

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK MATEMATIKA UNTUK PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Assiyanti¹, Sukirwan², Trian Pamungkas Alamsyah³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

¹assiyanti234@gmail.com, ²sukirwan@untirta.ac.id, ³trian@untirta.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study is to produce comic media products for mathematics learning on KPK and FPB class IV elementary school materials. This research uses research and development methods, through stages: (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision, (6) limited trial, (7) product revision, (8) usage trial. The subjects in this study were 22 students of class IV SDIT Al-Hujaj Cilegon. The results of research and development show that in general, all aspects of the learning comic media developed are suitable for use. Eligibility obtained from expert validation results that meet the very feasible criteria includes material validation (average 82.65%) and media validation (average 85%). Meanwhile, data on student responses in limited trials obtained 83% results and in usage trials obtained 81% results which fell into the category of good / positive responses.

Keywords: Development, Comic Media, Mathematics Learning

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan produk media komik pembelajaran matematika pada materi KPK dan FPB kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, melalui tahapan: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba terbatas, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDIT Al-Hujaj Cilegon yang berjumlah 22 orang. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa pada umumnya semua aspek dalam media komik pembelajaran yang di kembangkan layak di gunakan. Kelayakan diperoleh dari hasil validasi ahli yang memenuhi kriteria sangat layak meliputi validasi materi (rata-rata 82,65%) dan validasi media (rata-rata 85%). Sementara itu, data respon peserta didik pada uji coba terbatas diperoleh hasil 83% dan pada uji coba pemakaian hasil diperoleh 81% yang masuk ke dalam kategori baik/respon positif.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Komik, Pembelajaran Matematika

A. Pendahuluan

Pembelajaran Matematika di SD
diarahkan untuk melatih dan

menumbuhkan cara berpikir sistematis,
logis, kritis, kreatif dan konsisten. Serta
mengembangkan sikap gigih dan

percaya diri sesuai dalam menyelesaikan masalah. Inilah mengapa manfaat dan peran matematika dalam kehidupan sehari-hari begitu penting, sehingga mendorong matematika untuk digunakan dalam sebuah pembelajaran di sekolah. Mengingat pentingnya peranan matematika maka pembelajaran matematika setiap sekolah perlu mendapatkan perhatian yang serius. Oleh karena itu, para peserta didik dituntut untuk menguasai pelajaran matematika, karena disamping sebagai ilmu dasar juga sebagai sarana berfikir ilmiah yang sangat berpengaruh untuk menunjang keberhasilan belajar siswa dalam menempuh pendidikan yang lebih tinggi.

Memahami konsep matematika memerlukan minat belajar matematika. Menurut (Rais and Ferinaldi 2019) menyatakan bahwa Minat belajar berpengaruh terhadap aktivitas dan pemahaman konsep matematis. Menurut (Zainuddin 2017:95) , minat secara sederhana diartikan sebagai suatu tingkat kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang kuat terhadap sesuatu. Dengan kata lain, kegiatan yang diminati

seseorang akan terus menerus di perhatikan dan selalu di kerjakan dengan rasa senang. Minat akan mempengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik. Ironisnya, justru matematika termasuk mata pelajaran yang tidak disukai oleh kebanyakan peserta didik. Bagi peserta didik matematika cenderung dipandang sebagai mata pelajaran yang kurang diminati dan dihindari.

