



---

**PENGGUNAAN MEDIA KOMIK MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMPN 8 LAMBA LEDA**

***THE USE OF MATHEMATICS COMIC FOR IMPROVING MATHEMATICS LEARNING ACHIEVEMENT OF 7<sup>TH</sup> GRADERS IN SMPN 8 LAMBA LEDA***

Patrisius Afrisno Udil<sup>1</sup>, Leonsius Fan Sangur<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP Universitas Nusa Cendana Kupang

<sup>2</sup>SMP Negeri 8 Lamba Leda, Manggarai Timur

Email: [afrisno.udil@staf.undana.ac.id](mailto:afrisno.udil@staf.undana.ac.id), [leonsangur23@gmail.com](mailto:leonsangur23@gmail.com)

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media pembelajaran komik matematika. Penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif ini dilakukan pada siswa kelas VII SMPN 8 Lamba Leda, Manggarai Timur yang berjumlah 21 orang. Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 pada bulan Agustus-September. Tindakan dilakukan dalam 2 siklus dengan 2 pertemuan pada setiap siklusnya. Adapun hasil penelitian tindakan ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 8 Lamba Leda mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Secara klasikal terdapat peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa yaitu 61,90% pada siklus 1 dan meningkat menjadi 80,95% pada siklus 2. Selain itu, rata-rata nilai siswa secara klasikal juga mengalami peningkatan yaitu 72,95 pada siklus 1 dan meningkat menjadi 78,71 pada siklus 2. Baik persentase ketuntasan belajar maupun rata-rata nilai siswa pada siklus 2 telah memenuhi kriteria yang ditetapkan. Peningkatan aktivitas guru juga teridentifikasi pada penelitian ini, dimana pada pertemuan 1 (siklus 1) diperoleh rata-rata skor 61,77, pertemuan 2 (siklus 1) diperoleh skor 77,94, pertemuan 3 (siklus 2) diperoleh skor 85,29, dan pertemuan 4 (siklus 2) diperoleh skor 91,91. Penggunaan komik matematika dalam pembelajaran matematika terlaksana dengan baik dan memenuhi kriteria yang ditetapkan pada siklus 2 yaitu minimal skor keterlaksanaan 80.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, komik matematika, hasil belajar matematika.

**Abstract:** This research aims to improve students' mathematics learning achievement by using mathematics comic as learning media. This collaborative action research was conducted on 7<sup>th</sup> graders of SMPN 8 Lamba Leda Manggarai Timur consisting of 21 students. It was conducted on first semester of 2019/2020 academic year from August to September. The action consist of 2 cycle with 2 courses for each cycle. The results show that mathematics learning achievement for 7<sup>th</sup> graders of SMPN 8 Lamba Leda have increased in each cycle. The percentage of students' classical mastery learning was increase from 61.90% in cycle 1 to 80.95% in cycle 2. In addition, the average value of students classically also has increased by 72,95 in cycle 1 and increased to 78.71 in cycle 2. Both the percentage of mastery learning and the average value of students in cycle 2 have met the specified criteria. The improvement of teacher's activity was also identified in this study, where at course 1 (cycle 1) the average score is 61.77, course 2 (cycle 1) is 77.94, course 3 (cycle 2) is 85.29, and course 4 (cycle 2) is 91.91. The use of mathematical comics in mathematics learning is done well and meets the criteria set out in cycle 2, namely a minimum score of 80 performance

**Keywords:** learning media, mathematics comic, mathematics learning achievement

**Cara Sitasi:** Udil, P.A., & Sangur, L.F. (2020). Penggunaan Media Komik Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 8 Lamba Leda. *Asimtot: Jurnal Kependidikan Matematika*, "2"("1"), "57- 69"

---



Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan siswa (berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik) setelah mengalami proses belajar yang biasanya ditandai dengan nilai/skor/symbol/huruf yang menerangkan berhasil tidaknya seseorang dalam proses belajar tersebut (Sudjana, 2005; Suhendri, 2011; Firmansyah, 2015). Batasan definisi hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar merupakan komponen penting dan salah satu tolok ukur keberhasilan pembelajaran. Bahkan pada prakteknya, hasil belajar menjadi indikator paling umum dan banyak digunakan guru untuk menentukan keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena hasil belajar dipandang mampu memberikan informasi yang akurat terkait kemampuan atau daya serap siswa terhadap materi yang dibelajarkan.

