

ARTIKEL

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN MATEMATIKA
UNTUK MENINGKTKAKAN KEMAMPUAN MENGANALISIS PADA
MATERI PECAHAN SISWA KELAS V SDN TAROKAN 1 AJARAN
2016/2017**



Oleh:

INDRYANA AYU PUTRI TUNJUNGSARI

NPM : 13.1.01.10.0378

Dibimbing oleh :

- 1. Drs. Sulistiono M,Si**
- 2. Farida Nurlaila Zunaida, M,Pd**

PROGRAM STUDI PGSD

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2016/2017



**SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017**




Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Indryana Ayu Putri Tunjungsari
 NPM : 13.1.01.10.0378
 Telepon/HP : 0858 4303 0005
 Alamat Surel (Email) : iaptsss28@gmail.com
 Judul Artikel : Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Pada Materi Pecahan Siswa Kelas V SDN Tarokan 1 Ajaran 2016/2017
 Fakultas – Program Studi : FKIP / PGSD
 Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara Persatuan Guru Republik Indonesia (UN PGRI KEDIRI)
 Alamat Perguruan Tinggi : Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

- a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
- b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku

Mengetahui		Kediri, 24 Januari 2019
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
 <u>Dr. Sulistiono M.Si</u> NIDN. 0007076801	 <u>Farida Nurlaila Zunaida, M.Pd</u> NIDN. 0730098803	 <u>Indryana Ayu Putri T</u> NPM 13.1.01.10.0378

Indryana Ayu Putri T | 13.1.01.10.0378
FKIP - PGSD

simki.unpkediri.ac.id
|| 1 ||

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKTKAKAN KEMAMPUAN MENGANALISIS PADA MATERI PECAHAN SISWA KELAS V SDN TAROKAN 1 AJARAN 2016/2017

Indryana Ayu Putri Tunjungsari
NPM 13.1.01.10.0378
FKIP PGSD
iaptsss28@gmail.com
Sulistiono dan Farida Nurlaila Zunaida
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini dilatar belakangi hasil wawancara dan pengamatan, bahwa pembelajaran matematika di SDN Tarokan 1 Kabupaten Kediri masih didominasi guru dan media yang digunakan dalam pembelajaran materi pecahan hanya dari buku. Akibatnya, suasana kelas pasif dan murid menjadi malas. Media komik diharapkan dapat melibatkan siswa secara aktif dalam meningkatkan kemampuan menganalisis serta terciptanya suasana belajar yang menyenangkan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui : (1) kebutuhan pengembangan media komik pembelajaran matematika bentuk pecahan pada siswa kelas V SDN Tarokan I. (2) pengembangan media komik pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuim menganalisis bentuk pecahan pada kelas V SDN Tarokan I, (3) efektifitas media komik hasil menganalisis bentuk pecahan pada siswa kelas V SDN Tarokan I.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) menurut Nana dan Rivai (2015:64), terdiri dari tiga tahap yaitu: 1) studi pendahuluan, 2) pengembangan model, dan 3). uji model. Media komik divalidasi oleh I ahli media dan ahli materi, guru matematika menggunakan instrumen angket. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media agar tingkat kelayakannya semakin tinggi. Setelah itu dilakukan uji coba terbatas 30 siswa kelas V SDN Tarokan 1, dengan jumlah responden sebanyak 5 siswa menggunakan instrumen angket.

Hasil penelitian ini adalah Media pembelajaran komik dibutuhkan di SDN Tarokan I, untuk dijadikan media pembelajaran materi pecahan dalam membangkitkan minat, perhatian dan kreatifitas siswa. Media dikembangkan dengan menggunakan langkah – langkah penelitian yaitu : 1) Studi pendahuluan meliputi : Studi pustaka, survei lapangan, penyusunan draf. 2) Pengembangan model meliputi: Validasi, uji terbatas, uji luas. 3) Uji model meliputi: hasil. Media dikembangkan ini diterapkan pada siswa menggunakan model kooperatif STAD. Keefektifitasan pengembangan media komik yang telah dikembangkan adalah sangat baik dengan rata-rata 4,6 dari segi materi dan 4,8 dari segi media. Media komik yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar siswa yaitu rata – rata 90,1667 rata – rata hasil belajar sebelum diberikan pembelajaran media komik adalah 47,27 , namun setelah diberikan pembelajaran menggunakan media komik rata – rata menjadi 79,52. Sehingga media dikatakan meninggkat kemampuan analisis pada materi pecahan terhadap siswa kelas V.