Banyak faktor yang memicu mata pelajaran matematika sebagai mata pelajaran yang sulit untuk di pahami oleh peserta didik. Diantaranya kurang terampilnya guru dalam memaparkan materi matematika, proses pembelajaran yang satu arah, suasana ruangan belajar yang kurang kondusif sehingga siswa kurang nyaman dalam belajar, pembelajaran dengan waktu belajar yang tidak sesuai serta kurangnya media pembelajaran matematika yang di gunakan pada saat proses pembelajaran mengakibatkan siswa kurang tertarik untuk mempelajari materi matematika. Beberapa hal ini lah yang memicu kurang minatnya peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran matematika.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di kelas IV SDIT AI-

Hujaj menemukan bahwa saat pembelajaran matematika berlangsung masih ada beberapa peserta didik yang kurang bahkan tidak memperhatikan penjelasan guru pada saat di depan. Kegiatan yang terjadi didalam kelas pada saat proses pembelajaran antara lain peserta didik asik mengobrol dengan teman sebangkunya, menggambar, dan juga bermain dengan alat tulisnya. Pembelajaran yang dilakukan kurang kondusif dan peserta didik kurang motivasi dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran belum menggunakan media yang bervariasi, sehingga pembelajaran bersifat monoton, media yang digunakan guru lebih sering menggunakan buku, modul dan LKS, kurangnya kreativitas dan inovasi dalam mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran.

Pada saat peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV di SDIT Al- Hujaj mengenai bagaimana sikap peserta didik pada saat pembelajaran matematika berlangsung. Beliau mengatakan bahwa peserta didik kurang tertarik dengan matematika dan apabila guru menegur peserta didik, hanya sesaat saja peserta didik memperhatikan

penjelasan guru. Minat baca peserta didik pada buku teks matematika masih rendah sehingga ketertarikan terhadap matematika pun masih kurang. Pada materi matematika FPB dan KPK dianggap sulit dan penggunaan media pembelajaran untuk materi ini masih jarang di gunakan dikarenakan belum menemukan media yang cocok untuk materi ini.

Menanggapi permasalahan ini guru harus membuat inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Salah satu caranya dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Hamalik meyakini bahwa penggunaan media pengajaran dalam proses pengajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk kegiatan belajar, bahkan membawa efek psikologis bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran pada fase learning oriented akan sangat berkontribusi terhadap efektifitas proses pembelajaran dan penyampaian informasi. Selain untuk merangsang semangat dan minat siswa. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka, menyajikan data dengan cara yang menarik, mempromosikan

interpretasi data dan memadatkan informasi (Arsyad dalam Nurul Azizah, dkk).

Komik adalah media komunikasi visual, bukan hanya cerita bergambar yang mudah dan menyenangkan. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat digunakan sebagai alat bantu pendidikan untuk menyampaikan informasi secara efektif. Komik dapat mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran, salah satunya dalam membaca. Bacaan komik yang menyenangkan untuk anak-anak. Kecintaan anak-anak terhadap komik dapat dijadikan poin penting untuk memilih objek pengembangan media mempelajari. Menurut (Daryanto, 2015:126) mengatakan bahwa komik adalah salah satu bentuk kartun yang dapat menceritakan karakter dan menampilkan cerita dalam urutan yang berkaitan erat dengan gambar, bertujuan untuk memberikan hiburan kepada peserta didik, karena komik dapat menarik perhatian pembaca khususnya peserta didik, dan pendidik dapat menggunakannya secara efektif dan efisien. (Ambaryani, 2017) Komik menggabungkan kekuatan gambar dan kata-kata, merangkainya menjadi satu alur cerita bergambar yang membuat

informasi lebih mudah diserap. Teks yang dibuat lebih mudah untuk dipahami, dan aliran yang dibuat lebih mudah untuk dipahami dan diingat. Selanjutnya, komik menyampaikan informasi yang terkandung di dalamnya secara jelas, koheren dan menarik.

Komik dikatakan sangat efektif sebagai media pembelajaran matematika. Hal ini terbukti dengan yang ditunjukkan oleh penelitian (Fitriani et al., 2015) Media komik matematika efektif dan sangat praktis. Komik matematika nilai yang dihasilkan valid 86,04% untuk kriteria validator dan nilai kegunaan 94,38% untuk kriteria yang sangat berguna bagi siswa. Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh (Indaryati & Jailani, 2015) menunjukkan bahwa media komik yang digunakan untuk pembelajaran matematika efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian, komik pembelajaran matematika dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada kategori N-Gain sebesar 0,73 (pertumbuhan tinggi).