Kesadaran akan pentingnya posisi hasil belajar siswa dalam kerangka proses pembelajaran secara umum juga tertuang dalam Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan. Dalam permendikbud tersebut dijelaskan secara detail dan teknis terkait pentingnya posisi hasil belajar sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar merupakan tujuan praktis pembelajaran yang harus dicapai melalui pelaksanaan pembelajaran yang baik dan optimal.

Hasil belajar matematika yang rendah masih menjadi masalah yang sering ditemukan dalam pembelajaran matematika di Indonesia. Beberapa hasil penelitian masih

menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa masih belum maksimal, termasuk pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Secara spesifik, hasil belajar matematika yang rendah tampak dari hasil Ujian Nasional (UN) Matematika SMP sebagaimana ditunjukkan pada tabel 1. Berdasarkan data pada tabel 1 tampak bahwa nilai rata-rata UN Matematika pada jenjang SMP merupakan yang terendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain selama 2 tahun terakhir. Selain itu, nilai rata-rata yang diperoleh juga masih sangat rendah dan tidak mengalami perubahan yang signifikan.

Rendahnya hasil belajar matematika siswa SMP juga ditemukan pada SMPN 8 Lamba Leda di Kabupaten Manggarai Timur. Hasil observasi dan analisis awal peneliti di SMPN 8 Lamba Leda pada siswa kelas VII menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (52,38%) belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan pada Ujian Tengah Semester. Fakta ini memberikan gambaran terkait hasil belajar matematika siswa yang perlu mendapat perhatian dan evaluasi lebih lanjut.

**Tabel 1. Nilai Rata-Rata UN SMP Tahun 2018 dan 2019**

Mata Pelajaran	Nilai Rata-Rata	
	2019	2018
Matematika	46,56	44,05
Bahasa Indonesia	65,69	64,83
Bahasa Inggris	50,23	50,42
IPA	48,79	48,05

Sumber: [www.hasilun.puspendik.kemdikbud.go.id](http://www.hasilun.puspendik.kemdikbud.go.id)

Rendahnya hasil belajar siswa tentu saja dipengaruhi oleh berbagai macam faktor baik faktor eksternal (dari luar diri siswa)



maupun faktor internal (dari dalam diri siswa). Salah satu faktor yang berkontribusi besar terhadap hasil belajar siswa adalah peran dan inisiatif seorang guru dalam membelajarkan materi secara kreatif. Peran dan inisiatif yang dimaksud termasuk berkaitan dengan pemilihan atau pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan minat dan hobi siswa. Lebih lanjut, hal tersebut memungkinkan adanya ketertarikan dan partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan ketertarikan dan partisipasi siswa adalah komik matematika. Pemanfaatan media komik matematika dipandang mampu menyajikan atau mempresentasikan materi matematika secara lebih dinamis, kontekstual, dan kreatif.

Nurhayati, dkk. (2018) mengatakan bahwa komik merupakan salah satu media grafis dan bacaan bergambar yang mengandung berbagai muatan pesan, memiliki daya tarik, berfungsi sebagai alat memperjelas materi, menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami materi, menarik minat dan perhatian, serta membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Sementara Sudjana dan Rivai (Rakasiwi, dkk., 2019) mendefinisikan komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita yang dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Dengan demikian, komik matematika dapat dipandang sebagai media pembelajaran yang menyajikan materi matematika dalam bentuk gambar bercerita yang dapat memberikan daya tarik, menarik minat, dan membangkitkan motivasi siswa

untuk membaca dan mempelajari materi yang tersaji di dalamnya.

Menurut Cary (Septy, dkk., 2015), penggunaan komik matematika ini juga relevan dengan kecenderungan bahwa banyak siswa menyenangi (tertarik) dan pernah membaca komik. Hal ini dipertegas Rasiman dan Pramasdyahsari (2014) menyatakan bahwa penggunaan komik dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar karena komik mengandung tampilan yang lebih menarik. Buchori dan Setyawati (2015) menyatakan bahwa penggunaan komik dapat menstimulasi kegiatan belajar, meningkatkan minat dan motivasi, dan memberi efek psikologis. Dengan demikian, media komik matematika dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik dengan pembelajaran matematika. Lebih lanjut, hal ini dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Berangkat dari pemaparan di atas, penulis memandang perlu melakukan suatu penelitian terkait pemanfaatan media komik matematika dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 8 Lamba Leda, Manggarai Timur.

