

# Penerapan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Inpres Mallengkeri Bertingkat 1 Kota Makassar

## The Application Of Digital Comic Media To Increase The Interest In Learning Mathematics In Class V Sd Inpres Mallengkeri Store 1 Makassar City

Sri Sulastrri Wahyuni<sup>1\*</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

\*07sulastrhy@gmail.com

### Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa. Adapun rumusan masalahnya bagaimanakah penerapan media komik digital untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas V SD Inpres Mallengkeri Bertingkat 1 Kota Makassar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan media komik digital untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas V SD Inpres Mallengkeri Bertingkat 1 Kota Makassar. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus, dimana tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan dengan tahapan kegiatan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Fokus penelitian adalah penerapan media komik digital dan minat belajar siswa. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah guru dan seluruh siswa kelas V SD Inpres Mallengkeri Bertingkat 1 Kota Makassar yang berjumlah 32 orang pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kualitatif. Hasil penelitian yang dicapai pada siklus I yaitu untuk aktivitas guru dan siswa berada pada kategori cukup. Sedangkan minat belajar siswa kelas V berada pada kategori kurang tinggi. Pada siklus II aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan yaitu berada pada kategori baik, serta minat belajar siswa kelas V meningkat yang berada pada kategori sangat berminat. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media komik digital dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas V SD Inpres Mallengkeri Bertingkat 1 Kota Makassar.

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

### Abstract

The problem in this study is the low interest in student learning. The formulation of the problem is how to apply digital comic media to increase interest in learning mathematics for fifth grade students of SD Inpres Mallengkeri Level 1 Makassar City. The purpose of this study was to describe digital comic media to increase interest in learning mathematics for fifth grade students of SD Inpres Mallengkeri Level 1 Makassar City. The approach used is a qualitative approach and the type of classroom action research (CAR) which consists of 2 cycles, where each cycle consists of 2 meetings with the stages of activities including planning, implementation, observation, and reflection. The focus of the research is the application of digital comic media and students' interest in learning. The subjects of the study were teachers and all fifth grade students of SD Inpres Mallengkeri Level 1 Makassar City, totaling 32 people in the odd semester of the 2021/2022 academic year. Data collection techniques used are observation, questionnaires, and documentation. The data analysis technique used is qualitative. The research results achieved in the first cycle, namely for teacher and student activities are in the sufficient category. While the learning interest of class V students is in the less high category. In the second cycle, the activities of teachers and students increased, namely in the good category, and the learning interest of class V students increased which was in the very interested category. Based on the results of the study, it can be concluded that the application of digital comic media can increase the interest in learning mathematics for fifth grade students of SD Inpres Mallengkeri Level 1 Makassar City.

**Keywords:** Learning Media, Digital Comics, Learning Interests

## 1. PENDAHULUAN

Matematika dikenal dengan pelajaran berhitung. Matematika salah satu ilmu pengetahuan yang banyak dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari baik secara umum maupun khusus. Namun masih banyak orang yang menyepelekan pembelajaran matematika. Kita sadari bahwa banyak yang tidak suka pembelajaran matematika, menurut mereka matematika merupakan pelajaran yang meyulitkan karena konsep hitung yang rumit, penuh dengan rumus, dan adanya ketentuan yang telah diatur.

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Bab III Pasal 4 ayat 5, tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa "Pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat". Jadi penting menghasilkan warga masyarakat yang handal dalam bidang matematika agar dapat menghadapi perubahan zaman. Dengan belajar matematika kita dapat menjadi seseorang yang memiliki pikiran positif, karena meningkatkan kreativitas, berpikir kritis, logis, sistematis dan ilmiah. Menurut Susanto (2016) matematika merupakan turunan ilmu yang mengembangkan kemampuan berpikir guna menyelesaikan masalah sehari-hari, didunia kerja serta untuk peningkatan pada ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kenyataanya sekarang matematika pada tingkat sekolah dasar (SD) maupun di SMP atau SMA selalu menjadi permasalahan besar dengan kurangnya penguasaan materi. Kesulitan dalam pembelajaran matematika membuat kurangnya keinginan atau minat untuk belajar. Hansen (Susanto, 2016) menyebutkan bahwa minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan pengaruh lingkungan.

Menurut Sefrina (2013) minat merupakan kecenderungan dari hati akan sesuatu hal tanpa adanya paksaan dari orang lain. Minat tidak timbul secara spontan, namun minat timbul dari pengalaman, partisipasi ataupun kebiasaan dari belajar atau pekerjaan. Siswa yang memiliki minat belajar pada pembelajaran matematika akan muncul dorongan yang besar untuk menggali informasi tersebut tanpa adanya paksaan dari orang lain. Selain itu kurangnya minat siswa pada pembelajaran matematika karena

adanya faktor dari luar. Menurut Sirait (2016) lingkungan yang baik dan sehat akan membangun dan menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran matematika. Selain lingkungan ada juga faktor dari dalam siswa itu sendiri. Kesiapan atau kondisi siswa yang kurang mendukung akan mempengaruhi minatnya dalam belajar.

Minat belajar siswa merupakan cara menarik perhatian siswa yang salah satu bentuknya ditandai munculnya rasa senang, gembira, nyaman, dan santai dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, Guru memiliki peran penting dalam membentuk pembelajaran yang efektif dan efisien. Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Bab III Pasal 4 ayat 4, tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa "Pendidikan diselenggarakan dengan memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran". Oleh sebab itu Guru memiliki peran penting dalam membentuk pembelajaran yang efektif dan efisien untuk membangun minat belajar siswa.

Pembelajaran yang efektif memerlukan rencana yang baik, serta penggunaan fasilitas yang kondusif. Media pembelajaran merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Guru harus mengemas materi pembelajaran matematika dengan sedemikian menarik di dalam media pembelajarannya. Menurut Rusman (Kanti et al., 2018) media pembelajaran yang digunakan harus menarik yang dapat mendorong minat belajar secara aktif dan mandiri. Penggunaan media pembelajaran sangatlah membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa terlatih untuk belajar secara mandiri.

Berdasarkan hasil observasi di SD Inpres Mallengkeri Bertingkat 1 Kota Makassar, terhadap proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika. Calon peneliti mengamati bahwa kurangnya minat siswa pada pembelajaran matematika. Pada saat belajar matematika siswa tidak menunjukkan keinginan untuk belajar, perhatian atau fokusnya tidak pada mata pelajaran, tidak ada hasrat atau ketertarikan belajar sehingga tidak berperan aktif dan antusias saat belajar. hal lainnya disebabkan karena guru jarang menggunakan media pembelajaran serta kurang tepat dalam pemilihan media

pembelajaran matematika sehingga membuat siswa kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika. Kurangnya penggunaan media pembelajaran membuat minimnya contoh kongkret bagi siswa, membuat siswa kesulitan dalam membangun pemahaman mereka masing-masing. Penyampaian secara verbal sulit bagi siswa langsung memahami maksud dan cara pengerjaan setiap soal matematika sedangkan menggunakan media siswa akan secara nyata melihat langkah penyelesaiannya. Dengan bantuan media pembelajaran membuat pemahaman setiap siswa sama dan tidak terjadi salah konsepsi.

Media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa belajar matematika adalah media pembelajaran berupa komik digital. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nugraheni (2017) tentang penerapan media komik pada pembelajaran matematika di sekolah dasar, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada awal pembelajaran media komik telah dibagikan ke siswa yang dapat meningkatkan cara berpikir kritis dengan menganalisis, memahami dan mengkonstruksi konsep melalui media komik. Selain itu penerapan media komik dapat memotivasi siswa untuk belajar dan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil uraian diatas, calon peneliti berinisiatif untuk membuat sebuah media pembelajaran yang mendorong minat belajar siswa dengan judul "Penerapan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Inpres Mallengkeri Bertingkat 1 Kota Makassar".

## 2. TINJAUAN PUSTAKA (jika diperlukan)

### 2.1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media sebuah perantara antara pemberi informasi dan penerima informasi. Menurut Gerlach dan Ely (Arsyad, 2013) mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Miarso (Sumantri, 2016) menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Jadi guru atau pembelajar bertugas menggunakan alat-alat yang telah disediakan sekolah atau membuat alat inovatif dan kreatif dengan harga yang terjangkau serta efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan harus menari, efisien, kreatif dan lainnya. Media pembelajaran dapat dikatakan menarik apabila muncul rasa penasaran, tertarik dan ingin tahu yang tinggi. Menurut Sudjana dan Rivai (Guslinda & Kurnia, 2018) manfaat mengemukakan media pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar bagi siswa yaitu:

- a. Menimbulkan motivasi belajar karena pembelajaran yang menarik dan menyenangkan siswa.
- b. Materi pembelajaran yang ingin disampaikan akan mudah dimengerti maksudnya oleh siswa.
- c. Metode pembelajaran akan beragam, guru tidak lagi menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran serta siswa tidak mudah bosan.
- d. Siswa berperan aktif dalam proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran bukan lagi teacher center.

Menurut Sugiyar et al. (2009) kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- (1) Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran dipilih mengacu kepada ketercapaian kompetensi yang telah ditetapkan yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan oleh siswa.
- (2) Tepat untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa (Sumantri, 2016, h. 308)

### 2.2. Komik Digital

Komik merupakan referensi bacaan yang menarik dan dibawakan dengan menyusun gambar-gambar secara rapih sedemikian rupa memiliki alur cerita. Komik tidak hanya digemari oleh anak-anak, namun komik juga sangat disukai dikalangan remaja sampai orang dewasa. Menurut Musdalifah (2019) komik digital adalah komik yang dibuat dalam format berbasis elektronik serta dapat penyisipan animasi,

game, film dan genre yang disimpan dalam aplikasi atau diakses secara online maupun melalui gadget. Konsep awal pembuatan komik menggunakan media kertas dan pensil dan disusun menjadi cerita. Seiring kemajuan teknologi banyak hal yang berkembang dengan bantuan kecanggihan teknologi. Komik merupakan salah satu yang menggunakan perkembangan teknologi. Hadirnya komik yang berinovasi dengan teknologi yaitu komik digital. Telah banyak komik yang beredar secara bebas melalui aplikasi, dengan komik digital dianggap lebih efektif karena dapat diakses melalui gadget.

Menurut Raneza & Widowati (2020) komik digital merupakan komik pada umumnya berupa gambar dan teks namun disajikan melalui media elektronik tertentu. Komik digital juga dapat dikatakan sebagai komik yang mudah diakses baik melalui halaman website, aplikasi maupun secara online. Perkembangan komik juga menguntungkan bagi pembuat komik karena tidak perlu mengeluarkan biaya yang banyak dalam pembuatannya.

Komik memiliki elemen dalam pembuatannya. Elemen juga dikatakan sebagai bahan dasar dalam pembuatan komik. Menurut Novisilta (2016) dalam membuat komik ada lima komponen yang harus ada yaitu sebagai berikut:

a. Panel

Panel adalah kotak pembatas yang digunakan untuk menyimpan gambar pada setiap potongan ceritanya. Panel dibagi menjadi dua yaitu panel tertutup yang terdiri atas garis pembatas dan panel terbuka tidak memiliki garis pembatas.

b. Balon Baca

Balon baca merupakan bentuk visual berperan diletakkannya dialog para karakter kartun. Balon baca ini memiliki jenis yang beragam disesuaikan dengan fungsinya. Fungsinya berupa percakapan biasa, berpikir, dialok dalam hati, berbisik dan lainnya.

c. Narasi

Narasi merupakan kotak dialog yang menunjukkan suasana yang terjadi baik dari segi waktu, tempat dan situasi.

d. Ikon

Ikon adalah gambar yang menampilkan setiap karakter yang digunakan seperti, tempat, benda, seseorang dan lainnya.

e. Efek Suara

Efek suara sangat penting karena dapat membantu pembaca merasa nyata. Jadi efek suara berperan dalam menunjukkan situasi yang terjadi.

Sudjana dan Rivai (Riwanto & Wulandari, 2018) menyatakan media komik dalam proses belajar mengajar menciptakan minat para siswa, mengefektifkan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya. Menurut Trimo (Riwanto & Wulandari, 2018) kelebihan komik sebagai media pembelajaran. Kelebihan komik sebagai media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Komik menambah kosakata pembaca.
- b. Memudahkan siswa memahami sesuatu atau pemahaman yang abstrak.
- c. Meningkatkan minat baca siswa.
- d. komik dapat memudahkan mengantarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

### 2.3. Minat Belajar

Menurut Slameto (Siagian, 2012) bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu kegiatan atau aktivitas, tanpa ada yang memintanya. Ketika seseorang menilai bahwa sesuatu kemudian hal tersebut akan mendatangkan kepuasan. Ketika kepuasan menurun maka minat juga akan menurun. Sehingga minat tidak bersifat permanen, tetapi minat bersifat sementara atau dapat berubah-ubah. Menurut Samsudin (Khairani, 2017) minat jika dilihat dari segi timbulnya terdiri atas dua macam yaitu: Minat spontan, minat yang muncul dari dalam diri tanpa adanya paksaan; Dan Minat yang disengaja, minat yang ada atau dimiliki karena paksaan.

Slameto (Rojabiyah & Setiawan, 2015) menyatakan bahwa minat belajar kecondongan seseorang akan mengenang serta memperhatikan yang tidak terbatas terhadap sebuah kegiatan. Sangat besar pengaruh minat belajar, karena pembelajaran yang dilakukan tidak sesuai dengan minat siswa akan berdampak pada proses belajar yang tidak maksimal. Pembelajaran yang kurang menarik membuat muncul rasa tidak puas dan kecewa, karena minat akan menambah kegiatan belajar.

Minat belajar pada umumnya dapat ditandai dengan adanya rasa senang, gembira pada kegiatan belajar. Ketertarikan pada belajar akan memunculkan keinginan untuk berpartisipasi, keterlibatan, dan menaruh perhatian yang lebih dalam belajar. Menurut Safari (Ricardo & Meilani, 2017) ada beberapa indikator yang dapat digunakan dalam mengukur minat belajar yaitu dengan memperhatikan sikap yang dimunculkan seseorang seperti rasa gembira, perhatian, ketertarikan yang tinggi dan lainnya. Sependapat dengan itu Zanikhan (Hudaya, 2018)

menyatakan bahwa indikator minat belajar yaitu sebagai berikut:

- a. Menimbulkan keinginan untuk belajar
- b. Memiliki perhatian yang besar dalam belajar
- c. Adanya hasrat atau ketertarikan terhadap pembelajaran
- d. Berpartisipasi aktif dan antusias dalam belajar

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar sangatlah bervariasi. Peran guru sebagai pendidik harus memperhatikan minat belajar siswa agar siswa terlibat aktif dalam proses belajar. Guru dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif. Menurut Eberly Center (Ricardo & Meilani, 2017) minat belajar dapat ditingkatkan dengan tujuh langkah berikut ini:

- a. Mengintegrasikan tujuan pembelajaran dengan jelas.
- b. Membuat sebuah hubungan atau keterkaitan antara materi pembelajaran dengan kehidupan akademik yang dihadapi siswa.
- c. Membuat keterkaitan materi ajar dengan pengalaman hidup siswa.
- d. Dengan memperhatikan penerapan ilmu pengetahuan dan keterampilan siswa di lingkungannya.
- e. Guru dapat mengaitkan pembelajaran dengan minat pribadi.
- f. Siswa memiliki hak yang bebas dalam menentukan keputusannya.
- g. Gurulah yang memulai menampakkan sikap antusias dan aktif untuk meningkatkan minat belajar siswa

Pendapat Renniger dan Wellington (Ricardo & Meilani, 2017) menyatakan bahwa meningkatkan minat belajar siswa dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Guru membuat lingkungan pembelajaran yang informal
- b. Guru harus membangun pembelajaran yang aktif dan efisien.
- c. Baiknya pembelajaran yang membuat siswa berinteraksi dengan guru dan siswa dan siswa dengan siswa.

### 3. METODE PENELITIAN

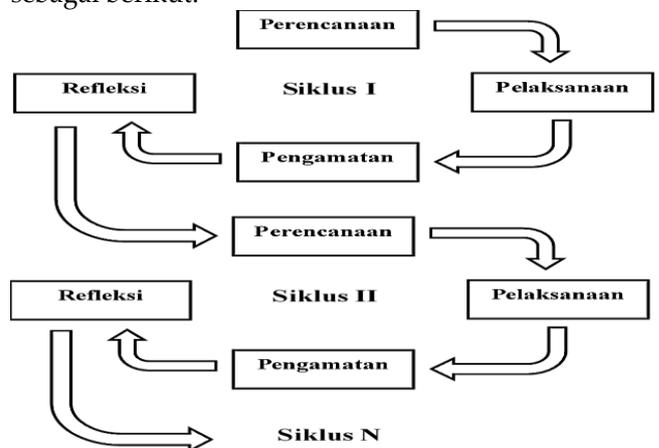
#### 3.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang mendeskripsikan atau menggambarkan secara verbal suatu masalah dan fenomena social. Penelitian

kualitatif deskriptif bertujuan untuk mengemukakan suatu gejala, fenomena, kejadian, fakta, kondisi, dan keadaan selama penelitian berlangsung serta disampaikan sesuai dengan apa yang terjadi dilapangan.

#### 3.2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan rencana penelitian tindakan kelas (Action Research classroom) yaitu rencana penelitian berdaur ulang (siklus). Tahapan-tahapan penelitian tindakan kelas meliputi tahapan perencanaan, tahapan pelaksanaan, tahapan observasi dan tahapan refleksi. Adapun daur ulang tindakan yang direncanakan dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:



Gambar 3.1. Alur Siklus Penelitian Kemmis dan Mc Tanggart dalam (Arikunto et al., 2008)

#### 3.3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini berupa angket atau kuesioner yang dibuat dengan menggunakan skala likert dan lembar observasi. Instrument penelitiang angket ini digunakan untuk mengidentifikasi minat belajara siswa setelah menggunakan media komik digital, sedangkan lembar observasi untuk mengidentifikasi aktivitas saat pembelajaran matematika. Adapun instrument yang digunakan untuk mendapatkan data aktivitas saat proses pembelajaran yaitu menggunakan lembar observasi guru dan siswa. Untuk angket minat belajar dibuat dengan skala likert dengan indicator minat.

