

## **PENERAPAN KOMIK MATEMATIKA DENGAN PENDEKATAN *INQUIRY***

**Alfiatus Safa'ah<sup>1</sup> dan Nurhafid Ishari<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Institut Agama Islam Syarifuddin Lumajang, Indonesia  
Email : sherryalf3@gmail.com

<sup>2</sup> Institut Agama Islam Syarifuddin Lumajang, Indonesia  
Email : hafid.ishari@gmail.com

---

Submit : **21/01/2021** | Review : **03/02/2020** s.d **23/02/2020** | Publish : **07/04/2021**

---

### **Abstract**

*Teaching materials are one of the important components in learning. Because the teaching materials contain various learning resources and learning experiences for students. The application of teaching materials in the form of comics in mathematics learning can help teachers solve problems in class. One of them is improving learning outcomes. This classroom action research is implemented in mathematics which is focused on the material division concept presented in the form of mathematics comics. The purpose of this study is to improve students' understanding of the distribution material and improve learning outcomes which is collaborated with the inquiry approach. This classroom action research consisted of two cycles, each of which consisted of planning, act and observation and reflect with the research design of Kemmis and Mc Taggart. The results of this classroom action research are proven to improve learning outcomes. This is indicated by the value of learning outcomes in cycle I 62.2 increased in cycle II by 90.8. Then the classical completeness results in cycle I was 73%, increased in cycle II by 98%. Likewise, the observation results from 61% in cycle I increased to 92% in cycle II.*

**Keywords:** *Mathematical Comics, Inquiry*

### **Pendahuluan**

Matematika merupakan salah satu induk ilmu pengetahuan yang berfungsi sebagai pemecah masalah kehidupan manusia yang berhubungan dengan angka. Baik pada bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan banyak bidang lain menggunakan matematika sebagai

dasar alat hitung dan alat ukur.<sup>1</sup> Maka dari itu pendidikan

---

<sup>1</sup> Setiari, Sigit. 2012. Penerapan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) dalam Peningkatan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Pecahan pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Kalam Cendekia PGSD Kebumen*. Vol. 1. No 2.

menekankan bahwa matematika adalah salah satu ilmu yang wajib dikuasai oleh para pembelajar. Demi kemajuan pembangunan Indonesia, sumber daya manusia yang ada harus ditingkatkan sedemikian rupa sehingga dapat menyusul negara lain yang sudah maju. *Doing mathematics* dapat dilakukan melalui proses aktif, dinamik dan generatif. Permasalahan di lingkungan peserta didik perlu dipecahkan secara kritis, cermat, objektif dan terbuka. Matematik berperan disini pada logika pemikiran dan pengembangan nalar.<sup>2</sup>

Dalam kehidupan manusia, konsep pembagian merupakan salah satu unsur matematis yang selalu digunakan. Mengenalkan konsep ini kepada peserta didik adalah satu hal yang harus dilakukan dalam kegiatan belajar di sekolah. Menguasai konsep matematika merupakan syarat anak dapat dikatakan mahir matematika.<sup>3</sup> Konsep pembagian dikenalkan sejak anak berada di kelas II dan materi ini akan dilanjutkan dengan materi dengan tingkat yang lebih kompleks seiring tingginya level

kelas. Pembelajaran mengenai materi ini harus dilaksanakan secara efektif dan efisien serta berkesan agar peserta didik dapat menggunakan konsep matematika dengan tepat guna. Peningkatan daya kerja otak siswa menjadi salah satu sasaran dari pembelajaran konsep pembagian ini.

Pemikiran logis anak sudah dapat dikembangkan pada masa operasional konkret (*concrete operational thought*). Operasi matematika dengan lebih dari satu konsep mulai dapat dipahami pada masa ini. Misalnya operasi perkalian yang dibalik menjadi operasi pembagian.<sup>4</sup> Dari sini dapat dikatakan bahwa penanaman sebuah konsep kepada anak harus diatur sedemikian rupa agar konsep tersebut akan selalu diingat sampai pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Guru berperan penting dalam proses pembelajaran hingga sejauh mana siswa dapat mengimplementasikan materi tersebut ketika sudah berada di luar kelas. Hal ini juga berhubungan dengan kecerdasan peserta didik dalam belajar. Dalam rangka mengetahui sejauh mana kegiatan pembelajaran anak tersebut berhasil, maka guru harus merancang evaluasi belajar. Adapun kecerdasan dalam memahami suatu konsep merupakan sesuatu yang dapat diukur. Sebagai contoh, anak dapat menceritakan peristiwa yang

---

<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsd/kebumen/article/view/275/158>

<sup>2</sup> Jihad, Asep. 2008. *Pengembangan Kurikulum Matematika*. Yogyakarta: Multi Pressindo. 144.

<sup>3</sup> Masykur, Moch. dan Fathani, Abdul Halim. 2007. *Mathematical Intelligence: Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*. Jogjakarta: Ar-Ruzz. 81.

<sup>4</sup> Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 156.

dialami ketika karyawisata.<sup>5</sup> Jadi sasaran pembelajaran konsep pembagian ini adalah bagaimana peserta didik dapat menggunakan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari di lingkungannya.

Adapun permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan dan pembelajaran saat ini adalah materi maupun konsep matematika hanya dihafalkan sebagai bentuk untuk memperoleh nilai kognitif saja. Untuk memenuhi tercapainya indikator pembelajaran harusnya dilakukan secara berkelanjutan dan tidak selesai ketika peserta didik mendapat nilai sesuai KKM. Sebab, pada implementasi Kurikulum 2013, pendekatan yang dilatihkan dan diunggulkan adalah pendekatan saintifik (*scientific approach*) yang menekankan berbagai kegiatan secara aktif mengamati, menanya, mencoba, menalar, mengkomunikasikan dan membangun jejaring. Hal ini dilaksanakan secara berkesinambungan.

Adapun tujuan pembelajaran sendiri adalah perubahan karakter ke arah yang lebih baik. Hal ini membutuhkan kompetensi-kompetensi baru yang dapat diperoleh dengan mengimplementasikan belajar di lapangan atau secara langsung dengan menggunakan konsep dan teori yang telah didapat pada

proses pembelajaran di kelas. Tujuan dari hal tersebut adalah meningkatkan keterampilan, mengembangkan pengetahuan, serta membiasakan sikap sosial dan spiritual yang baik.<sup>6</sup>

Beberapa masalah yang mungkin timbul pada pembelajaran matematika adalah sebagai berikut:<sup>7</sup>

1. Memecahkan soal matematika berupa metekognisi
2. Memecahkan soal matematika dengan soal perbandingan
3. Kesulitan memahami simbol matematis
4. Kesulitan menghafal rumus atau dalil matematis
5. Kesulitan membedakan angka, simbol dan bangun ruang
6. Kelemahan fungsi motorik

Dari sini dapat dikatakan bahwa kelemahan-kelemahan ini menghambat tercapainya tujuan belajar. Untuk mengatasi berbagai kelemahan tersebut, guru dapat menggunakan sebuah metode, strategi serta bahan ajar yang inovatif dan sesuai dengan kondisi lingkungan belajar peserta didik.

Bahan ajar bisa berupa apapun yang dapat menjadi sumber pembelajaran bagi peserta didik. Guru seringkali menggunakan buku paket dan LKS sebagai bahan ajar. Meskipun masih banyak bahan ajar

---

<sup>5</sup> Prawira, Purwa Atmaja. 2012. *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Jogjakarta: Ar-Ruzz. 145-146.

---

<sup>6</sup> Mulyasa, E. 2013. *Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 100.