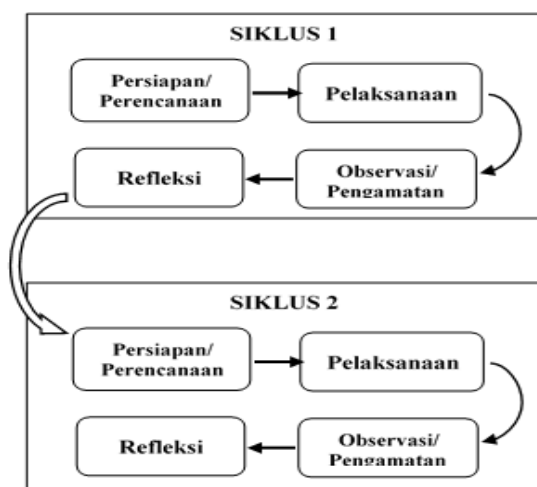
### **Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif. Arikunto (Arikunto, dkk., 2015) menyebutkan penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal



pemberian perlakuan sampai dengan dampak perlakuan tersebut. Sementara penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelasnya. Penelitian ini dilakukan di SMPN 8 Lamba Leda Kabupaten Manggarai Timur pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 8 Lamba Leda yang terdiri dari 21 siswa.

Penelitian ini dilakukan melalui prosedur penelitian yang dibagi dalam empat tahap yaitu tahap persiapan/perencanaan, pelaksanaan, observasi/pengamatan, dan refleksi. Adapun pelaksanaan penelitian berlangsung dalam 2 siklus yang masing-masing memuat 4 tahap yang telah disebutkan. Siklus 1 dan siklus 2 masing-masing terdiri dari 2 pertemuan (5 jam pelajaran). Ilustrasi pelaksanaan penelitian disajikan dalam gambar 1.



**Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar

matematika pada materi himpunan, observasi aktivitas guru, dan catatan lapangan. Tes hasil belajar yang dimaksud diberikan pada akhir setiap siklus dan terdiri dari 5 butir soal untuk masing-masing tes. Tes hasil belajar dilakukan untuk memperoleh data terkait hasil belajar matematika siswa pada materi himpunan setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media komik matematika. Observasi aktivitas guru dilakukan oleh 2 orang observer untuk mengamati dan membarikan skor terhadap aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran. Observasi aktivitas guru juga dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dan data terkait pelaksanaan pembelajaran matematika yang menggunakan media komik matematika. Sementara informasi terkait kendala yang dihadapi terutama terkait penggunaan komik matematika dalam proses pembelajaran dapat diperoleh dari catatan lapangan. Kecuali itu, keberhasilan penelitian tindakan ini ditentukan berdasarkan kriteria ketuntasan belajar siswa dan keterlaksanaan aktivitas pembelajaran oleh guru. Penelitian tindakan ini dikatakan berhasil apabila ketuntasan klasikal siswa mencapai minimal 80% siswa tuntas dengan kriteria kelulusan minimal (KKM) individu adalah 75. Sementara itu, keterlaksanaan pembelajaran dengan komik matematika ditetapkan minimal mencapai skor rata-rata keterlaksanaan aktivitas guru sebesar 80.

Adapun komik matematika yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas ini diadopsi dari komik matematika yang dikembangkan oleh Febby Ayuni Esya Putri (2019). Adapun



penggunaan komik yang dikembangkan oleh Febby Ayuni Esya Putri didasari pertimbangan bahwa komik tersebut memuat materi himpunan, berisi cerita yang bersifat realistik, dan isi ceritanya tidak menyimpang dari konteks sosial siswa SMPN 8 Lamba Leda, Kabupaten Manggarai Timur.



**Gambar 2. Cuplikan Komik Matematika pada Materi Himpunan**

Secara umum komik tersebut berisi 7 tema cerita yaitu Polisi dan Penjahat, Belajar Bareng, Makan Kue Gratis, Gotong Royong, Ekstrakurikuler, Olimpiade Matematika, dan Memesan Makanan. Ketujuh tema tersebut mewakili topik-topik matematika pada materi himpunan mulai dari konsep himpunan sampai pada operasi himpunan. Cuplikan komik matematika yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini ditunjukkan pada gambar 2.

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

### Hasil

Hasil penelitian tindakan kelas ini disajikan berdasarkan data yang diperoleh dari observasi terhadap aktivitas guru terkait penggunaan komik matematika dalam pembelajaran matematika, hasil belajar matematika pada materi himpunan, dan berbagai kendala yang muncul serta cara

mengatasinya dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitian tindakan kelas ini dijelaskan sebagai berikut.

