PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP YBPK WONOASRI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Jurusan Pendidikan Matematika

OLEH :

OKTAV RIVINOGRAHA DHITAYANA
NPM: 11.1.01.05.0160

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UNP KEDIRI
2016

Skripsi oleh:

OKTAV RIVINOGRAHA DHITAYANA
NPM: 11.1.01.05.0154

Judul:

PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP YBPK WONOASRI

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan Matematika

FKIP UNP Kediri

Tanggal: 28 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Feny Rita Fiantika, M.Pd	**Drs. Darsono, M.Kom.**
NIDN. 0710057801	**NIDN. 0710016401**

Skripsi oleh :

OKTAV RIVINOGRAHA DHITAYANA

NPM. 11.1.01.05.0160

Judul :

PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP YBPK WONOASRI

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Jurusan Pendidikan Matetaika FKIP UNP Kediri

Pada Tanggal : .....

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Feny Rita Fiantika, M.Pd ( )
2. Penguji I : Aan Nurfahrudianto, M.Pd. ( )
3. Penguji II : Drs. Darsono, M.Kom ( )

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.

NIDN. 0716046202

Pembelajaran Matematika Dengan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP YBPK Wonoasri

Oktav Rivinograha Dhitayana
11.1.01.05.0160
FKIP – Matematika

Feny Rita Fiantika, M.Pd
Drs. Darsono, M.Kom

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi ketika peneliti menjumpai fakta saat menempuh kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) bahwa minat belajar matematika siswa saat ini rendah, karena sebagian besar siswa memandang matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII pada materi Bentuk Aljabar.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian siswa kelas VIII SMP YBPK Wonoasri tahun ajaran 2016/2017 dengan jumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan metode pembelajaran media komik, dokumentasi, serta instrumen tes dan angket. Semua intrumen yang digunakan pada penelitian harus dalam keadaan valid, reliabel, praktis dan obyektif. Peneliti menggunakan data hasil test dan data hasil angket untuk menganalisis hasil belajar siswa dan peningkatan minat belajar siswa.

Hasil analisis diperoleh dari hasil angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan PTK. Berdasarkan hasil analisis, terjadi peningkatan minat belajar siswa dari kategori “Kurang Minat” menjadi “Minat”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media komik pada siswa kelas VIII SMP YBPK Wonoasri dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci : *Minat Belajar, Komik, Media Pembelajaran*

I. Latar Belakang

Perkembangan Suatu bangsa erat sekali hubungannya dengan masalah-masalah pendidikan. Pendidikan merupakan wadah kegiatan sebagai pencetak sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas tinggi. Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu dasar peningkatan pendidikan secara keseluruhan.Upaya peningkatan mutu pendidikan menjadi bagian terpadu dari upaya peningkatan kualitas manusia, baik aspek kemampuan, kepribadian, maupun tanggung jawab sebagai warga masyarakat. Marsigit dalam Sutama (2000: 1) menyatakan bahwa ahli-ahli kependidikan telah menyadari bahwa mutu pendidikan sangat tergantung kepada kualitas guru dan praktik pembelajarannya, sehingga peningkatan pembelajaran merupakan isu mendasar bagi peningkatan mutu pendidikan secara nasional.

Matematika merupakan salah satu dari bidang studi yang menduduki peranan penting dalam dunia pendidikan, karena dapat dilihat dari waktu jam pelajaran di sekolah lebih banyak dibandingkan mata pelajaran lainnya. Dalam proses belajar mengajar pada umumnya guru menyadari bahwa matematika dipandang sebagai mata pelajaran yang kurang diminati oleh banyak siswa. Matematika saat ini merupakan mata pelajaran yang masih dianggap menakutkan bagi sebagian besar siswa. Mereka beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit, hal ini menyebabkan siswa takut dan malas untuk mempelajarinya. Ini dikarenakan siswa tidak mencintai matematika.