#### 3.4. Indikator Keberhasilan

Data yang telah diperoleh, selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Data yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif ini diperoleh dari hasil

pelaksanaan atau pengimplementasi dari tahapan penelitian Tindakan kelas. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dengan menganalisis dan mengolah data secara deskriptif menjadi data interval menggunakan skala aktivitas guru dan siswa serta skala likert, sebagai berikut

Tabel 1 Skor Alternatif Jawaban Kuesioner

Alternatif	Skor Item Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Sumber : Sugiyono (2013)

Untuk perhitungan keseluruhan angket, lembar angket terlebih dahulu diperiksa satu persatu, kemudian tiap pilihan diteliti dan dijumlahkan untuk mencari persentasenya lalu dikategorikan sesuai dengan tingkatannya, menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.2. Kategori Minat Belajar Siswa

No	Interval	Kategori
1	76 – 100 %	Sangat Tinggi
2	51 – 75 %	Tinggi
3	26 – 50 %	Kurang Tinggi
4	0 – 25 %	Tidak Tinggi

Sumber: Sholehah et al., (2018)

Pada bagian proses ditandai dengan aktivitas belajar siswa dan keaktifan guru dalam menerapkan media komik digital. Hasil observasi yang terangkum dalam lembar aktivitas guru dan siswa akan menggambarkan bagaimana aktivitas guru dan siswa. Data yang telah ada kemudian akan dianalisis dengan menghitung banyaknya frekuensi suatu kejadian dibandingkan dengan seluruh kejadian dan kemudian dikalikan 100%. Untuk mengukur aktivitas mengajar guru dan belajar siswa, maka akan dikategorikan dengan skala 3 yang mengacu pada standar Arikunto (Sunardin, 2018), yaitu:

- Aktivitas dikategorikan baik dengan presentase 68% - 100%
- Aktivitas dikategorikan cukup dengan presentase 34% - 67%

- Aktivitas dikategorikan kurang dengan presentase 0% - 33%

Untuk perhitungan keseluruhan observasi siswa dan guru, lembar observasi terlebih dahulu diperiksa satu persatu, kemudian tiap pilihan diteliti dan dijumlahkan untuk mencari persentasenya lalu dikategorikan sesuai dengan tingkatannya, menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{persentase} = \frac{\text{skor indikator yang dicapai}}{\text{skor maksimal indikator}} \times 100\%$$

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Hasil Penelitian

- Paparan Data Sebelum Tindakan

Tanggal 16 Agustus 2021, peneliti terlebih dahulu melakukan kunjungan ke sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian. Kunjungan bermaksud untuk menemui kepala sekolah dan guru kelas V untuk membicarakan rencana penelitian, pada pertemuan tersebut kepala sekolah mengizinkan untuk melakukan penelitian dan mempersilahkan berkonsultasi langsung dengan guru kelas V dalam menetapkan jadwal rencana penelitian dan materi pelajaran yang akan diajarkan tetapi tetap mematuhi protokol kesehatan seperti cuci tangan, jaga jarak dan memakai masker selama proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat 1 Kota Makassar maka penelitian ini akan dilaksanakan pada siswa kelas V semester ganjil tahun pelajaran 2021 dengan waktu sebagaimana proses pembelajaran berlangsung. Metode pelaksanaan mengikuti prinsip kerja penelitian tindakan kelas yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pada saat wawancara tersebut, peneliti memperlihatkan media komik digital yang telah dibuat sekaligus menjelaskan tentang tahap-tahap pembelajaran menggunakan media komik digital khususnya pada mata pelajaran Matematika kepada guru kelas V UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat 1 Kota Makassar. Setelah guru kelas memahami tentang penerapan permainan kartu kata beliau pun mengizinkan untuk menerapkan media tersebut di kelas v.

- Siklus I

Hasil dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas V SD Inpres Mallengkeri Bertingkat 1 kota Makassar, melalui penerapan media

komik digital untuk meningkatkan minat belajar matematika yaitu meliputi aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian dilakukan dengan dua siklus dan setiap siklus meliputi dua pertemuan.

Berdasarkan hasil observasi mengajar guru siklus I pertemuan I terdapat 4 indikator kurang (K), 2 indikator cukup (C), dan tidak ada indikator baik (B). Sedangkan pada pertemuan II meningkat 2 indikator kurang (K), 6 indikator cukup (C), dan tidak ada indikator baik (B). Adapun persentase tingkat keterlaksanaan aktivitas mengajar guru pada pertemuan I yaitu 40% termasuk pada kategori cukup (C) sedangkan pada pertemuan II yaitu 53% termasuk pada kategori cukup (C).

Sedangkan hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus I pertemuan I terdapat 5 indikator kurang (K), tidak ada indikator cukup (C), dan tidak ada indikator baik (B). Sedangkan pada pertemuan II meningkat 2 indikator kurang (K), 6 indikator cukup (C), dan tidak ada indikator baik (B). Adapun persentase tingkat keterlaksanaan aktivitas mengajar guru pada pertemuan I yaitu 33% termasuk pada kategori kurang (K) sedangkan pada pertemuan II yaitu 53% termasuk pada kategori cukup (C).

Hasil minat belajara siswa kelas V setelah menggunakan media komik digital pada siklus I sebagai berikut:

Table 1 Data Deskriptif Frekuensi Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V siklus I

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	76 – 100 %	Sangat Tinggi	2	6%
2	51 – 75 %	Tinggi	24	75%
3	26 – 50 %	Kurang Tinggi	6	19%
4	0 – 25 %	Tidak Tinggi	0	0
<b>Total</b>				100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa pada siklus I setelah penerapan media komik digital minat belajar siswa, dimana jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat tinggi sebanyak 2 orang dengan persentase 6%. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh kategori cukup sebanyak 24 orang dengan persentase 75%. Jumlah siswa yang memperoleh kategori kurang sebanyak 6 orang dengan persentase 19%. Jumlah siswa yang memperoleh kategori sangat rendah tidak ada.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa rata-rata minat belajar siswa 58,98% yang berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan tindakan belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hal ini dapat dilihat pada pelaksanaan tindakan siklus I yang masih jauh dari yang diharapkan, sehingga dilaksanakan siklus II.

### c. Siklus II

Berdasarkan hasil observasi mengajar guru siklus I pertemuan I tidak ada indikator kurang (K), 6 indikator cukup (C), dan terdapat 6 indikator baik (B). Sedangkan pada pertemuan II meningkat tidak ada indikator kurang (K), 2 indikator cukup (C), dan terdapat 12 indikator baik (B). Adapun persentase tingkat keterlaksanaan aktivitas mengajar guru pada pertemuan I yaitu 80% termasuk pada kategori baik (B) sedangkan pada pertemuan II yaitu 93% termasuk pada kategori baik (B).

Sedangkan hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus I pertemuan I tidak terdapat indikator kurang (K), 8 indikator cukup (C), dan 3 indikator baik (B). Sedangkan pada pertemuan II meningkat tidak ada indikator kurang (K), 4 indikator cukup (C), dan 9 indikator baik (B). Adapun persentase tingkat keterlaksanaan aktivitas mengajar guru pada pertemuan I yaitu 73% termasuk pada kategori baik (B) sedangkan pada pertemuan II yaitu 87% termasuk pada kategori baik (B).

Hasil minat belajara siswa kelas V setelah menggunakan media komik digital pada siklus I sebagai berikut:

Table 2 Data Deskriptif Frekuensi Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V siklus II

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	76 – 100 %	Sangat Tinggi	26	81%
2	51 – 75 %	Cukup	6	19%
3	26 – 50 %	Kurang	0	0
4	0 – 25 %	Sangat Rendah	0	0
<b>Total</b>				100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa pada siklus II terjadi peningkatan terhadap minat belajar siswa, dimana jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat tinggi sebanyak 26 orang dengan persentase 81%. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh kategori cukup sebanyak 6 orang dengan

persentase 19%. Jumlah siswa yang memperoleh kategori kurang dan sangat rendah tidak ada. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa rata-rata minat belajar siswa 84,23% yang berada pada kategori sangat tinggi.

#### 4.2. Pembahasan Penelitian

Pembahasan hasil penelitian terdiri atas aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan menerapkan Media komik Digital di kelas V SD Inpres Mallengkeri Bertingkat 1 Kota Makassar. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus. Pada proses pembelajaran di siklus I sudah menunjukkan perubahan namun masih kurang. Hal ini karena kekurangan-kekurangan yang terjadi di tiap tahap kegiatan pembelajaran baik yang terjadi pada aspek guru dalam hal ini guru kelas V dan juga dari aspek siswa. Kekurangan yang terjadi dari aspek guru ini dapat dilihat pada lembar observasi yang sudah dijelaskan sebelumnya. Aktivitas guru dan siswa pada siklus I berada pada kategori cukup, disebabkan karena penerapan media komik digital pada proses pembelajaran yang digunakan belum berjalan sebagaimana mestinya. Pada penyajian materi juga belum maksimal, sehingga proses pembelajaran tidak tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal tersebut mengakibatkan minat belajar siswa masih tergolong rendah, karena siswa belum mengerti langkah-langkah dari penggunaan media komik digital dan masih kurang memperhatikan penjelasan guru.

Hasil minat belajar siswa yang diperoleh pada siklus I, sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu mengetahui sejauh mana minat belajar siswa. Hasil yang diperoleh dari data minat belajar siswa sebelumnya, ternyata jumlah siswa belum mencapai 85%, minat siswa masih < 52,5 atau pada kategori tidak berminat. Hal ini menunjukkan perlu adanya suatu tindakan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas V SD Inpres Mallengkeri Bertingkat 1 Kota Makassar dengan menerapkan media komik digital.

Minat belajar siswa yang diperoleh setelah dilaksanakan siklus I dalam muatan pelajaran matematika dengan menggunakan media komik digital. Analisis deskriptif minat belajar siswa diperoleh nilai rata-rata minat belajar siswa secara keseluruhan pada siklus I, pada pertemuan pertama adalah 53,76 diperoleh dari jumlah siswa kelas V yaitu

32 siswa. Analisis data juga menunjukkan bahwa minat belajar dari 32 siswa, hanya 2 siswa yang mencapai kategori berminat dengan persentase sebesar 6%, 14 siswa yang mencapai kategori kurang berminat dengan persentase 44%, dan 15 siswa yang kategori tidak berminat dengan persentase 50%. Sedangkan pada pertemuan kedua adalah 60,55 diperoleh dari jumlah siswa kelas V yaitu 32 siswa. Analisis data juga menunjukkan bahwa minat belajar dari 32 siswa, hanya 6 siswa yang mencapai kategori berminat dengan persentase sebesar 19%, 19 siswa yang mencapai kategori kurang berminat dengan persentase 59%, dan 7 siswa yang kategori tidak berminat dengan persentase 22%. Adapun nilai minat belajar siswa harus mencapai 75% dari jumlah keseluruhan siswa V.

Menurut Slameto (2010) fakto yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa yaitu:

- 1) Metode pembelajaran yang kurang tepat dalam mengajar.
- 2) Kurangnya komunikasi atau interaksi antara guru dengan siswa
- 3) Hubungan siswa dengan teman sebayanya
- 4) Sarana dan prasarana sekolah

Pendapat Renniger dan Wellington (Ricardo & Meilani, 2017) menyatakan bahwa meningkatkan minat belajar siswa dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Guru membuat lingkungan pembelajaran yang informal
- 2) Guru harus membangun pembelajaran yang aktif dan efisien.
- 3) Baiknya pembelajaran yang membuat siswa berinteraksi dengan guru dan siswa dan siswa dengan siswa.

Dilakukan tindakan selanjutnya yang bertujuan untuk memperbaiki kinerja guru dan siswa yang belum tercapai saat proses pembelajaran berlangsung. Maksud dari kinerja yang diperbaiki, yaitu: aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar siswa, dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, pada siklus II guru lebih memperbaiki media komik yang akan digunakan selanjutnya, guru juga memberikan pemahaman secara rinci dan jelas kepada siswa tentang penerapan media komik digital dan siswa juga lebih memperhatikan penjelasan dari guru.

Hasil observasi pelaksanaan siklus II membuktikan bahwa aktivitas mengajar guru mengalami peningkatan dari sebelumnya, dimana pada siklus I aktivitas mengajar guru berada pada kategori cukup dan pada siklus II berada pada kategori

baik. Sejalan dengan hal tersebut, aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan, dimana aktivitas belajar siswa pada siklus I masih berada pada kategori cukup, dan siklus II mampu merubah aktivitas belajar siswa menjadi lebih baik serta berada pada kategori baik.

Hasil yang diperoleh pada siklus II jauh lebih baik dari pada siklus I. Maka dari itu, dapat dikatakan siklus II merupakan siklus dimana guru berhasil menerapkan media komik digital di kelas V SD Inpres Mallengkeri Bertingkat 1 Kota Makassar. Hal ini dibuktikan dari perolehan minat belajar siswa yang mampu mencapai kategori berminat. Analisis deskriptif minat belajar siswa diperoleh nilai rata-rata minat belajar siswa secara keseluruhan pada siklus I, pada pertemuan pertama adalah 71,58 diperoleh dari jumlah siswa kelas V yaitu 32 siswa. Analisis data juga menunjukkan bahwa minat belajar dari 32 siswa, hanya 2 siswa yang mencapai kategori sangat berminat dengan persentase sebesar 6%, 12 siswa yang mencapai kategori berminat dengan persentase 36%, dan 18 siswa yang kategori kurang berminat dengan persentase 56%. Sedangkan pada pertemuan kedua adalah 85,69 diperoleh dari jumlah siswa kelas V yaitu 32 siswa. Analisis data juga menunjukkan bahwa minat belajar dari 32 siswa, hanya 5 siswa yang mencapai kategori sangat berminat dengan persentase sebesar 16%, 26 siswa yang mencapai kategori berminat dengan persentase 81%, dan 1 siswa yang kategori tidak berminat dengan persentase 3%. Minat belajar siswa berdasarkan perolehan dari tes siklus II mengalami peningkatan, yaitu dari hasil tes siklus I nilai rata-rata siswa adalah 53,76 dan 60,55 menjadi meningkat di siklus II dengan nilai rata-rata keseluruhan siswa adalah 71,58 dan 85,69. Adapun nilai minat belajar siswa harus mencapai 75% dari jumlah keseluruhan siswa V.