### 1. Hasil observasi aktivitas guru

Observasi terhadap aktivitas guru dilakukan oleh 2 orang observer yang mengamati proses pembelajaran matematika di dalam kelas. Secara khusus pengamatan ditujukan untuk melihat penggunaan komik matematika dalam proses pembelajaran pada materi himpunan. Observasi dilakukan 2 kali pada setiap siklus dengan mengisi lembar observasi yang telah disediakan. Berikut disajikan hasil observasi aktivitas guru terkait penggunaan media komik matematika pada materi himpunan.

**Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru**

Observer	Siklus 1		Siklus 2	
	P1	P2	P3	P4
Obs. 1	60,29	76,47	86,76	92,64
Obs. 2	63,24	79,41	83,82	91,18
Rata-Rata	61,77	77,94	85,29	91,91

Berdasarkan data pada tabel 2 di atas, tampak bahwa aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran matematika dengan memanfaatkan komik matematika selalu mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir. Selain itu, setiap aktivitas guru yang diobservasi dapat terlaksana, baik pada Siklus 1 maupun siklus 2. Adapun pada siklus 1, skor rata-rata keterlaksanaan pertemuan 1 adalah 61,77 dan pertemuan 2 adalah 77,94. Sementara pada siklus 2 ada peningkatan rata-rata skor keterlaksanaan pembelajaran matematika dengan media komik yakni 85,29 pada pertemuan 1 dan 91,91 pada pertemuan 2. Hal ini menunjukkan bahwa ada koreksi yang



terjadi selama proses observasi dan pengamatan yang membuat guru melakukan perbaikan pada pertemuan dan siklus berikutnya.

Berdasarkan data yang ditampilkan dan merujuk pada pedoman konversi skor/nilai aktivitas guru, terlihat bahwa pada pertemuan pertama siklus 1 pelaksanaan pembelajaran masuk dalam kategori cukup baik dan pada pertemuan kedua siklus 1 dikategorikan baik. Sementara pada siklus 2, baik pada pertemuan pertama dan kedua termasuk dalam kategori sangat baik.

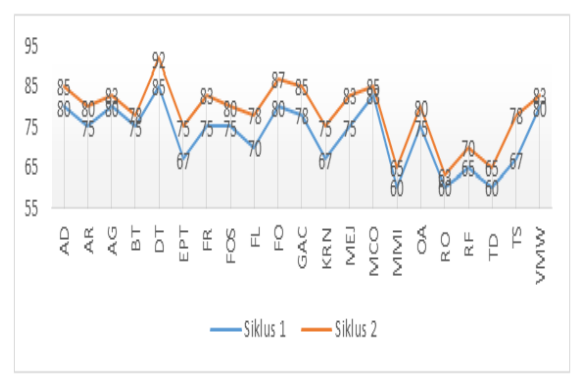
2. Hasil belajar siswa

Data hasil belajar pada materi himpunan meliputi data nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti tes pada akhir siklus 1 dan siklus 2. Hasil belajar matematika siswa pada materi himpunan ditunjukkan pada gambar 3. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa pada siklus 1 terdapat 13 siswa yang mencapai KKM (Nilai  $\geq 75$ ), sedangkan 8 siswa lainnya belum mencapai KKM. Pada siklus 2, terdapat 17 siswa yang mencapai KKM dan 4 siswa yang belum mencapai KKM. Berdasarkan data yang disajikan juga dapat dilihat bahwa semua siswa mengalami peningkatan nilai pada siklus 2 dibandingkan dengan nilai pada siklus 1. Selain itu, pada gambar 4 disajikan data atau informasi nilai siswa secara klasikal.

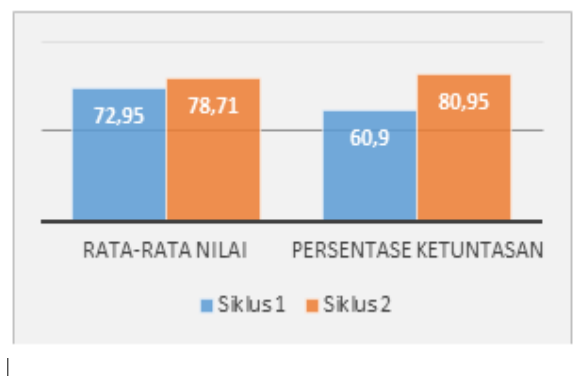
Berdasarkan data tersebut tampak bahwa persentase siswa yang mencapai KKM pada siklus 1 adalah 61,90 % yang menunjukkan belum terpenuhinya Kriteria Ketuntasan Klasikal yaitu 75%. Sementara rata-rata nilai klasikal siklus 1 adalah 72,95

yang juga menunjukkan bahwa secara klasikal nilai siswa belum memenuhi mencapai KKM.