<sup>7</sup> Wood, Derek dkk. 2007. *Kiat Mengatasi Gangguan Belajar (terj.)*. Jogjakarta: Katahati. 68.

yang dapat digunakan, guru lebih familiar kepada bahan ajar berbentuk buku yang dicetak. Kebutuhan dan lingkungan peserta didik berbeda antar satu dengan yang lainnya. Maka disediakanlah buku pembelajaran sebagai bahan ajar yang bermacam-macam sesuai dengan kebutuhan. Perbedaan cara menyusun bahan ajar ini didasarkan pada materi yang belum dikuasai oleh siswa.<sup>8</sup>

Sejak dari pertama kemunculannya, komik dikenal sebagai suatu bentuk gambar yang membuat hal-hal menjadi lebih menarik dan komunikatif. Selain menarik minat bagi orang yang melihatnya, komik juga memiliki pesan-pesan tersendiri pada setiap gambar maupun alur cerita yang dibawakan. Media komik dapat dipadupadankan dengan proses pembelajaran sebagai bahan ajar. Komik matematika berisi gambar-gambar menarik dan alur yang seru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Jadi, selain menarik perhatian, bahan ajar komik ini dapat juga meningkatkan minat baca peserta didik. Sebab, buku bacaan bergambar tidak membosankan dan bahkan dapat menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya. Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai bahan belajar

yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kurangnya minat membaca dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan sebagian besar dari bahan ajar yang digunakan di sekolah berupa buku bacaan yang di dalamnya bahan materi yang harus dibaca dan dipahami. Apabila hasil belajar rendah, maka tujuan pembelajaran akan sulit tercapai. Permasalahan inilah yang terjadi di kelas III SDN Jatimulyo II. Fakta yang terjadi di lapangan adalah metode pembelajaran yang digunakan merupakan metode konvensional yang kurang bervariasi. Buku yang digunakan oleh siswa lebih banyak mengandung tulisan dan sedikit gambar. Padahal pada masa anak-anak, buku pelajaran harus dikemas dengan lebih menarik agar peserta didik bersemangan. Oleh karena itu, maka peneliti mulai menggunakan bahan ajar berupa komik dalam pembelajaran yang dapat membantu pemahaman siswa tentang materi sekaligus dapat menumbuhkan minat baca.

Dalam menggunakan bahan ajar berbasis komik, guru hendaknya menyertai dengan pendekatan yang sesuai. Dalam hal ini, peneliti memilih menggunakan pendekatan *Inquiry*. Pendekatan ini diasumsikan pada makna pengetahuan manusia yang dapat diperoleh ketika manusia tersebut dapat menemukan jawaban secara mandiri. Proses penemuan jawaban atas pengetahuan itu merupakan

---

<sup>8</sup> Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata. 2.

sebuah dorongan dari dalam diri manusia.<sup>9</sup> Dalam artian, dalam mempelajari materi konsep pembagian matematika, guru sekaligus mendorong siswa untuk menemukan pengetahuan baru oleh kemampuannya sendiri. Pentingnya kemandirian dalam memperoleh ilmu pengetahuan akan membiasakan peserta didik lebih mandiri dalam menghadapi problematika yang ditemukan di lingkungan mereka.

Penerapan bahan ajar komik matematika yang dikemas dengan pendekatan *inquiry* ini dirasa dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III di SDN Jatimulyo 2 Malang. Komik matematika ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar karena bahan ajar ini dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar. Mengingat bahwa kondusif tidaknya sebuah kelas tergantung dari teknik guru dalam mengajar, maka pendekatan *inquiry* digunakan sesuai dengan apa yang dibutuhkan peserta didik ketika di kelas. Dengan begitu tujuan pembelajaran dapat tercapai dan sekolah dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas.

### Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*).

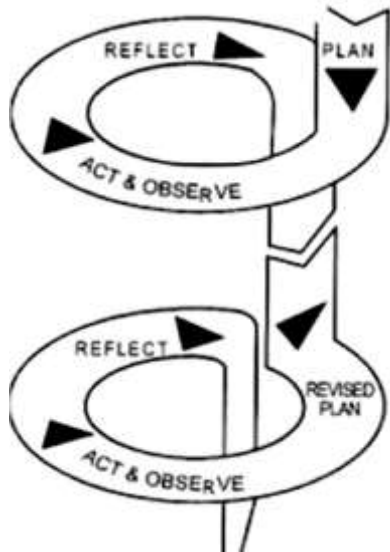
<sup>9</sup> Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group. 194.

Penelitian ini muncul dirancang untuk menemukan masalah dalam kelas kemudian ada tindakan untuk memperbaiki masalah tersebut. Hal ini dilakukan sebagai proses peningkatan mutu pembelajaran. Adapun guru dapat berkolaborasi dengan peneliti lain dalam melakukan penelitian tindakan kelas ataupun guru melakukan secara mandiri penelitiannya.<sup>10</sup> Jadi peneliti melakukan penelitian untuk menemukan akar permasalahan yang terjadi di kelas serta mencari cara dalam memperbaiki permasalahan yang terjadi. Adapun permasalahan yang ada yaitu rendahnya hasil belajar dan kurangnya minat baca peserta didik.

Penelitian ini menggunakan desain dari Kemmis dan Mc Taggart yang dalam pelaksanaannya berbentuk siklus dengan prosedur sebanyak tiga tahap, yaitu *Plan* (perencanaan), *Act and Observe* (tindakan dan pengamatan) dan *Reflect* (refleksi).<sup>11</sup> Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Jatimulyo 2 Malang yang berjumlah 39 anak. Pertimbangan pemilihan subjek karena adanya permasalahan di dalam kelas yang harus segera dilakukan tindakan perbaikan hasil belajar.

<sup>10</sup> Latief, Mohammad Adnan. 2010. *Tanya Jawab Metode Penelitian Pembelajaran Bahasa*. Malang: UM Press. 81.

<sup>11</sup> Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 132.



**Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas**

Adapun instrumen pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi, tes, wawancara terstruktur dan dokumen. Jenis data yang dihasilkan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data yang dihasilkan dalam tiap siklusnya diolah sedemikian rupa kemudian dianalisis untuk mengetahui sejauh mana perbaikan yang telah dicapai di dalam kelas tersebut.

Rumus tingkat ketercapaian tiap siswa dari hasil belajar:<sup>12</sup>

$$N = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} = 100\%$$

Rumus ketuntasan klasikal:

$$P = \frac{\sum \text{tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} = 100\%$$

<sup>12</sup> Zainal Aqib, *Penelitian Tindakan Kelas SD/MI*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm. 41.

**Tabel 1. Persentase Tingkat Keberhasilan Siswa**

Persentase (%)	Tingkat Keberhasilan
80-100	Baik sekali
66-79	Baik
56-65	Cukup
40-55	Kurang
>40	Tidak baik

Rumus hasil observasi:<sup>13</sup>

$$P = \frac{\sum fx}{N} = 100\%$$

**Tabel 2. Persentase Tingkat Ketercapaian**

Persentase (%)	Tingkat Ketercapaian
≥80	Sangat baik
66-79	Baik
56-65	Cukup
40-55	Kurang
<40	Tidak baik

Adapun indikator yang menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas ini berhasil sehingga dapat menghasilkan perbaikan yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan hasil belajar siswa mencapai persentase lebih dari 80%
2. Kegiatan di dalam kelas selama pembelajaran dapat mencapai lebih dari 80%
3. Adanya perbaikan untuk jangka pendek dan panjang

<sup>13</sup> Indarti, Titik. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Ilmiah*. Surabaya: FBS Unesa. 26.

4. Masalah di kelas dapat teratasi dengan baik

### **Pembahasan**

Sesuai dengan prosedur penelitian yang telah dirancang, dalam penelitian ini terdapat dua siklus. Siklus pertama terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, serta refleksi.

peningkatan hasil belajar yang bisa dilihat pada siklus kedua. Hal ini menandakan bahwa komik matematika yang digunakan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran matematika.

Hasil refleksi pada siklus kedua digunakan sebagai evaluasi penentu adanya siklus ketiga atau tidak. Dalam penelitian ini telah tampak hasil akhir dari siklus kedua yang menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan pada siklus pertama. Hasil refleksi ini menunjukkan bahwa penelitian ini cukup dilaksanakan dua siklus saja, mengingat bahwa hasil belajar telah meningkat sehingga tidak dibutuhkan penambahan siklus ketiga.

Pada tahap perencanaan yang dilakukan oleh peneliti adalah mengidentifikasi permasalahan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara observasi pembelajaran di kelas. Dalam hal ini adalah pembelajaran matematika di kelas III. Pada observasi awal ditemukan bahwa banyak siswa yang pasif dalam mengikuti pembelajaran. Guru

Hasil refleksi pada siklus pertama akan menjadi bahan evaluasi dalam melaksanakan siklus kedua. Adapun siklus kedua dilaksanakan dengan tahap perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, serta refleksi. Kedua siklus ini cenderung memiliki tahap yang sama. Perbedaannya adalah

pada menerangkan dengan peralatan yang ada di kelas, seperti papan tulis dan spidol. Bahan ajar yang digunakan adalah buku paket dan LKS sebagai penunjang dalam melaksanakan latihan soal. Karena hal ini dianggap sesuatu yang setiap hari mereka lakukan, maka siswa merasa jenuh dengan pembelajaran. Hal ini berpengaruh terhadap antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa cenderung mengalami penurunan. Maka dari itu dibutuhkan hal yang menarik yang dapat membangkitkan minat belajar siswa.

Langkah selanjutnya adalah merancang perangkat pembelajaran yang diperlukan dalam penelitian. Dalam hal ini adalah silabus dan RPP sesuai dengan Kurikulum 2013. Serta mempersiapkan lembar kerja sebagai acuan hasil belajar sebelum dan sesudah penelitian. Dalam perancangan RPP, peneliti menggunakan pendekatan *inquiry*, dimana pendekatan ini sangat mendukung terlaksananya pembelajaran berbasis saintifik.

Selanjutnya adalah mempersiapkan bahan ajar berupa komik matematika. Komik matematika ini berisi tentang materi konsep pembagian. Dengan alur cerita yang menarik dan mudah untuk dipahami, komik matematika ini disusun sedemikian rupa sehingga dapat menarik minat belajar siswa.

Pada tahap pelaksanaan dan pengamatan, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan penelitian dilakukan sesuai dengan RPP yang telah dirancang. Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan menyampaikan tujuan pembelajaran disertai dengan pengenalan bahan ajar komik matematika. Kemudian dilanjutkan dengan pemberitahuan tentang kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran nantinya. Hal ini dilakukan sebagai bentuk pengenalan dan pembiasaan agar siswa mendapatkan stimulus awal dalam pembelajaran.

Kegiatan inti pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan komik matematika. Guru menyediakan bahan ajar berupa komik matematika yang mana komik ini berisi materi konsep pembagian. Kegiatan pada pembelajaran inti dirasa cukup menarik dan minat siswa meningkat. Namun pada kedua siklus terlihat beberapa perbedaan proses pembelajaran yang berpengaruh pada hasil tes siswa.

Pada siklus I, kegiatan inti masih didominasi dengan metode ceramah. Sehingga siswa masih membagi fokus mereka pada melihat buku komik matematika dan mendengarkan ceramah guru. Pada siklus II, kegiatan inti sudah berupa kegiatan kelompok yang mengharuskan siswa lebih aktif dengan bimbingan guru. Kegiatan seperti ini membuat siswa lebih mudah paham dengan materi sehingga pada tes yang dilakukan terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Pada kegiatan penutup, guru memberi refleksi dan penguatan pembelajaran serta menyampaikan bahwa pada pertemuan berikutnya akan dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan komik matematika lagi. Siswa menyambut dengan antusias rencana pembelajaran tersebut. Dari sini sudah terbentuk motivasi belajar siswa terhadap materi yang disampaikan menggunakan bahan ajar komik matematika pada konsep pembagian.

Tahap pelaksanaan dan pengamatan juga dilaksanakan dengan observasi selama kegiatan pembelajaran. Kegiatan observasi ini menghasilkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kegiatan pembuka dan penutup pembelajaran yang masih menggunakan cara konvensional pada awalnya dapat diatasi dengan memberikan kegiatan untuk



- membantu fokus siswa seperti senam otak
2. Penggunaan buku komik matematika menarik perhatian siswa namun kadang siswa masih teralihkan karena gambar yang menarik
  3. Penguasaan kelas pada siklus II lebih baik daripada siklus I karena guru sudah mulai terbiasa dengan metode yang digunakan

Adapun tahap terakhir dari penelitian adalah refleksi. Pada siklus I, hasil refleksi menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar komik matematika masih belum optimal. Hasil observasi maupun hasil belajar yang dicapai belum bisa dikatakan memenuhi indikator pencapaian keberhasilan. Hasil refleksi ini kemudian digunakan untuk melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya. Pada siklus II, hasil belajar maupun hasil observasi dirasa sudah baik ditandai dengan meningkatnya hasil tes dan persentase.

**Tabel 3. Ringkasan Hasil Penelitian**

Siklus	Hasil Belajar	Hasil Ketuntasan Klasikal (%)	Hasil Observasi (%)	Keterangan
I	62,2	73	61	Cukup
II	90,8	98	92	Sangat baik

Berdasarkan hasil tabel di atas dapat dikatakan bahwa penerapan bahan ajar komik matematika materi konsep pembagian dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh pada siklus I yang memperoleh hasil rata-rata 62,2 menjadi 90,8 yang artinya bahan ajar ini dapat digunakan sebagai sarana guru dalam memperbaiki mutu nilai di kelas. Pada hasil ketuntasan klasikal dan observasi masing-masing juga mengalami peningkatan yang artinya bahwa dengan penggunaan dan pemilihan metode yang tepat, bahan ajar berbasis komik ini dapat dimaksimalkan penggunaannya guna memecahkan masalah penurunan hasil belajar.

Bahan ajar komik matematika sendiri merupakan salah satu bahan ajar yang mempunyai kelebihan sebagai berikut:

1. *Learner oriented*, artinya berpusat pada peserta didik
2. Membantu belajar peserta didik secara mandiri
3. Pencapaian tujuan belajar instruksional
4. Struktur dan urutan bahan ajar sistematis dan mudah dipahami
5. Menarik dan tepat sasaran

Materi dalam buku komik matematika ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu konsep pecahan dan konsep membagi. Konsep ini dikemas dengan cerita-cerita

pendek yang menarik, seperti pengalaman tokoh utama ketika akan memberi makan tiga kucing, padahal dia hanya mempunyai seekor ikan goreng. Kisah sederhana dan penuh makna dihadirkan dalam komik matematika. Disertai gambar-gambar yang menarik dan penuh warna. Motivasi siswa dalam belajar dapat meningkat dengan buku pembelajaran yang menarik dan penuh dengan gambar yang disukai anak. Materi konsep pembagian yang semula menjadi sulit dipahami dengan metode pembelajaran konvensional, kini menjadi lebih mudah dipahami dengan komik matematika. Bahan ajar ini juga dapat digunakan secara mandiri oleh siswa, sehingga proses pembelajaran tidak berhenti ketika kelas usai. Efektifitas komik matematika ini lebih meningkat dengan diimplementasikannya metode mengajar yang sesuai dengan kondisi kelas.<sup>14</sup> Pelaksanaan *inquiry* di dalam kelas menggunakan *inquiry* terbimbing karena siswa masih dalam tahap membutuhkan bimbingan penuh dari guru sebelum naik ke kelas berikutnya. Meskipun begitu, pendekatan yang terpusat pada siswa ini dapat membuat mereka lebih interaktif kepada materi maupun kepada teman sekelasnya. Karena pembelajaran dilaksanakan

---

<sup>14</sup> Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 1990. *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru. 64.

secara berkelompok, maka siswa juga belajar komunikasi yang baik antar kelompok. Hal ini dapat menimbulkan penyelesaian masalah yang bermaknan sebab pengetahuan yang ditemukan tersebut melalui pengalaman belajar dan siswa juga berlatih bertanggung jawab.<sup>15</sup>

Adapun kekurangan dari penggunaan komik matematika ini adalah terkadang siswa kurang fokus terhadap jalannya pembelajaran karena lebih fokus melihat gambar yang ada di komik. Dari sini peran guru sangat penting untuk menyeimbangkan perhatian siswa kepada bahan ajar dan proses pembelajaran.

Di samping itu, dapat diketahui bahwa anak yang membaca sebuah komik setiap bulan sama dengan mereka membaca hampir dua kali banyaknya kata-kata dalam buku yang biasa mereka baca setiap tahun terus menerus.<sup>16</sup> Jadi dengan menggunakan komik sebagai bahan ajar, secara tidak langsung minat membaca siswa dapat tumbuh perlahan serta dapat menambah perbendaharaan kosa kata siswa.

Bagi guru yang memiliki permasalahan hasil belajar juga bisa menggunakan bahan ajar komik ini sebagai salah satu alternatif

---

<sup>15</sup> Hamalik, Oemar. 2009. *Pendekatan Baru Strategi Belajar-Mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009. 63.

<sup>16</sup> Nana Sudjana. *Media Pengajaran....* 68.

bahan ajar guna meningkatkan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar sendiri penting untuk melihat ketuntasan materi yang diajarkan dalam kelas. Keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh hasil belajar. Tujuan dari hasil belajar sendiri adalah perubahan karakter menjadi lebih baik. Setelah pembelajaran berlangsung, siswa pasti memiliki kemampuan dari proses belajar. Kemampuan dari pengalaman belajar inilah yang nantinya akan menjadi hasil belajar.<sup>17</sup>

Pada penelitian ini, komik matematika yang diterapkan telah berhasil menarik minat siswa untuk memahami materi konsep pembagian yang dibalut dengan cerita bergambar. Karena disana terdapat latihan-latihan soal, maka siswa secara berkelompok dapat memecahkan soal tersebut secara berkelompok dan menemukan pengetahuan baru secara mandiri sejalan dengan tujuan dari pendekatan *inquiry*.

### **Kesimpulan**

Penerapan bahan ajar berupa komik matematika dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas pada materi konsep pembagian secara efektif. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar pada siklus I dan siklus II. Dengan

menggunakan pendekatan *inquiry*, komik matematika ini dapat berfungsi meningkatkan hasil belajar. Komik matematika materi konsep pembagian dapat memberi pemahaman lebih mudah. Dikarenakan bentuknya yang berbeda dari buku pembelajaran lain, maka hal tersebut dapat menjadi stimulus belajar yang baik baik siswa untuk belajar mandiri. Pelaksanaan penelitian dengan siklus-siklus memungkinkan adanya penyesuaian terhadap kondisi belajar siswa di kelas. Dengan pendekatan *inquiry*, keefektifan penerapan bahan ajar komik matematika ini dapat dimaksimalkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.

---

<sup>17</sup> Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo. 19.

## Referensi

- Aqib, Zainal. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas SD/MI*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Pendekatan Baru Strategi Belajar-Mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Indarti, Titik. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Ilmiah*. Surabaya: FBS Unesa.
- Jihad, Asep. 2008. *Pengembangan Kurikulum Matematika*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Latief, Mohammad Adnan. 2010. *Tanya Jawab Metode Penelitian Pembelajaran Bahasa*. Malang: UM Press.
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Masykur, Moch. dan Fathani, Abdul Halim. 2007. *Mathematical Intelligence: Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*. Jogjakarta: Ar-Ruzz.
- Mulyasa. 2017. *Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Prawira. Purwa Atmaja. 2012. *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Jogjakarta: Ar-Ruzz.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Setiari, Sigit. 2012. Penerapan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) dalam Peningkatan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Pecahan pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Kalam Cendekia PGSD Kebumen*. Vol. 1. No 2.

<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/275/158>

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 1990. *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru.

Wood, Derek, dkk. 2007. *Kiat Mengatasi Gangguan Belajar (terj.)*. Jogjakarta: Katahati.