Berdasarkan beberapa hasil penelitian yang serupa dengan media pembelajaran menggunakan komik matematika maka peneliti tertarik

mengembangkan media komik matematika bertema “petualangan Dito dan kawan-kawan ke hutan angker” untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Media berpengaruh terhadap minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian penjelasan diatas maka permasalahan yang di rumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan komik pembelajaran matematika bertema “petualangan Dito dan kawan-kawan ke hutan angker” untuk peserta didik kelas IV SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan media komik pembelajaran matematika bertema “petualangan Dito dan kawan-kawan ke hutan angker” untuk peserta didik kelas IV SD/MI?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media komik pembelajaran matematika bertema “petualangan Dito dan kawan-kawan ke hutan angker” untuk peserta didik kelas IV SD/MI?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media komik pembelajaran matematika bertema “petualangan Dito dan

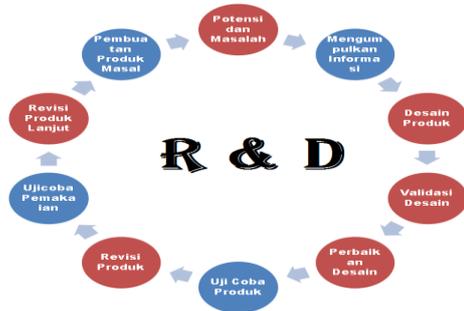
kawan-kawan ke hutan angker” untuk peserta didik kelas IV SD/MI.

2. Untuk mengetahui kelayakan media komik pembelajaran matematika bertema “petualangan Dito dan kawan-kawan ke hutan angker” untuk peserta didik kelas IV SD/MI.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media komik pembelajaran matematika bertema “petualangan Dito dan kawan-kawan ke hutan angker” untuk peserta didik kelas IV SD/MI.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode ini digunakan untuk memproduksi produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut.

Peneliti melakukan penelitian dengan prosedur penelitian pengembangan yang berpegangan terhadap model Borg and Gall yang sudah dirubah dari Sugiyono.



Gambar 3.1 Langkah- langkah Model sugiyono

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan observasi,wawancara dan angket. Wawancara dan observasi dilakukan kepada guru kelas dan peserta didik kelas IV Sekolah dasar untuk mendapatkan informasi mengenai analisis kebutuhan dalam penelitian. Angket di gunakan untuk melakukan validasi dan respon peserta didik terhadap media.

Analisis data menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif dalam penelitian didapatkan dari masukan yang diberikan oleh para ahli pada tahap uji ahli serta oleh guru dan peserta didik pada saat uji coba pengguna. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari data yang memaparkan hasil pengembangan produk berupa media pembelajaran komik matematika bertema “petualangan dito dan kawan-kawan ke hutan angker”. Data yang diperoleh berasal dari instrumen penelitian berupa angket (kuesioner)

pada saat uji ahli dan uji coba pengguna.

Pengolahan data validasi dari para ahli dan respon peserta didik terhadap media tersebut menggunakan skala likert dengan skala 1 sampai 5. Analisis data menggunakan teknik deskriptif persentase dan kategori. Berikut perhitungan persentase dan kriteria kelayakan yang digunakan (Sugiyono, 2016)

$$X_1 = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

X_1 = Skor responden

x = jumlah skor yang di peroleh

y = jumlah maksimal skor

Tabel 1 kriteria kelayakan media dan rentang persentase

No	persentase	Kualifikasi
1	84% < skor ≤ 100%	Sangat Layak
2	68% < skor ≤ 84%	Layak
3	52% < skor ≤ 68%	Cukup Layak
4	36% < skor ≤ 52%	Kurang Layak
5	20% < skor ≤ 36%	Sangat kurangLayak

(Arikunto, 2012:272)

Produk media dapat dikatakan layak apabila rata-rata nilai yang diperoleh minimal berada pada kualifikasi layak.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan tentang

media pembelajaran matematika pada materi KPK dan FPB. Pengembangan media ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran secara mandiri maupun di dampingi oleh guru. Pengembangan ini dilaksanakan menggunakan beberapa tahap menurut (Sugiyono, 2015) yakni analisis masalah, pengumpulan data, pengembangan desain produk, validasi desain, perbaikan desain produk, uji coba produk, revisi produk dan uji pemakaian.