Pada siklus 2 persentase ketuntasan siswa meningkat menjadi 80,95% dan nilai rata-rata klasikal juga meningkat menjadi 78,71. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus 2, ketuntasan klasikal siswa telah memenuhi kriteria yaitu minimal 80% siswa lulus dan nilai rata-rata klasikal juga melebihi KKM yang ditetapkan yaitu 75. Oleh karena itu, penelitian tindakan ini berhenti sampai pada siklus 2 dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya;



Gambar 3. Grafik Nilai Individual Siswa pada Siklus I dan Siklus 2



Gambar 4. Nilai Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal.



### 3. Catatan kendala yang dihadapi

Selain mengumpulkan data melalui observasi aktivitas guru dan tes hasil belajar siswa, peneliti juga mencatat beberapa informasi/catatan terkait kendala yang dihadapi selama melaksanakan penelitian tindakan kelas ini serta berupaya untuk mengatasinya. Berikut disajikan beberapa catatan kendala yang dihadapi pada setiap siklus dan cara mengatasinya.

Kendala yang dihadapi pada siklus 1 antara lain:

- a) Guru belum maksimal dalam menguasai kelas terutama saat siswa beraktivitas dalam kelompok. Tampak bahwa masih banyak siswa yang sibuk sendiri dan bercanda dari pada berupaya membaca dan memahami isi komik dan mendiskusikan penyelesaian masalah yang diberikan.
- b) Guru belum maksimal dalam melakukan pendampingan terhadap siswa dalam memahami isi komik dan kaitannya dengan penyelesaian masalah.
- c) Apersepsi di awal pembelajaran dan generalisasi di akhir pembelajaran masih belum maksimal.

Berikut upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala di atas.

- a) Guru lebih memperhatikan siswa saat aktivitas diskusi terutama siswa yang kurang terlibat dalam aktivitas kelompok. Lebih lanjut, guru berkeliling ke setiap kelompok, menanyakan berbagai kesulitan, dan melakukan pengecekan perkembangan hasil diskusi kelompok secara berkala sehingga siswa lebih

disiplin dan partisipatif dalam melaksanakan diskusi kelompok.

- b) Guru melakukan pendampingan kepada siswa pada setiap kelompok terutama untuk mengidentifikasi kesulitan siswa dalam memahami isi komik. Guru juga membimbing siswa untuk bisa mengaitkan masalah yang diberikan dengan isi komik yang dibaca oleh siswa. Selain itu, pada setiap kelompok guru meminta siswa yang lebih cepat memahami isi komik agar bisa membantu teman-teman kelompoknya dalam memahami isi komik dan mengaitkannya dengan penyelesaian masalah.
- c) Guru memberikan apersepsi materi yang jelas sehingga mampu menghubungkan siswa dengan materi yang dipelajari. Selain itu, guru juga mempertegas generalisasi di akhir pembelajaran sehingga siswa mendapatkan penegasan yang jelas terkait materi yang dipelajari. generalisasi di akhir pembelajaran sehingga siswa mendapatkan penegasan yang jelas terkait materi yang dipelajari.

Pada siklus 2, pembelajaran sudah terlaksana dengan sangat baik. Namun masih teridentifikasi beberapa catatan yang perlu diperbaiki dan dioptimalkan. Mislanya masih adanya 1 atau 2 orang siswa yang kurang terlibat dalam diskusi kelompoknya. Selain itu, teridentifikasi juga siswa yang menunggu temannya saja untuk menyelesaikan masalah yang diberikan. Adapun upaya dalam mengatasi situasi tersebut, guru melakukan pendampingan kepada kelompok-kelompok tersebut dan membimbing siswa yang kurang



terlibat untuk bisa berdiskusi dalam kelompok.

Kendala-kendala yang ditemui pada siklus 2 ini secara umum bisa teratasi selama proses pembelajaran berlangsung sehingga tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Lebih lanjut, kendala yang teridentifikasi pada siklus 2 juga tidak mengganggu keterlaksanaan pembelajaran matematika dengan media komik matematika sehingga peneliti menganggap kendala tersebut dapat diabaikan dan tidak melanjutkan ke siklus berikutnya.

### **Pembahasan**

Berdasarkan pemaparan data hasil penelitian di atas yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru, tes hasil belajar matematika siswa, dan catatan lapangan selama melakukan penelitian tindakan, maka selanjutnya diuraikan lebih lanjut pembahasan hasil penelitian tersebut sebagai berikut.

