

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 4
BAYAN PADA MATERI GARIS DAN SUDUT TAHUN AJARAN 2023/2024**

Leni Herawati¹, Ketut Sarjana², Syahrul Azmi³, Nani Kurniati⁴
Prodi Pendidikan Matematika, Universitas Mataram
[1herawatileni747@gmail.com](mailto:herawatileni747@gmail.com), [2sarjana@unram.ac.id](mailto:sarjana@unram.ac.id),
[3syahrulazmi.fkip@unram.ac.id](mailto:syahrulazmi.fkip@unram.ac.id), [4nanikurniati.fkip@unram.ac.id](mailto:nanikurniati.fkip@unram.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using comic-based learning media on students' learning outcomes in mathematics for seventh-grade students at SMP Negeri 4 Bayan. Initial observations indicated that the low mid-semester exam results were due to students' difficulties in understanding the material and the perception that mathematics is uninteresting. The research method used was experimental, with class VII A as the experimental group and class VII B as the control group. The research instruments included tests and student activity observation sheets. Data analysis results showed that student activity in the experimental class reached the very active category, while the control class reached the active category. The average score of the experimental class was 89.04, higher than the control class's 68.15. Statistical analysis data showed a sig. value of $0.001 < 0.05$ with $t_{(calculated)} = 8.267 \geq t_{(table)} = 2.00$, indicating a significant difference between the learning outcomes of the experimental and control classes. This difference was due to the experimental class using comic-based media while the control class did not. It can be concluded that the use of comic-based media has a significant effect on improving learning outcomes in the topic of lines and angles.

Keywords: Lines and Angles, Comic Media, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas VII SMP Negeri 4 Bayan. Observasi awal menunjukkan bahwa rendahnya hasil ujian tengah semester disebabkan oleh kesulitan siswa dalam memahami materi dan anggapan bahwa matematika kurang menarik. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen, dengan kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian meliputi tes dan lembar observasi aktivitas siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa aktivitas siswa di kelas eksperimen mencapai kategori sangat aktif, sedangkan kelas kontrol mencapai kategori aktif. Nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 89,04 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang sebesar 68,15. Data analisis statistik menunjukkan nilai sig. = 0,001 < 0,05 dengan $t_{(hitung)} = 8,267 \geq t_{tabel} = 2,00$, yang artinya terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan ini dikarenakan adanya perlakuan kelas eksperimen menggunakan media komik dan kelas kontrol tidak menggunakan media komik. Dalam hal ini dapat dinyatakan bahwa penggunaan media komik memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar pada materi garis dan sudut.

Kata Kunci: Hasil Belajar, komik, Garis, Sudut

A. Pendahuluan

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses membekali siswa keterampilan dasar. Dalam setiap proses pembelajaran, tentunya guru mengharapkan apa yang diajarkan dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Sehingga setelah melalui proses pembelajaran, terdapat perubahan atau pengaruh pada diri siswa (Sakti et al., 2024). Hasil belajar merupakan penilaian tentang perkembangan dan kemampuan siswa yang berkaitan dengan penguasaan terhadap materi pelajaran yang diberikan. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki maka dapat dilakukan evaluasi (Sazali et al., 2024).

Berdasarkan data hasil belajar matematika di SMP Negeri 4 Bayan pada kelas VII diketahui termasuk kurang maksimal karena masih banyak nilai siswa yang belum tuntas. Sesuai dengan pedoman pelaksanaan proses belajar mengajar dan penilaian kelas VII SMPN 4 Bayan, disebutkan bahwa nilai KKM yaitu 75 dan ketuntasan klasikalnya minimal 85% siswa yang mendapat nilai lebih atau sama dengan 75.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.1 Hasil Nilai Ujian Tengah Semester Ganjil Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Bayan Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Kelas	Banyak Siswa	Ketuntasan nilai Klasikal
1	VII A	27	28,95%
2	VII B	27	26,32%

Sumber: Guru Mata Pelajaran Matematika Kelas VII SMP Negeri 4 Bayan

Berdasarkan hasil observasi yang menunjukkan bahwa rendahnya hasil ujian tengah semester pada mata pelajaran matematika disebabkan karena pada saat pembelajaran matematika siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran matematika dan menganggap matematika merupakan pembelajaran yang memiliki sajian kurang menarik. Guru menyajikan materi yang masih terkesan monoton atau berulang-ulang dan kurang bervariasi, sehingga pada akhirnya siswa tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan. Oleh sebab itu guru sebagai figur sentral, harus mampu menetapkan strategi atau metode pembelajaran yang tepat sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar siswa yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (Hasanah, 2020). Hal lain yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar adalah kurangnya

penggunaan media dalam proses pembelajaran. Penggunaan media mempunyai tujuan untuk memberikan motivasi kepada siswa serta memberikan rangsangan agar siswa dapat mengingat apa yang sudah dipelajari (Hartatin et al., 2021).

Media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai segala bentuk peralatan komunikasi fisik berupa perangkat lunak dan perangkat keras yang merupakan bagian kecil dari teknologi pembelajaran yang harus diciptakan atau dikembangkan, digunakan dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dalam mencapai efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. (Suganda et al., 2024)

Dalam hal ini media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Menurut (Syahmita et al., 2018) Dengan menggunakan media visual saat pembelajaran di kelas, guru bisa meningkatkan minat siswa dalam belajar dan dapat membantu siswa dalam memahami isi materi yang sedang dipelajari.

Menurut (Nurhayati et al., 2018) mengatakan bahwa komik merupakan salah satu media grafis dan bacaan

bergambar yang mengandung berbagai muatan pesan, memiliki daya tarik, berfungsi sebagai alat memperjelas materi, menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami materi, menarik minat dan perhatian, serta membangkitkan rasa ingin tahu siswa.

Sebagai media pembelajaran, komik merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran yang dimaksudkan merujuk pada proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran atau penulis komik tersebut). Komunikasi belajar akan dapat berjalan dengan maksimal bila pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan juga menarik (Heru, 2005).

(Syaichudin & Novianti, 2010) menyebutkan ada tujuh kelebihan media komik matematika antara lain : (1) Peranan pokok dari buku komik dalam instruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik, (2) Membimbing minat baca yang menarik pada peserta didik, (3) Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca, (4) Komik

menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya, (5) Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, (6) Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain, (7) Seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain. Penyajian komik mengandung unsur visual dan cerita yang kuat, mampu membuat pembaca untuk terus membaca hingga akhir (Susilana & Riyana, 2007). Selain memiliki kelebihan, media komik matematika juga memiliki kekurangan.

Menurut (Syaichudin & Novianti, 2010), ada tiga kekurangan media komik matematika antara lain (1) Guru harus menggunakan motivasi potensial dari buku-buku komik, tetapi jangan berhenti hanya sampai disitu saja, apabila minat baca telah dibangkitkan, cerita bergambar harus dilengkapi oleh materi bacaan film, gambar, tetap model (foto), percobaan serta berbagai kegiatan yang kreatif, (2) Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca buku tidak bergambar sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar, (3) Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan ataupun tingkah laku yang kurang baik (Apriyanti et al., 2012). Untuk mengatasi kelemahan media komik matematika maka komik matematika ini harus dirancang dan disesuaikan

dengan karakteristik siswa. Guru juga harus mengarahkan siswa untuk selektif dalam membaca komik dan menganjurkan siswa untuk membaca secara bergantian agar siswa tidak selalu membaca komik dan siswa tidak lupa buku pelajarannya. Sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran komik terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 4 Bayan pada materi Garis dan Sudut tahun pelajaran 2023/2024.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas VII yang berjumlah 52 kelas dan sampel yang diambil seluruh populasi yaitu kelas VII-A dan kelas VII-B. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen tes dan observasi. Teknik pengamilan data dengan memberikan lembar observasi dilakukan untuk melihat ada pengaruh atau tidak pada penggunaan media komik saat pembelajaran berlangsung. Sedangkan lembar tes untuk melihat hasil belajar penggunaan media komik yang akan diuji dengan menggunakan uji-t. sebelum dilakukan uji-t, peneliti melakukan uji prasyarat. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hipotesis yang diujikan adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran komik terhadap hasil belajar matematika

siswa kelas VII SMP Negeri 4 Bayan pada materi garis dan sudut tahun ajaran 2023/2024.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data hasil belajar siswa diolah dengan bantuan program SPSS 22, ringkasan data disajikan pada tabel berikut ini.:

Adapun aktivitas siswa pada kelas eksperimen mencapai kategori sangat aktif, sedangkan kelas kontrol mencapai kategori aktif. Hal ini menyebabkan adanya pengaruh media pembelajaran komik terhadap hasil belajar karena aktivitas siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

1. Data Hasil Belajar Siswa

Tabel 1. Deskriptif Variabel Hasil Belajar

Kelas	Minimum	Maximum	Mean
Eksperimen	60	100	89,04
Kontrol	45	80	68,15

Berdasarkan data pada tabel diatas diperoleh rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi garis dan sudut pada kelas kontrol 68,15 dan kelas eksperimen 89,04, maknanya rata-rata nilai siswa berada pada interval nilai yang cukup baik.