Ada hubungan yang erat antara matematika dengan kehidupan kita sehari-hari, yaitu adanya sebuah cinta. Matematika jelas mencintai kehidupan kita. Semua konsep kehidupan manusia mulai dari yang teratur hingga yang tidak teratur pasti ada unsur matematika di dalamnya. Namun belum tentu semua manusia juga mencintai matematika. Manusia yang mencintai matematika pasti akan mencari hubungan matematika dari kejadian yang berlangsung meskipun sepele. Sedangkan

mereka yang tidak mecintai matematika pasti akan acuh terhadap kejadian-kejadian yang berlangsung dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut budayawan Sudjiwo Tedjo, banyak masyarakat yang salah mengartikan matematika sebagai ilmu hitung-hitungan dan ilmu pasti. Menurutnya pemaknaan yang sempit ini menjadikan matematika hanya mencangkup Penjumlahan (+), Pengurangan (-), Pembagian (:) dan Perkalian (x). Padahal sebenarnya matematika mempunyai lingkup yang lebih luas lagi. Sebagai contoh, kemacetan di jalan umum. Manusia yang acuh terhadap matematika pasti akan menganggap kejadian ini biasa terjadi, berbeda dengan orang yang mencintai matematika mereka akan menyusun suatu himpunan yang beranggotakan orang-orang yang sering melewati jalan macet tersebut, kemudian himpunan tersebut dibedakan lagi berdasarkan tujuan penggunaan, dan terbentuklah sebuah pola yang menyebabkan kemacetan.

Dalam pembelajaran matematika, sering ditemui beberapa kesulitan yang umumnya dimiliki siswa. Diantaranya adalah kesulitan menghitung dengan cepat, kemampuan logika, ketrampilan menulis atau menggambar dan rasa malas belajar. Hal ini dikarenakan para siswa memandang pelajaran matematika sebagai pelajaran yang paling sulit dan membosankan. Fakta inilah yang saya jumpai ketika sedang menempuh kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMPN 6 Kediri kelas VIII.

Salah satu faktor yang menyebabkan siswa kelas VIII sering bosan dan tidak memahami materi pelajaran adalah penyampaian materi pelajaran yang kurang menarik dan kurangnya komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Untuk itu perlu dicari solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut.

Guru adalah pengajar yang menjadi fokus dalam kegiatan belajar mengajar. Karena peranannya yang sangat menentukan guru harus mampu

mentransformasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada siswa. Melaluiproses belajar mengajar guu harus mampu mengetahui kesulitan yang dialami siswa dan mencari alternatif pemecahannya. Sedangkan sebagai perencana pengajaran, guru diharapkan mampu merencanakan kegiatan belajar secara efektif.

Salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar matematika adalah menggunakan strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Ada beberapa strategi yang dapat digunakan, salah satunya adalah melalui media visualisasi. Media visualisasi merupakan media pembelajran yang cukup menyenangkan, yang digunakan untuk penyampaian materi dalam pembelajaran matematika.

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu penggunaan media pembelajaran yang dapat membangktikan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, seperti yang dijelaskan Hamlik dalam Arsyad (2002: 15) mengemukakan bahwa "Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivas dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa".

Menurut situs wikipedia, visualisasi adalah rekayasa dalam pembuatan gambar, diagram atau animasi untuk penampilan suatu informasi. Secara umum, visualisasi dalam bentuk gambar baik yang bersifat abstrak maupun nyata telah dikenal sejak awal dari peradaban manusia dan terus berkembang dari masa ke masa. Contoh dari hal ini meliputi lukisan di dinding-dinding gua dari manusia purba, bentuk huruf hiroglip Mesir, sistem geometri Yunani, cerita bergambar atau komik, hingga animasi 3D.

Dari sekian contoh visualisasi tersebut, komik atau cerita bergambar merupakan yang paling digemaari saat ini, khususnya di kalangan siswa SMP. Media ini dapat digunakan untuk menarik minat siswa

dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika dengan menggunakan media komik dirasakan akan lebih efektif dan berhasil daripada menggunakan metode ceramah atau ekspositori, terutama bagi siswa yang daya ingatnya kurang dalam belajar karena banyaknya materi yang harus diterima di sekolah.

Sebab selama ini pembelajaran matematika di SMP masih menggunakan media seadanya dengan berupa benda di lingkungan sekitar kelas. Sehingga siswa jika dihadapkan pada bentuk soal cerita akan mengalami kesulitan pemahaman yang berfungsi sebagai kesimpulan berupa kalimat matematika.