Hasil observasi aktivitas guru menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan aktivitas mengajar guru dalam memanfaatkan media komik matematika. Secara umum guru dapat dikatakan mampu atau telah melaksanakan pembelajaran matematika dengan menggunakan media komik secara baik. Sementara itu, observasi aktivitas guru pada setiap pertemuannya menunjukkan hasil yang berbeda-beda.

Pada pertemuan 1 (siklus 1), guru hanya mencatatkan rata-rata skor keterlaksanaan sebesar 60,29 (kategori cukup), dimana observer 1 memberikan skor 63,24 dan observer 2 memberikan skor 61,77. Lebih lanjut pada pertemuan 2 (siklus 1)

terlihat ada peningkatan keterlaksanaan aktivitas guru dalam membelajarkan matematika dengan media komik. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata skor ketuntasan aktivitas guru yaitu 77,94 (kategori baik) dimana skor observer 1 yaitu 76,47 dan skor observer 2 yaitu 79,41. Meskipun semua item yang diobservasi terlaksana, namun hasil ini memberikan informasi bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media komik belum optimal pada siklus 1 terutama pada pertemuan 1. Hal ini dikarenakan adanya proses adaptasi, baik oleh guru maupun siswa yang baru mengalami pembelajaran dengan media komik.

Beberapa hal yang menguatkan argumentasi tersebut terlihat dari catatan lapangan selama penelitian. Misalnya guru masih belum optimal menguasai kelas. Begitupun orientasi siswa terhadap media komik dalam memahami dan menyelesaikan masalah juga belum maksimal menurut pengamatan kedua observer. Lebih lanjut, meskipun terlihat ada peningkatan keterlaksanaan aktivitas mengajar guru pada pertemuan 2 siklus 1, skor keterlaksanaan aktivitas guru masih belum mencapai kriteria yang telah ditetapkan yaitu 80. Oleh karena itu, dilakukan tindakan lebih lanjut pada siklus 2.

Pada siklus 2 ada peningkatan rata-rata skor keterlaksanaan pembelajaran matematika dengan media komik yakni 85,29 (sangat baik) pada pertemuan 3 dan 91,91 (sangat baik) pada pertemuan 4. Pada 2 pertemuan di siklus 2 ini terlihat bahwa keterlaksanaan pembelajaran teridentifikasi pada kategori baik dan semua item yang



diobservasi terlaksana dalam aktivitas mengajar guru. Secara spesifik pada pertemuan 3, skor keterlaksanaan aktivitas guru observer 1 adalah 86,76 dan skor observer 2 adalah 83,82.

Hal tersebut menunjukkan skor keterlaksanaan aktivitas guru pada pertemuan 3 telah mencapai standar minimal atau kriteria keterlaksanaan aktivitas guru yang ditetapkan yaitu 80. Meskipun skor yang diperoleh telah mencapai kriteria yang ditetapkan, peneliti tetap melanjutkan tindakan pada pertemuan 4 untuk melihat konsistensi keterlaksanaan aktivitas guru. Selain itu, tindakan tetap dilanjutkan pada pertemuan 4 karena masih ditemukan beberapa item aktivitas guru yang perlu ditingkatkan serta agar materi yang direncanakan dapat disampaikan secara utuh dan lengkap kepada siswa.

Pada pertemuan 4, observer 1 memberikan skor keterlaksanaan 92,64 dan observer 2 memberikan skor 91,18. Skor keterlaksanaan aktivitas guru pada pertemuan 4 ini menunjukkan bahwa ada konsistensi keterlaksanaan aktivitas guru bahkan terjadi peningkatan dari pertemu sebelumnya. Hal ini juga menunjukkan bahwa berbagai catatan atau kendala yang teridentifikasi pada pertemuan sebelumnya telah diupayakan untuk diperbaiki. Dengan demikian, secara umum pada siklus 2 ini aktivitas guru dalam membelajarkan matematika dengan media komik dikategorikan sangat baik dan telah mencapai kriteria yang ditetapkan sehingga tidak diperlukan siklus lanjutan.

Peningkatan skor keterlaksanaan aktivitas guru menunjukkan bahwa ada refleksi dan koreksi yang dilakukan guru

dalam melaksanakan pembelajaran matematika dengan media komik. Meskipun masih terdapat beberapa catatan, secara umum pelaksanaan pembelajaran sudah dikategorikan baik dan sesuai dengan yang direncanakan pada rencana pembelajaran. Adanya peningkatan keterlaksanaan aktivitas guru tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran matematika dengan media komik matematika telah mengalami perbaikan dan peningkatan. Dengan kata lain, guru semakin mampu memanfaatkan media komik dengan baik dalam membelajarkan materi matematika pada setiap pertemuannya.