2. Uji Normalitas

Adapun hasil perhitungan uji normalitas berikut :

Tabel 2. Hasil uji normalitas

Kelas	Taraf Sig.	Nilai Sig.	Keputusan
Eksperimen	0,05	0,05	Normal
Kontrol	0,05	0,200	Normal

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat diketahui dari hasil pengujian menunjukkan nilai sig. = 0,05 pada kelas eksperimen dan sig. = 0,200 pada kelas kontrol. Dari perhitungan tersebut menunjukkan bahwa nilai sig. > 0,05. Maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini, peneliti menguji homogenitas data dengan menggunakan *Uji Homogenitas of Variance Test* pada *One Way Anova* menggunakan program SPSS, adapun hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Homogenitas

Kelas	Taraf Sig.	Nilai Sig.	Keputusan
Eksperimen & Kontrol	0,05	0,420	homogen

Berdasarkan data pada tabel diatas diperoleh nilai signifikansi 0,420 berarti hasil *post-test* pada mata pelajaran matematika materi garis dan

sudut dinyatakan bahwa data tersebut homogen karena $\text{sig.} > 0,05$.

4. Uji Hipotesis

Hasil perhitungan uji hipotesis dengan uji-t dapat dilihat pada lampiran dan tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4 Tabel Hasil Uji Hipotesis

Kelas	Taraf Sig.	Nilai Sig.	t_{hitung}	t_{tabel}	Keputusan
Eksperimen & Kontrol	0,05	0,001	8,267	2,00	Terdapat Pengaruh

Berdasarkan hasil olah data pada tabel diatas diketahui bahwa nilai $\text{sig.} = 0,001 < 0,05$ atau $t_{hitung} = 8,267$ dan $t_{tabel} = 2,00$, sehingga diperoleh $t_{hitung} = 8,267 \geq t_{tabel} = 2,00$. Dengan demikian diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata pembelajaran media komik pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Berdasarkan data sebelumnya diperoleh hasil rata-rata pada kelas eksperimen diperoleh 89,04 dan kelas kontrol diperoleh 68,15. Hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan signifikan rata-rata nilai siswa yang disebabkan oleh adanya perbedaan perlakuan kelas eksperimen berbantuan media komik. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji-t, diperoleh harga uji-t = $8,267 > t_{tabel} = 2,00$ dengan taraf signifikansi $0,001 < 5\%$. bermakna bahwa media pembelajaran komik berpengaruh

terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 4 Bayan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media komik dari pada siswa kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media komik berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 4 Bayan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan dari (Udil & Sangur, 2020), (Agustin, 2016), dan (Syahmita et al., 2018), yang menemukan bahwa media pembelajaran komik berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil uji hipotesis bahwa terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa kelas kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol. Dengan melihat hasil lembar oservasi aktivitas siswa terdapat perbedaan rata-rata,

dimana pada kelas eksperimen pada setiap pertemuan berlangsung sangat aktif sedangkan pada kelas kontrol berlangsung aktif. Hal ini dapat diartikan dengan pembelajaran media komik lebih baik dari pada pembelajaran konvensional. Proses pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen dengan menggunakan media komik ini siswa diberi kesempatan untuk belajar mandiri, membaca dan memahami komik yang telah dibagikan. Komik tersebut berisi gambar, ilustrasi dan teks yang menceritakan suatu kisah yang menjelaskan materi tentang garis dan sudut. Sementara proses pembelajaran yang dilakukan di kelas kontrol adalah dengan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media komik.

Dalam pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan media komik, pembelajaran ini berlangsung dengan baik. Meskipun pada awalnya masih ada siswa yang bingung dalam menggunakannya, namun dengan bimbingan dan penjelasan, siswa mampu menggunakan media komik tersebut dengan baik. Media komik matematika membantu dalam menyampaikan materi dengan baik

dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Media komik ini juga dapat menarik minat siswa dengan gambar-gambar dan alur cerita yang unik yang terdapat dalam komik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Udil dan Sangur, yang mengatakan media komik dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan ketertarikan dan partisipasi siswa. Pemanfaatan media komik matematika dipandang mampu menyajikan atau mempresentasikan materi matematika secara lebih dinamis, kontekstual, dan kreatif (Udil & Sangur, 2020).

Materi garis dan sudut yang disajikan dalam bentuk komik membuat siswa tertarik untuk mempelajarinya dengan baik. Dengan adanya tokoh-tokoh dalam komik tersebut siswa dapat dengan mudah memahami alur cerita. Siswa mengingat nama tokoh dan alur cerita yang berisi materi garis dan sudut dengan baik, sehingga tes hasil belajar sebagian besar siswa pun dapat dikerjakan dengan benar. Bahasa, gambar dan teks dalam komik ternyata mampu menstransfer pemahaman atau informasi dengan

cepat terhadap suatu masalah. Dengan adanya unsur-unsur tersebut dalam komik, maka dapat menimbulkan ketertarikan dalam diri siswa sehingga belajar bisa dilakukan dengan maksimal.

Berbeda dengan kelas eksperimen, pelaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol tidak menggunakan media komik, melainkan buku teks matematika dan LKPD dan menggunakan metode konvensional dimana siswa hanya memperhatikan penjelasan oleh guru. Pelajaran di kelas kontrol berlangsung pasif, pertama-tama guru hanya menerangkan materi yang akan dipelajari serta beberapa contoh, kemudian keterlibatan siswa hanya sebatas mendengarkan dan menulis penjelasan guru. Namun apabila ada materi masih ada bagian materi yang belum dipahami, siswa dipersilahkan bertanya. Pembelajaran di kelas kontrol cenderung pasif sehingga mengakibatkan kejenuhan pada siswa. Hal ini jelas bertolak belakang dengan kondisi pembelajaran di kelas eksperimen. Siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media komik dalam pembelajaran hanya belajar dengan cara mendengarkan dan kurang mengerti isi dari materi yang

disampaikan guru. Pemahaman siswa kelas tersebut berbeda.

D. Kesimpulan

Terdapat perbedaan rata-rata pada pembelajaran dengan bantuan media komik = 89,04 dan pada pembelajaran konvensional = 68,15. Ternyata rata-rata ini berbeda secara signifikan pada taraf signifikansi 5%. Hal ini ditunjukkan dari hasil $t_{hitung} = 8,267 > t_{tabel} = 2,00$. Perbedaan ini semata-mata dikarenakan adanya perlakuan pembelajaran media komik. Jadi ada pengaruh pembelajaran media komik terhadap hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanti, F., Margiati, K. ., & Kartono. (2012). *Pengaruh Pemanfaatan Media Komik Matematika Terhadap Hasil Belajar Kelas V Sdn 24 Pontianak Tenggara*. 10(9), 32.
- Hartatin, S. ., Arjudin, Kurniati, N., & Amrullah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Materi Bangun Ruang Sisi Datar di SMP Negeri 6 Mataram. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 421–432.
- Hasanah, N. (2020). *Penerapan Jigsaw untuk Prestasi Belajar SMA Kelas XI pada Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers*. 2, 85–91.

- Heru Dwi Waluyanto. (2005). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Jurnal Nirmala*, 7, 51–52.
- Nurhayati, Aswar, & Arifin, I. (2018). *Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika*. 2, 26–34.
- Sakti, A. P., Sripatmi, Lu'luilmaknun, U., & Muh. Turmuzi. (2024). Pengaruh Penerapan Model EEK Pada Pembelajaran PGL Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Jonggat. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 6(1), 38–46.
- Sazali, N. S., Kurniawan, E., & Sarjana, K. (2024). *Pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar matematika siswa pada suplemen pembelajaran melalui daring*. 6, 140–150.
- Suganda, A. A., Arjudin, Junaidi, & Sripatmi. (2024). *Pengaruh penggunaan media visual animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika*. 6, 182–190.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2007). *Media Pembelajaran: Hakikat pengembangan pemanfaatan dan penilaian*. CV WACANA PRIMA.
- Syahmita, H., Rezeki, S., & Ariawan, R. (2018). Komik Matematika : Studi Eksperimen terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP. *AKSIOMATIK: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 7(3), 124–132.
- Syaichudin, & Novianti, R. D. (2010). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan pemahaman Bentuk Soal Cerita Pada Siswa Kelas V SDN Ngembung. *Jurnal Teknologi Pendidika*, 10, 74–85.
- Udil, P. A., & Sangur, L. F. (2020). *Penggunaan Media Komik Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas*. 2(1), 57–69.