KATA KUNCI : *pengembangan,media,komik, materi pecahan*

I. LATAR BELAKANG

Melalui kegiatan belajar mengetahui, belajar berbuat, belajar hidup bersama dan belajar menjadi seseorang atau belajar menjadi diri sendiri, maka akan semakin luas wawasan seseorang tentang pengetahuan, tentang nilai-nilai positif, tentang omongan orang lain serta tentang berbagai dinamika perubahan yang terjadi. Kesemuanya ini diharapkan menjadi modal yang fundamental bagi seseorang untuk mampu mengarahkan dirinya dalam perilaku positif berpijak pada nilai-nilai kebenaran yang diyakininya sehingga membuka peluang untuk tercapainya kemajuan-kemajuan yang lebih berarti. Keempat pilar pendidikan tersebut sekaligus merupakan misi dan tanggung jawab yang harus diemban oleh pendidikan.

Adapun mata pelajaran yang dimaksud di atas diantaranya adalah mata pelajaran PKN, Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, dan IPS. Diantara ke-lima mata pelajaran ini, Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang melibatkan pengembangan pola berfikir dan mengolah logika pada suatu tingkungan belajar yang sengaja diciptakan oleh guru dengan berbagai metode agar program belajar matematika tumbuh dan berkembang secara optimal.

Tujuan pengajaran adalah rumusan kemampuan yang diharapkan dimiliki para siswa setelah menempuh pengalaman

belajar. Bahan pengajaran adalah seperangkat materi keilmuan yang terdiri atas fakta, konsep, prinsip, generalisasi suatu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum dan dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran. Metodologi pengajaran adalah metode dan teknik yang digunakan guru dalam melakukan interaksinya dengan siswa agar bahan pengajaran sampai pada siswa, sehingga siswa mengetahui tujuan pengajaran. (Sudjana dan Rivai, 2010: I)

Mengajar mengandung dua unsur yang penting yaitu metode pengajaran dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah pengajaran berlangsung. Meskipun demikian dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan yang diciptakan oleh guru.

Pendidikan dan media pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat, proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar tanpa adanya media pembelajaran yang tepat. Media adalah perantara atau

pengantar pesan dari pemberi kepada penerima pesan.

Dalam suatu proses pembelajaran, ada 2 unsur yang sangat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa dalam benak atau mental maupun dalam bentuk yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi (Arsyad, 2009).

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika dibidang teori peluang dan matematika diskrit.

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. Dengan demikian diharapkan manusia dapat menyadari dan mempelajari matematika sejak dini yaitu sejak di usia sekolah sekolah dasar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Tarokan I dengan melihat saat guru kelas V. Observasi yang telah dilakukan memperoleh hasil yaitu, siswa kurang menyukai mata pelajaran Matematika, karena dalam Matematika banyak menghitung. Dalam menjelaskan materi pecahan guru hanya menggunakan LKS dan model ceramah. Pada pembelajaran ini guru tidak menggunakan media pembelajaran, di karena guru malas membuat media pembelajaran.

Kenyataan yang terjadi di lapangan, guru masih belum mampu mengembangkan media pelajaran khususnya pada materi pecahan. Hal ini terbukti ketika guru memberikan penjelasan masih belum menggunakan media konkrit sehingga siswa masih kesulitan untuk memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Kebanyakan guru hanya menggunakan buku pelajaran dan LKS saja untuk menjelaskan materi disertai latihan-latihan soal. Sehingga dapat membuat siswa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan nilai siswa dibawah KKM.

Salah satu upaya mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media yang dapat digunakan untuk memudahkan penjelasan guru sehingga siswa mudah dalam memahami materi pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang

dapat dilakukan salah satunya adalah pengembangan media pelajaran komik. Media komik adalah gambaran suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita yang ditujukan pada mata pelajaran Matematika. Alternatif tersebut berupa pengembangan media yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Pengembangan media pembelajaran yang tepat mengenai materi pecahan yaitu media pembelajaran komik. Dalam penelitian ini akan mengembangkan media komik yang dapat digunakan di beberapa mata pelajaran dan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa. selain hal tersebut, media komik diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa, dapat menumbuhkan daya tarik siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Sedangkan penggambaran media sederhana tersebut adalah untuk menunjukkan maksud dari pecahan. Sehingga ketika bab pecahan ini di aplikasikan dalam bentuk soal cerita siswa akan merasa kesulitan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dilakukan penelitian mengenai pengembangan media komik untuk materi Matematika tentang pecahan kelas V SDN Tarokan I Kabupaten Kediri tahun ajar 2016/2017.

II. METODE

Model penelitian yang digunakan termasuk dalam penelitian pengembangan. Sukmadinata dan kawan-kawan (dalam Noordyah) memodifikasi langkah-langkah penelitian dan pengembangan dari *Borg dan Gall* menjadi tiga tahap yaitu: 1) Studi Pendahuluan, 2) Pengembangan Model, 3) Uji Model. Dari uraian tersebut dapat diketahui bahwa dalam mengembangkan sebuah produk harus secara bertahap sehingga menghasilkan produk yang sesuai.