Lebih lanjut, pemanfaatan komik yang baik dalam pembelajaran dapat menambah ketertarikan, motivasi, dan partisipasi belajar siswa, serta memungkinkan siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Sebagaimana yang dikatakan Ramliyana (Susiana, dkk., 2019), bahwa komik dapat menjadi pijakan awal untuk membangkitkan minat membaca peserta didik dan merupakan jembatan untuk membaca buku yang lebih serius. Kemudian Rasiman & Pramasdyahsari (2014) menyatakan bahwa siswa akan merasa lebih tertarik dalam pembelajaran karena komik menampilkan visual yang menarik, dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa.

Peningkatan skor keterlaksanaan aktivitas guru dari baik dari siklus 1 ke siklus 2 maupun secara spesifik pada setiap pertemuannya juga memberikan efek positif bagi hasil belajar matematika siswa pada materi himpunan. Berdasarkan data tes hasil belajar siswa terjadi peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah dilaksanakan



pembelajaran dengan media komik matematika. Hasil belajar matematika siswa pada siklus 1 menunjukkan bahwa terdapat 13 siswa yang mencapai nilai KKM (Nilai  $\geq 75$ ), sedangkan 8 siswa lainnya belum mencapai KKM. Dengan kata lain, persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus 1 adalah 61,90%.

Hasil menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal sudah lebih baik atau mengalami peningkatan dibandingkan dengan presentase ketuntasan klasikal siswa saat UTS yaitu 47,62%. Meskipun demikian, persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus 1 belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal minimal yang ditetapkan yaitu 80% siswa tuntas. Selain itu, rata-rata nilai siswa pada siklus 1 adalah 72,95 yang mana lebih kecil dari 75 atau belum mencapai KKM yang ditetapkan. Hal ini diduga terjadi karena pada siklus masih ada beberapa aktivitas pembelajaran yang belum terlaksana dengan maksimal oleh guru sebagaimana diuraikan pada aktivitas mengajar guru sebelumnya.

Sementara hasil belajar matematika siswa pada siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan baik dari sisi persentase ketuntasan klasikal maupun rata-rata nilai siswa secara klasikal. Pada siklus 2, terdapat 17 siswa yang mencapai KKM dan 4 siswa yang belum mencapai KKM. Hal ini berarti persentase ketuntasan siswa meningkat menjadi 80,95% pada siklus 2 dan telah memenuhi kriteria persentase ketuntasan klasikal yaitu 80%. Selain itu, rata-rata nilai siswa juga meningkat menjadi 78,71 dan telah memenuhi KKM yaitu 75. Oleh karena itu,

penelitian tindakan ini berhenti sampai pada siklus 2 dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Peningkatan hasil belajar matematika pada materi himpunan pada setiap siklus penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan komik matematika sebagai media pembelajaran matematika memberikan kontribusi positif bagi siswa. Komik matematika sebagai media pembelajaran yang menarik sekaligus relevan dengan perkembangan kognitif siswa SMP menjadi daya tarik sekaligus pendorong bagi siswa untuk bisa terlibat dalam pembelajaran, antusias, dan termotivasi untuk memahami materi yang dipelajari.

Sebagaimana dikatakan Cary (Septy, dkk., 2015) bahwa penggunaan komik matematika relevan dengan kecenderungan siswa yang menyenangkan dan pernah membaca komik. DePorter, Reardon, dan Nourie (Yulian, 2018) menyatakan "*the use of comics as a teaching materials has an important role to increase students' interest in learning, because the presentation of comics takes students into a joyful atmosphere, thus creating joy in learning*". Hal ini dipertegas juga oleh Buchori dan Setyawati (2015) bahwa penggunaan komik dapat menstimulasi kegiatan belajar, meningkatkan minat dan motivasi, dan memberi efek psikologis.

Lebih lanjut, akumulasi dari adanya ketertarikan, minat, motivasi, dan dorongan psikologis positif lainnya memungkinkan siswa mampu memperoleh hasil belajar yang maksimal. Pemanfaatan komik matematika dalam proses pembelajaran dapat memberikan hasil belajar yang maksimal dan lebih baik



bagi siswa. Pardimin dan Widodo (2017) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa komik matematika efektif digunakan dalam pembelajaran matematika. Sementara Margiyati (Widayanti, dkk., 2016) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan memanfaatkan media komik matematika dengan siswa yang diajar dengan tidak memanfaatkan komik matematika, dimana pembelajaran dengan memanfaatkan media komik matematika memberi pengaruh besar terhadap tingginya hasil belajar siswa. Hal yang serupa disampaikan Yulian (2018), “*students more easily understand the teaching materials using comic media*”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi himpunan.