Dari rangkaian gambar dan lambang visual tersebut siswa dapat menuliskan kalimat matematika yang tepat. Sedangkan penggambaran media sederhana tersebut adalah untuk menujukkan maksud dari bentuk soal cerita tersebut. Sehingga ketika pokok bahasan tersebut diaplikasikan dalam betuk soal cerita, siswa tidak akan merasa kesulitan. Hal yang mendasari pengembangan media komik adalah ketidakmampuan siswa dalam pemahaman betuk soal cerita pada pembelajaran matematika. Sehingga terjadi kesulitan belajar dalam hal menuliskan soal matematika yang disajikan dalam bentuk soal cerita pada siswa kelas VIII.

Dengan menggunakan media komik akan muncul keasyikan tersendiri dalam belajar sehingga siswa akan tertarik dan lebih mudah untuk menerima, mengerti dan memahami pelajaran yang dipelajari. Sehingga prestasi siswa pun dapat ditingkatkan melalui strategi ini.

Hal ini membuat peneliti ingin melakukan penelitian pada kelas VIII SMP YBPK Wonoasri. Alasan peneliti memilih SMP tersebut adalah karena faktor kedekatan lingkungan antara rumah peneliti dengan sekolah tersebut. Sehingga peneliti bisa dengan mudah mendapatkan informasi-informasi tentang aktivitas siswa kelas VIII di SMP YBPK Wonoasri.

II. Metode

Jenis Penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif yang dilakukan secara kolaboratif. Kolaboratif artinya peneliti berkolaborasi atau bekerjasama dengan guru matematika kelas VIII SMP YBPK.

Subyek penelitian adalah 20 peserta didik kelas VIII SMP YBPK Wonoasri. Teknik dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini bertujuan untuk medeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa melalui media komik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket minat belajar dan komik pembelajaran matematika..

Pada angket minat belajar terdapat 20 butir pernyataan. Berikut langkah penghitungan skor angket :

1) Dihitung skor pada masing-masing siswa untuk tiap gejala.
2) Dihitung persentase skor yang diperoleh dari langkah 1, menggunakan rumus:

$$Tx = \frac{A}{B} x\ 100\%$$

ket: Tx = Persen total yang dicapai

A = jumlah skor yang diperoleh siswa pada setiap aspek

B = jumlah skor total maksimal pada setiap aspek

3) Pembacaan kesimpulan kondisi minat siswa dan faktor-faktor yang mempengaruhinya dengan kriteria yang diadaptasi dari pedoman penilaian (Suharsimi Arikunto 1998 : 246) seperti pada tabel berikut:

Tabel klasifikasi persentase untuk skor hasil angket

Kriteria Minat	Presentase
Sangat Minat	85% - 100%
Minat	70% - 84,99%
Kurang Minat	41% - 69,99%
Tidak Minat	0% - 40,99%

Angket minat belajar diberikan sebanyak 2 kali kepada siswa, yang pertama sebelum dilaksanakan

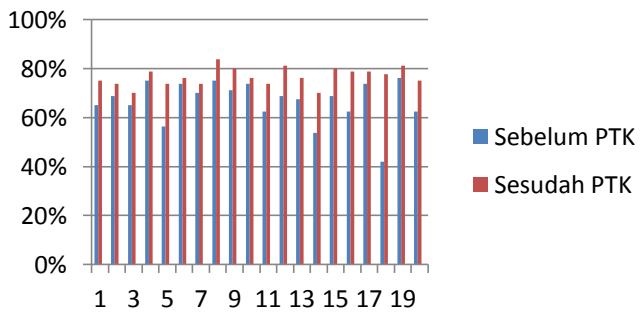
pembelajaran media komik dan yang kedua sesudah dilaksanakan pembelajaran media komik.

Pembelajaran media komik dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan dengan materi bentuk aljabar.