Berdasarkan data nilai minat belajar siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sudah berhasil menggunakan media komik digital untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas V SD Inpres Mallengkeri Bertingkat 1 Kota Makassar. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai kategori berminat dari siklus I hingga siklus II. Pada siklus I pertama minat belajar siswa mencapai 53,76, sedangkan pertemuan kedua minat belajar siswa mencapai 60,55 terjadi peningkatan namun belum memenuhi kriteria minat belajar siswa. Selain itu pada siklus II, pertemuan pertama terjadi peningkatan minat belajar siswa yang telah mencapai 71,58,

sedangkan pada pertemuan kedua minat belajar siswa telah mencapai 85,69. Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas V SD Inpres Mallengkeri Bertingkat 1 Kota Makassar.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media komik digital merupakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa untuk digunakan sebagai perantara dalam meningkatkan minat belajar matematika. Dengan adanya media komik digital, siswa dapat lebih mudah untuk belajar matematika dengan baik dan pembelajaran lebih menyenangkan. Adapun kesimpulan dari penelitian ini, yaitu:

- a. Penerapan media komik digital dalam pembelajaran matematika mengalami peningkatan dari sebelumnya, dapat dilihat di siklus I aktivitas mengajar guru berada pada kategori cukup (C) dan pada siklus II berada pada kategori baik (B). Sejalan dengan hal tersebut, aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan, dimana aktivitas belajar siswa pada siklus I masih berada pada kategori cukup (C), dan siklus II mampu merubah aktivitas belajar siswa menjadi lebih baik serta berada pada kategori baik (B).
- b. Minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika setelah penerapan media komik digital terdapat peningkatan, peningkatan tersebut dapat dilihat pada minat belajar siswa pada siklus I masih berada pada kategori cukup (C), sedangkan siklus II terjadi peningkatan menjadi kategori sangat tinggi (ST).

Sehingga berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media komik digital untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas V SD Inpres Mallengkeri Bertingkat 1 Kota Makassar mengalami peningkatan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.
- Firmansyah, D. (2015). *Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar*

- Matematika. *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, 03(01), 34–44.  
<https://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/view/199/197>
- Gumelar, M. (2011). *Cara Membuat Komik*. PT Indeks.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. CV. Jakad Publishing.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta didik. *Research and Development Journal Of Education*, 4(2), 86–97.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>
- Karwono, & Mularsih, H. (2017). *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Rajawali Pers.
- Khairani, M. (2017). *Psikologi Belajar*. Aswaja Pressindo.
- Maharsi, I. (2011). *Komik dari Wayang Beber sampai Komik Digital*. Dwi-Quantum.
- Musdalifah. (2019). *Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Dikelas V Mi Darussalam Curahmalang Jombang*.
- Nasution, A. K. P. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Internet*. As-Salam Press.
- Novisilta, F. C. (2016). *Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VII SMP Katolik 2 W.R. Soepratman Barong Tongkok di Kutai Barat pada Materi Konsep Zat*.
- Nugraheni, N. (2017). *Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 111–117.
- Raneza, F., & Widowati, H. (2020). Analisis Urgensi Pengembangan Komik Digital dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman. *Journal Of Science and Biology Education*, 1(1), 15–20.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.24127/biolova.v1i1.28>
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188–201.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jjpm.v2i2.8108>
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar : Pendidikan Anak Cerdas Dan Pintar*, 2(1), 14–18.
- Rojabiyah, A. B., & Setiawan, W. (2015). Analisis Minat Belajar Siswa MTS Kelas VII dalam Pembelajaran Matematika Materi Aljabar Berdasarkan Gender. *Journal Of Education*, 01(02), 458–464.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v1i2.92>
- Sahabuddin. (2007). *mengajar dan Belajar Dua Aspek dari Suatu Proses yang Disebut Pendidikan*. Badan Penerbit Unipersitas Negeri Makassar.
- Sefrina, A. (2013). *Deteksi Minat Bakat Anak*. Media Pressindo.
- Sholehah, S. H., Handayani, D. E., & Prasetyo, S. A. (2018). Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri Karangroto 04 Semarang. *Mimbar Ilmu*, 23(3), 237–244.  
<https://doi.org/10.23887/mi.v23i3.16494>
- Siagian, R. E. F. (2012). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 02(02), 122–131.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v2i2.93>
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta.
- Styaningsih, H. A., Winarno, & Nuryadi, M. H. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Upaya Penegakan HAM. *Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia*, 03(02), 129–140.  
<http://ispijateng.org/wp-content/uploads/2017/02/Harum-Win-129-140.pdf>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.
- Sumantri, M. syarif. (2016). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktek di Tingkat Pendidikan Dasar*. PT Rajagrafindo Persada.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana.
- W. Putra, R. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. ANDI.