Pada tahap awal menganalisis masalah. Peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV dan peserta didik kelas IV. Melalui wawancara dan observasi ini peneliti menemukan bahwa Pembelajaran belum menggunakan media yang bervariasi, Guru lebih sering menggunakan buku, modul dan LKS, dan kurangnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran matematika sehingga pengembangan media matematika diperlukan agar peserta didik termotivasi dan berminat dalam proses pembelajaran matematika. Hal ini sesuai dengan teori (Mostofa abi Hamid, 2020:7) mengenai manfaat media bahwa penggunaan media dapat

meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu serta antusias peserta didik pada saat proses pembelajaran. Pemilihan media komik digital untuk materi KPK dan FPB dapat menarik perhatian dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran matematika karena komik disukai oleh peserta didik, dimana media tersebut menggabungkan materi dengan gambar dalam bentuk komik sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami isi materi tersebut. Hal ini diperkuat dengan pernyataan (Ambaryani, 2017) Komik menggabungkan kekuatan gambar dan kata-kata, merangkainya menjadi satu alur cerita bergambar yang membuat informasi lebih mudah diserap.

Tahap kedua yakni melakukan pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dan observasi. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan kebutuhan yang sesuai dengan media yang akan di rancang. Salah satu tahap pengumpulan data adalah penyesuaian materi yang di peroleh dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indicator yang akan di sampaikan ke dalam bentuk media komik matematika.

Kemudian dilakukan penyesuaian rancangan dengan kebutuhan yang diperlukan di kelas. Tahap pengumpulan data merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan pada suatu penelitian. Hal ini selaras dengan penjelasan mengenai penyusunan instrumen merupakan langkah penting dalam penelitian, namun pengumpulan data dapat dikatakan jauh lebih penting. (Siyoto Sandu, 2015:75).

Setelah dilakukan pengumpulan data dilakukan tahap selanjutnya yakni pengembangan desain produk pada tahap ini hal pertama yang dilakukan adalah (1) Menentukan Tema, (2) Menentukan Alur, (3) Menentukan Tokoh, (4) Menentukan Skenario (5) Proses pembuatan komik menggunakan aplikasi storyboard that, (6) Kemudian di edit menggunakan Microsoft word, (7) Media dalam bentuk e-book. Setelah proses pengembangan desain produk selesai, kemudian dilakukan validasi produk. Berdasarkan hasil uji validasi produk yang dilakukan peneliti terhadap beberapa validator, baik validasi materi maupun validasi media. validasi produk memperoleh penilaian dari masing-masing validator yang terdapat pada tabel 4.1 dan tabel 4.2. bahwa hasil uji validasi dari para

ahli materi menunjukkan tingkat hasil media termasuk dalam kategori layak dan untuk hasil validasi media dari para ahli media menunjukkan tingkat hasil validasi media termasuk ke dalam kategori sangat layak. Dari kedua validasi materi dan media masing-masing memperoleh rata-rata nilai untuk ahli materi sebesar 82,65% dengan demikian materi pada media komik baik. Hal ini juga diungkapkan (Mita & Jamaluddin, 1-9: 2019) terkait materi yang baik sesuai dengan validasi materi tersebut. Rata-rata nilai untuk ahli media sebesar 85% dengan demikian media sangat baik. Hal ini sesuai dengan dengan yang oleh (Sutarno.et all,2015:1) mengenai media yang bisa di gunakan dan sangat bermanfaat sepadan dengan tujuan yang telah di susun sebelumnya.