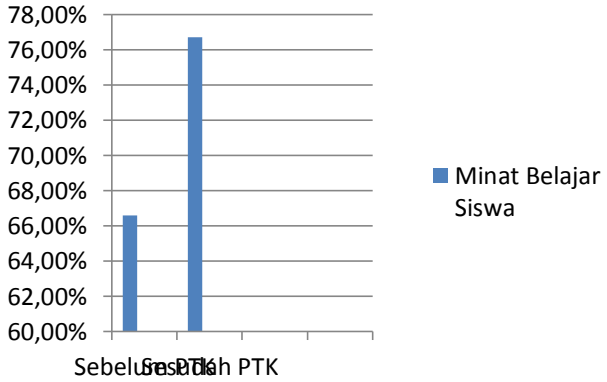
III. Hasil dan Kesimpulan

Melalui hasil peneilitian ini ditunjukkan bahwa pembelajaran Matematika yang menggunakan media komik memiliki dampak positif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Sebelum pembelajaran media komik rata-rata menunjukkan 66,6% dari hasil lembar angket minat belajar yang sudah dilaksanakan.

Hal ini dapat dilihat dari semakin bertambahnya semangat siswa terhadap materi yang disampaikan peneliti (Minat belajar siswa meningkat) yaitu rata-rata 76,7%. Setelah dilakukan PTK peningkatan minat belajar siswa secara klasikal telah tercapai secara baik.



Gambar 1. Grafik Minat Belajar Siswa



Gambar 2. Grafik Rata-Rata Minat Belajar Siswa

IV.

Peneliti menyimpulkan bahwa minat belajar matematika siswa mengalami peningkatan dibandingkan sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan Media komik. Hal ini juga terlihat pada grafik (Gambar 1. & 2.) mengenai peningkatan minat belajar siswa. Selain itu, tujuan dari tindakan untuk meningkatkan minat belajar siswa juga tercapai.

IV. Daftar Pustaka

Abd. Rachman Abror. 1993. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana Yogya

Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi 2).* Jakarta: Bumi Akasara.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar.2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Bimo Walgito. 2004. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset

Crow and Crow. 1975. *An Outline of General Psykology*. New York: Lithe fred adam and co

Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran. Bandung*: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Kusrianto, A. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.

Kusmiatai, R. A. 1999. *Desain Komunikasi Visual*. Jakarta : PT. Remaja Rosdakarya

McCloud, Scott. (2001). *Understanding Comics, Memahami Komik*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gamedia).

McCloud, Scott. (2008). *Mencipta Ulang Komik (Reinventing Comics).* Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).

Moleong, L. J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Siswono. T.Y.E. 2010. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Surabaya: Unesa University Press.

Soedarsono. 1988. *Beberapa Prinsip dalam Penelitian*. Yogyakarta: Bimbingan

Penelitian Karya Ilmiah FIP IKIP Yogyakarta

Soedjadi. R. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di*

Indonesia. Jakarta: Depdiknas.

Sones, William. 1994. *The Comics and Intructional Method*. American Sociological Association

Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung. Tarsito.

Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. (2005). *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru Algesindo

Sudjiwotedjo. 2013. *Finding Math Harmony in Chaos.* Bandung : Tedx Production.

Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press

Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sutama. 2000. *Peningkatan Efektifitas Pembelajaran Matematika melalui Pembenahan Gaya Mengajar Guru di SLTP N 18 Surakarta*. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana UNY .

Th. Tristiana. 2000. Pengaruh Minat Belajar Matematika dan Kemampuan Awal Matematika Yang Dimiliki Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas I SMUN I Banguntapan Bantul Tahun Ajaran 1998/1999. Skripsi. MIPA. UNY

Waluyanto, H.D. 2005. *Komik sebagai Media Komunikasi Pembelajaran*. Jurnal Nirmana Vol. 1 No. I.

Waluyanto, H.D. 2002. *Karikatur sebagai Karya Komunikasi Visualdalam Penyampaian Kritik Sosial*. Jurnal Nirmana Vol. 2 No. II.

Wirjokusomo Iskandar, Soemardji Ansori. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif: Bidang ilmu-ilmu Sosial Humaniora (Suatu pengantar)*. Surabaya: Unesa University Press.

Uzer Usman & Lilis Setiawati. 1993. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya