kuasai ilmu lain semacam kecakapan kritis, kreatif, logis, teruntut dan analitik. Selain itu, belajar matematika bisa tolong siswa dikesehariannya. Demikian itu, belajar matematika bisa kasih hal baik dalam kecakapan siswa guna capai hal bermakna perlu media yang tepat.

Guna pastikan belajar matematika punya makna lebih, perlu pemakaian media semacam komik. Media semacam ini bisa tolong siswa lebih mudah paham akan materi pecahan yang kurang jelas biar lebih baik. Dengan adanya media komik, belajar bisa lebih baik dan tertata serta siswa ikut serta dalam belajar dan komunikasi disaat belajar berjalan dengan baik. Media pembelajaran bisa berikan rasa baru bagi siswa yang memakai semacam rasa senang serta bermakna, jadinya minatnya belajar naik (Nurdin, 2020). Selain itu, media pembelajaran juga bisa dipakai guna hubungkan materi dan temuan alam dengan memaparkan isi dan gambar selaras akan materi yang mau dipelajari, jadi lebih mudah pahaminya. Namun, pelajaran matematika seringkali ada konsep yang tidak gamblang dan rumit, jadinya siswa malas guna pelajarnya. Demikian itu, guru mesti memakai media pembelajaran semacam media komik guna naikan minat dan kemauan belajar siswa dalam materi pecahan.

Menurut Yuniarti (2020), dalam pemakaian komik sebagai media pembelajaran, menjadi hal krusial dengan masukan konsep pecahan ke dalam komik itu biar mudah siswa paham tentang pecahan. Komik juga punya kehebatan dalam bantu siswa pahami materi yang belum tampak dengan hal nyata jadi bisa buat daya ingat siswa naik. Demikian itu, pemakaian komik sebagai media pembelajaran materi pecahan masih jarang dibuat sama sekolah. Demikian itu, studi ini bermaksud kembangkan media pembelajaran berbentuk komik pada materi pecahan siswa kelas V Sekolah Dasar. Dengan pemakaian media komik ini siswa bisa mudah paham tentang pecahan sebab pemakaian bahasa yang tidak terlalu kompleks dan juga ditambah dengan animasi dan hal menarik di dalamnya, jadi siswa akan senang memakai komik sebagai media pembelajaran lainnya.

METODE PENELITIAN

Studi ini menghasilkan produk media pembelajaran yang dipakai di materi pecahan. Lanjutnya, produk akan diuji kelayakannya ke 36 siswa kelas V SDS Bina

Ceria Mandiri Medan. Studi ini memakai jenis studi pengembangan (*Research & Development*) dengan model ADDIE, dengan fase, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Sulistio(2020), memaparkan model ini diawali dengan fase analisis, di mana peneliti menganalisis produk yang dikembangkan selaras perkara yang terjadi. Kemudian, pada fase perancangan, peneliti mulai merancang desain komik. Fase pengembangan itu fase produk dikembangkan menjadi bentuk nyata. Pada fase uji coba produk, peneliti buat uji produk guna dapatkan informasi media komik yang dikembangkan dapat memaksimalkan pengetahuan siswa. Fase terakhir, yaitu fase evaluasi, dipakai guna melihat kelemahan dan kelebihan produk yang sudah diujicobakan pada siswa.

Dalam studi ini, peneliti buat uji coba instrumen dengan memakai angket dan lembar validasi ahli media, materi, guru, dan siswa guna ukur fleksibilitas studi. Guna hitung taraf efektivitas dan kegunaan produk, peneliti memakai rumus persentase. Subjek yang terlibat dalam validasi uji kelayakan media komik terdiri dari dua validator, yaitu ahli materi dan media. Verifikator ahli materi dipakai guna dapatkan data mengenai kualitas produk dari segi keaslian konsep dan isi pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi ini diawali dengan analisis sebagai fase awal. Peneliti menganalisis perkara yang terjadi selama belajar berlangsung selaras produk yang dikembangkan di Kelas V SDS Bina Ceria Mandiri Medan. Dari hasil observasi, siswa mengalami kesulitan dalam memahami masalah dalam soal, kurang teliti, dan belum paham materi pecahan. Demikian itu, peneliti buat analisis terhadap produk yang dikembangkan guna memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa yang memakai media komik.

Fase selanjutnya itu design, di mana peneliti buat desain media komik. Peneliti mulai produksi desain media komik, yang meliputi menulis dialog, ciptakan karakter, gambar, warna, dan cetak komik. Fase desain ini jadi fase awal bagi peneliti guna merancang komik yang ingin dibuat, jadinya peneliti harus berinvestasi pada fase pengembangan produk selanjutnya.