Media pembelajaran komik ini dikembangkan penulis digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi KPK dan FPB pada proses pembelajaran. Media ini memiliki komponen-komponen yang terdapat pada produk ini diantaranya sebagai berikut.

Cover depan komik berisikan Nama produk yang di kembangkan, Judul , Nama peneliti

,Identitas dosen pembimbing ,Keterangan kelas serta Gambar dito dan kawan-kawan sebagi icon dalam komik. Cover belakang berlatar belakang hutan serta terdapat nama produk, judul dan nama penulis.

Pada halaman selanjutnya terdapat pendahuluan serta kata pengantar. pendahuluan ini berisikan ringkasan jalan cerita yang terdapat di dalam komik serta diberikan hiasan sedikit agar tampilan menarik. Kata pengantar yang berisikan ucapan sebagai rasa syukur kepada allah SWT dan upacapan terimakasih yang di tunjukan untuk semua pihak yang telah terlibat membantu pembuatan komik matematika ini. Dalam kata pengantar pun penulis sedikit mendeskripsikan tentang komik matematika yang penulis buat, serta menuliskan harapan-harapan yang diinginkan penulis.

Pada halaman selanjutnya daftar isi dan pemetaan KI . Daftar isi ini memaparkan isi bagian dari komik disertai dengan halaman-halaman di dalamnya. Daftar isi di dalamnya berupa halaman pendahuluan, kata pengantar,daftar isi, kompetensi isi,kompetensi dasar, prolog, cerita nilai ulangan,cerita kotak misterius,perjalanan, dan yang terakhir

ada biografi penulis dan dosen pembimbing. Daftar isi ini berfungsi untuk mempermudah pembaca dalam mencari bagian dari komik. Pemetaan KI berisikan informasi tentang kompetensi inti yang akan di dapai.

Halaman selanjutnya terdapat pemetaan kompetensi dasar dan indicator. Pemetaan KD dan indicator ini memuat informasi KD dan indikaor yang akan di capai. Berikut ini contoh gambaran KD dan indicator

Halaman selanjutnya terdapat pengenalan tokoh dan prolog. Pengenalan tokoh ini berisan gambar, nama dan karakter dari masing-masing tokoh yang terdapat dalam cerita komik. Prolog berisikan mulainya dialog atau kilas balik dari suatu cerita yang akan terdapat dalam komik.

Halaman selanjutnya terdapat cerita pertama. Pada halaman ini berisikan cerita mengenai nilai matematika Dito dan Rendi yang kecil sehingga mereka mendapatkan tugas tambahan. Makna yang terkandung dalam cerita ini ialah pembaca diharapkan mengerti tentang suatu kelipatan.

Pada halaman selanjutnya terdapat cerita yang kedua yang berisikan tentang penemuan kotak

misterius. Pada cerita ini makna yang ingin di capai ialah peserta didik mengetahui apa itu factor bilangan.

Pada halaman terakhir terdapat cerita mengenai perjalanan menemukan harta karun. Dalam cerita ini makna yang diharapkan di capai oleh peserta didik ialah peserta didik dapat menentukan dan menyelesaikan KPK dan FPB dari dua bilangan.

Setelah proses pengembangan desain produk selesai, kemudian dilakukan validasi produk. Berdasarkan hasil uji validasi produk yang dilakukan peneliti terhadap beberapa validator, baik validasi materi maupun validasi media. validasi produk memperoleh penilaian dari masing-masing validator yang terdapat pada tabel 2.

Tabel 2 Hasil penilaian uji materi

No	Aspek penilaian	Skor penilaian		Xi(%)
		ahli materi 1	ahli materi 2	
1	Bahasa	23	20	86%
2	Penyajian	23	17	80%
3	Materi comic e-book	21	20	82%
Jumlah skor		67	57	
Presentase nilai		89,3%	76%	
Rata-rata		82,65%		
Kategori		Layak		

Berdasarkan tabel kriteria penilaian analisis data validasi ahli materi, dari ahli materi 1 memperoleh jumlah skor sebanyak 67 dari 15 butir

pertanyaan dengan nilai persentase 89,3 % kemudian penilaian dari ahli materi 2 memperoleh jumlah skor sebesar 57 dari 15 butir pertanyaan dengan nilai presentase 76% jika diinterpretasikan kedalam bentuk kualitatif nilai tersebut masuk ke dalam kategori "Layak". Berdasarkan kriteria kategori interpretasi menurut Kusuma (2018:67). Melihat hal demikian, maka media komik yang dibuat sudah memenuhi indicator aspek Bahasa, penyajian dan materi comic e book ,sehingga media ini sudah dapat digunakan dilapangan.

Tabel 2 Penilaian Ahli Media

No	Aspek penilaian	Skor penilaian		Xi (%)
		Ahli media 1	Ahli media 2	
1	Tampilan produk	22	20	84%
2	Kesesuaian isi	33	27	85,71%
Jumlah skor		55		47
Presentase nilai		91,67%		78,33%
Rata-rata		85%		
Kategori		Sangat layak		

Berdasarkan tabel kriteria penilaian analisis data validasi ahli media, dari ahli media 1 memperoleh jumlah skor sebesar 55 dari 12 butir pertanyaan dengan nilai persentase 91,67% kemudian penilaian dari ahli media 2 memperoleh jumlah skor sebesar 47 dari 12 butir pertanyaan dengan nilai presentase 78,33% jika diinterpretasikan kedalam bentuk

kualitatif nilai tersebut masuk ke dalam kategori “sangat layak”. Berdasarkan kriteria kategori interpretasi menurut Kusuma(2018:67). Melihat hal demikian, maka media komik yang dibuat sudah memenuhi indikator aspek tampilan produk dan kesesuaian isi ,sehingga media ini sudah dapat digunakan dilapangan.

Tahap selanjutnya adalah tahap revisi produk. Peneliti pada pengembangan media tersebut memperoleh hasil penilaian yang masih kurang sempurna dari persentase 100% sehingga masih memerlukan suatu perbaikan pada media sehingga media dapat di sempurnakan. Adapun revisi produk dilakukan sesuai masukan dan saran dari para ahli materi dan ahli media. diantaranya alur cerita diawal berjudul nilai ulangan perlu di tambah alur cerita untuk memperjelas isi cerita dan tujuan pembelajaran. Tanpa tujuan yang jelas , pembelajaran akan menjadi kegiatan tanpa arah,tanpa focus dan menjadi kurang efektif. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran merupakan arah yang hendak di tuju dalam rangkaian kegiatan yang dilakukan pada saat proses pembelajaran.(Mutmainanah, 2022:4)

Setelah media di revisi, tahap selanjutnya adalah uji coba terbatas. Pada tahap ini dilakukan uji coba produk oleh 10 peserta didik kelas IV B. berdasarkan hasil uji coba produk di dapatkan respon peserta didik yang positif terhadap media komik ini . Terdapat 5 peserta didik dari 10 peserta didik menunjukkan respon terhadap media komik ke dalam kategori “sangat baik “ sedangkan 5 orang peserta didik yang lainnya menunjukkan respon terhadap media komik kedalam kategori “baik “. Secara keseluruhan rata-rata persentase respon peserta didik memperoleh persentase 83% dan kriteria baik/ layak. Hal ini mengindikasikan bahwa media komik tersebut mendapat respon positif dari 10 orang peserta didik pada uji coba skala kecil dan telah layak untuk dilakukan uji coba pemakaian pada skala besar.

Tahap selanjutnya ialah tahap uji coba pemakaian. Pada tahap ini proses pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 10 September 2022 subjek penelitian dikelas IV A dengan jumlah peserta didik sebanyak 22 orang. Berdasarkan proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan media komik matematika terlihat peserta didik

antusias pada saat proses pembelajaran terlihat pada saat proses tanya jawab siswa antusias mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan peneliti. Penggunaan media komik ini juga membuat peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan juga siswa lebih aktif dan semangat dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fadillah Ahmad, 2018:42) yakni pembelajaran dengan menggunakan media visual komik terbukti menarik dan menyenangkan.

Hasil respon peserta didik terhadap penggunaan media komik pada saat proses pembelajaran matematika memberikan nilai akhir sebesar 83% hal ini menunjukan respon peserta didik baik sehingga media tersebut layak digunakan dan dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran matematika. Peserta didik merespon 10 kriteria yang merujuk pada 3 aspek yakni kemenarikan dengan 4 kriteria, aspek kemudahan dengan 3 kriteria dan kebahasaan dengan 3 kriteria yang terdapat pada lembar penilaian peserta didik.

Respon peserta didik terhadap kemenarikan media memperoleh

respon 83% kriteria kemenarikan "baik". Hal ini menunjukkan kemenarikan media yang dikembangkan dapat menarik peserta didik untuk membaca media komik tersebut. Menurut penilaian peserta didik menyukai gambar dan warna yang terdapat pada media komik tersebut. pada komik sehingga peserta didik tertarik untuk belajar matematika, hal ini sesuai (Pujianingtias, E. N., Saputra, H. J., & Muhajir, 2019: 9) yang menyatakan bahwa dalam menghadapi keadaan tertentu, Hasil yang melekat pada peserta didik juga lebih kuat mengingat materi, hal itu karena komik menarik minat peserta didik untuk belajar.

Respon peserta didik terhadap kemudahan media memperoleh respon 81% sehingga kriteria kemudahan peserta didik dalam memahami materi masuk ke dalam kategori "baik". Menurut penilaian peserta didik materi pada media komik lebih mudah dipahami dan huruf-huruf dalam komik mudah untuk peserta didik baca. Hal ini sesuai dengan (Masri, E., Wahyuni, N. P., & Rini, 2019 : 7) Dalam media pembelajaran komik perlu memasukkan persepsi pelajaran dalam buku komik, maka Pelajaran yang dapat mereka pelajari dengan mudah

kemudian disimpan secara permanen dalam ingatan peserta didik.

Respon peserta didik terhadap kebahasaan media memperoleh respon 78% sehingga kategori kebahasaan media yang dikembangkan masuk kedalam kategori “cukup baik”. Menurut penilaian peserta didik materi dalam komik memberikan kejelasan sesuai dengan gambar. Jenis teks tebal dan penyajian bahasa yang diterapkan sesuai dengan karakteristik peserta didik Hal ini sesuai dengan (Batubara, 2018:10) Dalam keadaan ini komik berkedudukan penting dalam mengutarakan persepsi abstrak ke dalam contoh yang konkret di kehidupan yang lazim

Berdasarkan hasil respon tanggapan peserta didik memperlihatkan bahwa komik matematika mempunyai tampilan yang menarik dan mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran. Warna dan gambar-gambar pada komik yang menarik serta jalan cerita yang mudah dipahami peserta didik sehingga peserta didik lebih tertarik belajar matematika menggunakan komik tersebut. Berdasarkan tanggapan dari 22 peserta didik

sebagai subjek penelitian dapat disimpulkan bahwa komik matematika mendapat respons yang positif dari peserta didik dan efektif digunakan. Komik merupakan suatu bacaan dimana anak membacanya tanpa harus dibujuk. Melalui bimbingan dari guru, komik bisa menjadi jembatan untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik. Hal ini selaras dengan hasil penelitian dari (Indaryati & Jailani, 2015) bahwa media komik matematika mengalami peningkatan motivasi setelah menggunakan media komik untuk belajar matematika.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta rumusan masalah yang telah di jelaskan maka dapat disimpulkan bahwa media komik pembelajaran matematika sebagai berikut :1) Pengembangan media komik pembelajaran matematika pada materi KPK dan FPB kelas IV sekolah dasar, media komik ini telah memalui beberapa tahapan model sugiyono diantaranya potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba terbatas, revisi produk dan uji coba pemakaian. 2) Kelayakan media di uji