Selanjutnya teknik analisis yang digunakan adalah menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif tersebut diperoleh dari yaitu kebutuhan media, pengembangan media dan keefektifan media. (1) Kebutuhan media diperoleh dari survei lapangan untuk mengumpulkan data yang berkenaan dengan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. (2) Pengembangan media diperoleh menggunakan langkah – langkah pengembangan. (3) Keefektifan media diperoleh melalui dari rata – rata nilai *post-test* siswa uji terbatas dan sesungguhnya yang mengalami peningkatan hasil angket siswa dan guru yang masuk dalam kriteria media komik yang digunakan sangat efektif.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dideskripsikan prosedur pengembangan media untuk materi pecahan siswa kelas V sekolah dasar yaitu sebagai berikut.

1. Studi pendahuluan

Mengumpulkan data yang berkaitan dengan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran matematika di SD kelas 5 khususnya yang berkaitan dengan materi pecahan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara studi dokumenter, dan pengamatan pada waktu pembelajaran. Data yang dikumpulkan meliputi, motivasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran, ketrampilan guru mengembangkan media pembelajaran, persepsi siswa pada mata yang disampaikan guru, serta minat belajar pada materi tersebut

Dari hasil survei lapangan dan mengacu pada teori-teori atau konsep yang disimpulkan dari hasil studi kepustakaan, maka peneliti menyusun draf awal produk media yang akan dikembangkan berdasarkan hasil studi kepustakaan dan dari

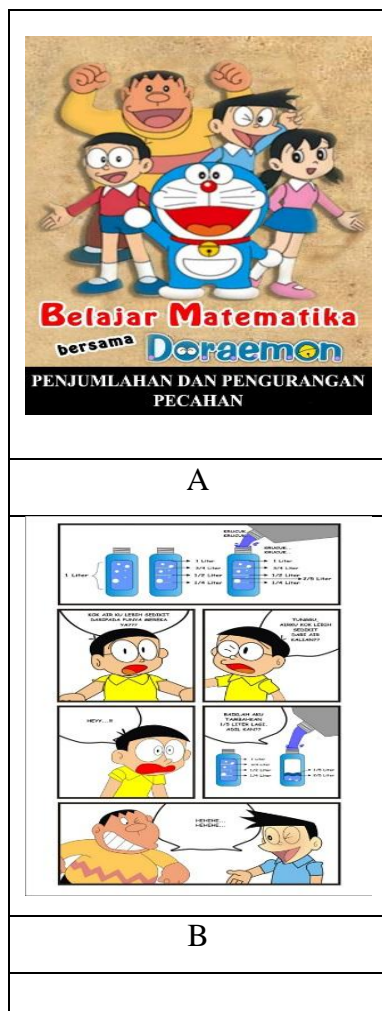
data survei lapangan dapat disimpulkan bahwa media yang cocok digunakan untuk mendukung pembelajaran materi pecahan adalah media pembelajaran yang konkrit yang dapat menyamakan persepsi siswa serta menarik minat siswa. Dalam pemikiran penelitian terlintas bahwa media komik dapat dikembangkan pada materi ini. Oleh karena itu draf produk media yang akan dikembangkan sudah mengarah pada pengembangan media pembelajaran pecahan dengan penggunaan komik.

2. Pengembangan model

Pembuatan desain komik sesuai dengan kebutuhan siswa. Menentukan bentuk penyajian media pembelajaran dengan memperhatikan materi yang disajikan, Bahasa yang digunakan dan karakter yang akan dikembangkan.

Pada tahap pengembangan peneliti mengembangkan pembelajaran media komik untuk materi pecahan. Didalam komik terdapat gambar berkarakter sesuai dengan usia anak selain itu penggunaan bahasa yang

mempermudah pemahaman siswa saat membaca komik. Komik dibuat semenarik mungkin dengan tampilan gambar yang mendukung materi. Produk yang telah dikembangkan kemudian diujikan kepada ahli media dan ahli materi untuk mendapat kritik dan saran untuk perbaikan produk. Adapun struktur media komik adalah sebagai berikut.



Gambar 1 Media komik yang dikembangkan (A) Cover depan, (B) Isi komik, (C) Cover belakang.

3. Uji Model

Media yang dikembangkan akan di uji coba di sekolah dasar yang telah dipilih sebagai subjek uji coba, yaitu pada SDN Tarokan 1 Kabupaten Kediri dengan uji coba terbatas berjumlah 15 siswa, kemudian di uji cobakan dalam skala luas yang berjumlah 30 siswa. Dapat diperoleh data berupa hasil *pretest* dan *posttest* yang berikan kepada siswa. Selain itu, siswa juga memberikan respon terhadap media komik.