Fase development itu langkah di mana peneliti kembangkan produk komik selaras hasil fase desain sebelumnya dan bisa diwujudkan dalam belajar. Media cetak ialah wujud akhir dari produk pengembangan ini. Buku tematik guru dan siswa dijadikan pondasi peneliti dalam merancang bagan dan referensi materi. Dengan aplikasi tambahan guna kembangkan dan susun bagannya, semacam cover depan, kata pengantar, pengenalan tokoh, daftar isi, tujuan pembelajaran, materi, biografi penulis, dan cover belakang. Lanjutnya, komik dicetak dan diujikan. Selanjutnya, fase validasi dibuat guna ketahui media komik tersebut layak dipakai selaras akan kualitas materi dan kemanfaatannya. Fase implementasi adalah fase uji coba produk, di mana peneliti dapatkan informasi apakah media komik dapat memaksimalkan pengetahuan siswa Kelas V SDS Bina Ceria Mandiri Medan. Fase evaluasi adalah fase terakhir, di mana media komik dinilai efektivitasnya dalam memaksimalkan hasil belajar siswa. Siswa dievaluasi setelah fase implementasi produk.

Temuan studi memaparkan media komik yang dihasilkan layak dan efektif guna dipakai. Sebab, media komik yang dihasilkan selaras dengan karakteristik siswa. Misal, materi di komik beri kejelasan selaras dengan gambar. Jenis huruf tebal dan penyajian bahasa yang dipakai selaras dengan karakteristik siswa, jadinya mudah siswa dalam membaca dan memahami dialog yang berisi materi pecahan. Ilustrasi dengan berbagai warna yang menarik dan selaras kontras pada gambar beri ketertarikan siswa guna pelajari materi pecahan dan membuat mereka senang. Studi yang dilakukan oleh Afandi (2021), memaparkan media komik bisa menaikkan pemahaman konsep dan menaikkan kecakapan taraf tinggi yang merupakan peran dari visual. Studi tersebut mengindikasikan kelayakan pengembangan media komik dalam pembelajaran pecahan di sekolah dasar, khususnya di kelas V. Media komik dipilih sebagai media pembelajaran karena karakteristik media komik itu sendiri yang terdiri dari gambar-gambar dan tulisan yang singkat namun bermakna.

Dalam media pembelajaran komik, perlu memasukkan persepsi pelajaran ke dalam komik agar tetap melekat dalam ingatan siswa, dan mereka dapat dengan mudah memahami pelajaran yang mereka pelajari. Selain itu, ketika dihadapkan

pada situasi konkret, ada hasil yang melekat pada diri siswa, dan mereka dapat mengingat materi dengan lebih kuat karena komik menggugah semangat siswa guna belajar. Dalam proses pembelajaran, media komik berfungsi sebagai titik tolak pembelajaran, terutama dalam mewujudkan persepsi abstrak yang membutuhkan penyajian konkret (Trimurtini). Dalam situasi ini, komik memegang peranan penting dalam mengekspresikan persepsi yang abstrak menjadi contoh-contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari. Dalam menciptakan inovasi baru dalam media komik seperti ini, studi terdahulu telah mencoba mengembangkan media dalam bentuk komik dengan tujuan agar pembelajaran menjadi lebih mudah diakses. Demikian itu, keberadaan media komik sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran karena aspek visual dari media yang dikembangkan akan membuat siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Pemakaian media komik dalam pembelajaran matematika, khususnya guna materi pecahan di kelas V, sangat meningkatkan minat dan motivasi siswa, dan mereka lebih cepat memahami materi pembelajaran dibandingkan dengan hanya mendengarkan ceramah guru, meringkas materi, dan mengerjakan soal tanpa contoh konkret. Studi pengembangan media komik pada pembelajaran pecahan ini tergolong sangat valid selaras hasil persentase rerata dari ahli media, ahli materi, dan guru kelas. Hasil yang sama juga diperoleh dari siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayah, I. N. (2019, June). Development of math comic learning media on the subject of algebraic expressions for seventh grade of junior high school students. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1227, No. 1, p. 012029). IOP Publishing.
- Saputri, R. R., & Qohar, A. (2020, October). Development of comic-based mathematics learning media on social arithmetic topic. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1657, No. 1, p. 012082). IOP Publishing.
- Nurdin, E., Saputri, I. Y., & Kurniati, A. (2020). Development of comic mathematics learning media based on contextual approaches. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 8(2)
- Yuniarti, A., & Radia, E. H. (2020). Development of Comic Mathematics Teaching Materials on Flat-Building Material to Increase Reading Interest in Class IV Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, 4(4)

- Afandi, M., Kusumadewi, R. F., & Lestari, R. D. (2021). Developing Digital-Based Comic Media in Teaching Mathematics for Elementary School Students. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 5(2),
- Sulistio, W., & Qohar, A. (2020). Development of Instructional Media “Game Math Comic Story” Based Android on Number. *Journal of Education Research and Evaluation*, 4(2)
- Trimurtini, T., Setyani, M. A., Sari, E. F., & Nugraheni, N. (2021). Development of mind mapping-based comics to improve math learning outcomes. *Premiere Educandum: Journal of Basic Education and Learning*, 11(1),