berdasarkan validasi produk yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Adapun penilaiannya ahli media dan ahli materi adalah ahli materi yang pertama dengan persentase 89,3 % dengan kategori “sangat layak ” dan penilaian ahli materi ke dua memperoleh persentase 76% dengan kategori “layak ”. Penilaian ahli media yang pertama memperoleh 91,67% dengan kategori “sangat layak ” dan penilaian yang ke dua memperoleh 76% dengan kategori “layak ”. 3) Respon penilaian media yang di uji terbatas dan pemakaian memperoleh persentase rata-rata 83% dan 81% termasuk dalam kategori baik atau respon positif peserta didik terhadap media tersebut. Peserta didik menunjukkan antusias dan merasa senang Ketika prosese pembelajaran menggunakan media ini, Sehingga media komik dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan media ini dapat menjadi media pembelajaran yang dapat di gunakan untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar dan dapat memotivasi dan menarik minat belajar pesera didik terhadap matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambaryani, G. S. A. (2017). Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3(1).
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian(Suato Pendekatan Praktik)*. Rineka Cipta.
- Batubara, H. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa Sd/Mi. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12–27. <https://doi.org/10.31602/Muallimuna.V3i1.952>.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta, Gava Media.
- Fadillah Ahmad. (2018). Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 2(1), 36–42. <https://doi.org/10.31764/Jtam.V2i1.259>
- Fitriani, D., Edrizon1, & Yusri Wahyuni1. (2015). Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Pendekatan Scientific Pada Materi Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas Vii Smp. *Kumpulan Artikel Wisudawan Program Studi Matematika*, 5(1), 1–7.
- Indaryati, I., & Jailani, J. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 84–96.

- <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4067>
- Masri, E., Wahyuni, N. P., & Rini, A. M. (2019). Perilaku Memilih Jajanan Dan Kantin Sehat Siswa Sekolah Dasar Dengan Edukasi Media Komik. *Jurnal Kesehatan Perintis (Perintis's Health Journal)*, 6(2), 177–185.
<https://doi.org/https://jurnal.upertis.ac.id/index.php/jkp/article/view/278>
- Mita, Y., & Jamaluddin, A. (2019). Analisis Penilaian Materi Ahli Berdasarkan Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Profesional Akademisi Program Studi Pendidikan*, 1(2), 1–9.
<https://doi.org/10.35438/cendekawan.v1i2.165>
- Mostofa Abi Hamid, Dkk. (2020). Media Pembelajaran. In L. Tonni (Ed.), *Pendidikan* (Cetakan Ke, P. 114).
- Mutmainanah. (2022). *Pemanfaatan Dan Pengembangan Media Pembelajaran* (Maisarah (Ed.)). Penerbit Media Sains Indonesia.
- Pujaningtias, E. N., Saputra, H. J., & Muhajir, M. (2019). Pengembangan Media Majamat Pada Materi Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 257–263.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jppp.v3i3.19261>
- Rais, H., & Ferinaldi. (2019). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Pada Mata Kuliah Teori Bilangan Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Mat-Edukasia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 71–77.
- Siyoto Sandu, M. A. S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* (Ayup (Ed.); Cetakan Ke). Literasi Media.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D* (Cetakan Ke). Alfabeta.
- Zainuddin. (2017). Hubungan Antara Minat Baca Dengan Keterampilan Proses Sains Dan Sikap Fisika Mahasiswa Jurusan Pendidikan Fisika Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alauddin Makassar Angkatan 2013. *Jurnal Al-Ta'dib*, 10(1), 91–108.