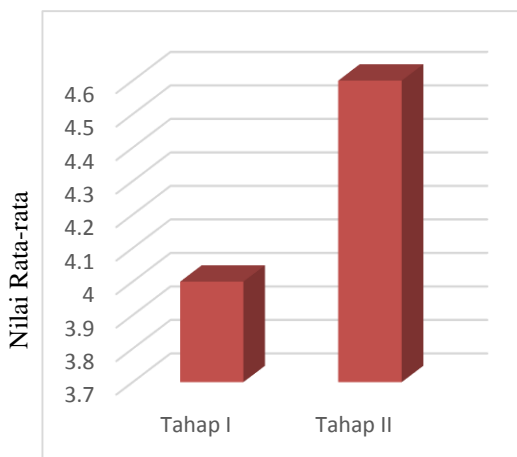
Produk media komik dapat diketahui dari hasil analisis uji coba produk uji terbatas dan uji luas.

1. Media komik menunjukkan ke validan dengan memperoleh rata – rata dari ahli media 4,8 dengan kriteria sangat baik atau dapat

digunakan tanpa revisi dan hasil validasi ahli materi memperoleh rata – rata 4,6 dalam kriteria sangat baik dan dapat digunakan tanpa revisi.

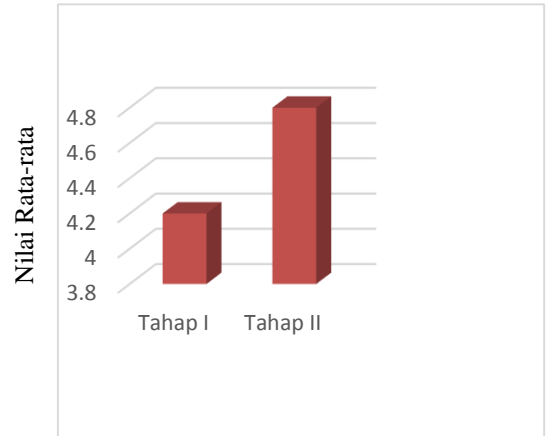
2. Media komik berpengaruh terhadap kemampuan siswa mampu dalam materi pecahan dengan memperoleh taraf signifikan sebesar $0,037 > 0,05$.
3. Media komik menunjukkan keefektifan media dilihat dari *pretest* dan *posttest*. Hasil sebelum diberikan pembelajaran dengan media komik 47,27 namun setelah diberikan pembelajaran menggunakan media komik rata – ratanya menjadi 79,52.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil penilaian dari ahli materi dari tahap pertama sampai dengan tahap kedua dapat dilihat pada diagram batang dibawah ini :



Gambar 2 Rata – rata penilaian ahli materi pada setiap tahap

Gambaran yang lebih jelas mengenai hasil penilaian dari ahli media dari tahap pertama sampai dengan tahap kedua dapat dilihat pada diagram batang dibawah ini :



Gambar 3 Rata-rata penilaian ahli media pada setiap tahap

Hasil pengujian diperoleh nilai signifikansi 0,037. Dengan menggunakan batas signifikansi 0,05, nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar diberikan pembelajaran menggunakan media komik antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
NILAI	Equal variances assumed	2.233	.037	2.158	58	.252	1.33333	1.15188	-3.63907	.97240
	Equal variances not assumed			2.158	57.986	.252	1.33333	1.15188	-3.63908	.97241

Tabel 1 Hasil analisis dengan uji-t *Independent*.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini dapat di simpulkan:

1. Media pembelajaran komik dibutuhkan di SDN Tarokan I, untuk dijadikan media pembelajaran materi pecahan, sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Dalam membangkitkan minat, perhatian dan kreatifitas siswa dibutuhkan media yang menarik yaitu media komik.
2. Media dikembangkan dengan menggunakan langkah - langkah penelitian yaitu : 1) Studi pendahuluan, 2) Pengembangan model, 3) Uji model. Media dikembangkan ini diterapkan pada siswa menggunakan model kooperatif STAD. Tujuan agar siswa lebih mudah memahami materi pecahan dengan menggunakan media komik, sehingga siswa menjadi fokus terhadap pembelajaran materi pecahan.
3. Media komik yang dikembangkan efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dari rata – rata 47,27 pada kelas kontrol dan pada kelas eksperimen menjadi rata – rata 79,52.

IV. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A.2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo persada.
- Arsyad. 2009. *Metode Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo persada.
- Asyar R. 2012. *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta : Gaung Presada Press.
- Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Noordyah. 2011. *Langakah – langkah Penelitian dan Pengembangan*. Dalam jurnal pendidikan (Online) tersedia <http://noordyah.wordpress.com/tugas-kuliah/langkah-langkah-penelitian-dan-pengembangan/>. Di akses pada tanggal 25 Januari 2019.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran* Jakarta: PT Raja Grafindo Jaya.
- Sudjana dan Rivai. 2010. *Metodologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Sungkono. 2009. *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.