### **Simpulan dan Saran**

#### ***Simpulan***

Berdasarkan hasil penelitian tindakan dan pembahasan di atas, disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan media komik terlaksana dengan baik. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan skor keterlaksanaan aktivitas guru pada setiap siklus tindakan dan pertemuannya. Pada pertemuan 1 (siklus 1) diperoleh rata-rata skor 61,77, pertemuan 2 (siklus 1) diperoleh skor 77,94, pertemuan 3 (siklus 2) diperoleh skor 85,29, dan pertemuan 4 (siklus 2) diperoleh skor 91,91. Dengan demikian, penggunaan

komik matematika dalam pembelajaran matematika terlaksana dengan baik dan memenuhi kriteria yang ditetapkan pada siklus 2 yaitu minimal skor keterlaksanaan 80.

Selain itu, disimpulkan juga bahwa penggunaan komik matematika dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMPN 8 Lamba Leda kelas VII pada materi himpunan. Hal ini terlihat dari hasil belajar matematika siswa pada setiap siklus yang mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar yang dimaksud antara lain adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal yaitu 61,90% pada siklus 1 dan meningkat menjadi 80,95% pada siklus 2. Selain itu, rata-rata nilai siswa secara klasikal juga mengalami peningkatan yaitu 72,95 pada siklus 1 dan meningkat menjadi 78,71 pada siklus 2. Baik persentase ketuntasan belajar maupun rata-rata nilai siswa pada siklus 2 telah memenuhi kriteria yang ditetapkan.

#### ***Saran***

Adapun saran terkait penelitian tindakan yang telah dilakukan ini antara lain agar guru perlu mempertimbangkan dan menggunakan media pembelajaran matematika yang menarik seperti komik matematika sesuai dengan karakteristik materi, siswa, dan sekolah. Selain itu, peneliti juga menyarankan perlunya penelitian lanjutan untuk melihat signifikansi pengaruh penggunaan media komik dalam pembelajaran matematika dengan mempertimbangkan juga variable lain.



### Daftar Pustaka

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Buchori, A. & Setyawati, R.D. Development Learning Model of Charactereducation Through E-Comic In Elementary School. *International Journal of Education and Research*, 3(9), 369-386.
- Firmansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 3(1), 34-44.
- Nurhayati, Aswar, Arifin, I. (2018). Komik sebagai Media Pembelajaran.
- Pardimin, Widodo, S.A. (2017). Development Comic Based Problem Solving in Geometry. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 12(3), 233-241.
- Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan.
- Putri, F. A. E. (2019). Pengembangan Media Komik Online Toondoo Berbasis *Realistic Mathematic Education* (RME) pada Materi Himpunan di Kelas VII SMP. *Skripsi*. Tersedia online pada <https://repository.unja.ac.id/7855/>
- Rakasiwi, N., Wahyudi, & Indarini, E., (2019). Pengembangan Media Komik dengan Metode Picture And Picture untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Matematika Kelas IV. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 10(1), 60-70.
- Rasiman & Pramasdyahsari, A. S. (2014). Development of Mathematics Learning Media E-Comic Based On Flip Book Maker to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students. *International Journal of Education and Research*, 2(11), 535-544.
- Septy, L., Hartono, Y., & Putri, R. I. I. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Materi Peluang di Kelas VIII. *Jurnal Didaktik Matematika*, 2(2), 16-26.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suhendri, H. (2011). Pengaruh Kecerdasan Matematis–Logis dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 1(1). 29-39.
- Susiana, Negara, H. S., & Netriwati. (2019). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis pada Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Berbantu Komik Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 10(1), 24-34.
- Widayanti, C., Dwidayati, N., & Hendikawati, P. (2016). Keefektifan Implementasi CTL Berbantuan Komik Matematika dan Langkah Penyelesaian Krulik dan Rudnick untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Disposisi Matematis Siswa. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 5(3), 163-172.



**ASIMTOT: JURNAL KEPENDIDIKAN MATEMATIKA**

**Volume 2 Nomor 1, Januari – Mei 2020, halaman 57 – 69**

Tersedia Daring pada <https://journal.unwira.ac.id/index.php/ASIMTOT>

---

Yulian, V. N. (2018). Developing Teaching Materials Using Comic Media to Enhance Students' Mathematical Communication. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* 335 012110.