

Belajar Matematika dengan Media Komik di Sekolah Dasar

Amalia Amanda¹, Mira Utari², Siti khalijah Hasibuan³, Khotna Sofiyah⁴

¹ Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN SYAHADA Padangsidempuan, Kota Padangsidempuan, Sumatera Utara, Indonesia

² Taerbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN SYAHADA Padangsidempuan, Kota Padangsidempuan, Sumatera Utara, Indonesia

³ Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN SYAHADA Padangsidempuan, Kota Padangsidempuan, Sumatera Utara, Indonesia

⁴ Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN SYAHADA Padangsidempuan, Kota Padangsidempuan, Sumatera Utara, Indonesia

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima 08, 07, 2024
Disetujui 09, 07, 2024
Diterbitkan 10, 07, 2024

Katakunci:

Matematika
Media Komik

ABSTRACT

Penyelidikan ini berusaha untuk memeriksa: (1) pemanfaatan media komik dalam konteks pendidikan matematika sekolah dasar, (2) potensi media komik untuk meningkatkan kemandirian pengajaran matematika di lingkungan sekolah dasar. Penyelidikan ini mengadopsi pendekatan penelitian kualitatif dan mencakup tiga fase investigasi yang berbeda. Media komik pendidikan yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan agar sesuai dengan kerangka instruksional yang dikenal sebagai model CTL dengan pendekatan tingkat bicara, model Pjbl yang menampilkan elemen menari bambu, dan model CTL yang menggabungkan dinamika lemparan bola salju. Adaptasi media komik selaras dengan model instruksional spesifik yang digunakan di setiap fase. Akibatnya, karena berbagai model instruksional yang digunakan, struktur pembelajaran matematika di seluruh studi ini menunjukkan perbedaan bernuansa. Terlepas dari keragaman dalam pendekatan instruksional, temuan yang konsisten muncul dari ketiga studi: dampak menguntungkan dari media komik pada peningkatan kualitas pendidikan matematika di tingkat dasar. Kesimpulan inti yang diambil dari penelitian ini ada dua: (1) Komik diperkenalkan pada awal proses pembelajaran, mendorong siswa untuk terlibat dengan konten dan membangun pemahaman konseptual melalui media komik. (2) Media komik menunjukkan potensi dalam meningkatkan kualitas pengajaran matematika.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

Amalia Amanda
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN SYAHADA Padangsidempuan, Kota Padangsidempuan,
Sumatera Utara, Indonesia
Email: amaliaamanda8314@gmail.com

Cara Sitasi Artikel ini dalam APA:

Amanda, A., Utari, M., khalijah Hasibuan, S., & Sofiyah, K. (2024). Belajar Matematika dengan Media Komik di Sekolah Dasar. *LANCAH: Jurnal Inovasi Dan Tren*, 2(2b), 761~766. <https://doi.org/10.35870/ljit.v2i2b.2858>

1. PENDAHULUAN

Matematika memegang posisi terhormat sebagai raja sains. Alam Matematika mencakup alam kebenaran, koneksi, serta kebingungan temporal dan spasial. Melalui kerangka kerjanya yang rumit, Matematika berfungsi sebagai alat bagi individu untuk dengan cermat menguraikan beragam konsep dan deduksi. Materi pendidikan yang digunakan untuk pengajaran Matematika di pendidikan dasar berkisar pada angka numerik, hubungan spasial, kuantifikasi, dan analisis statistik. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Depdiknas (2007), kemandirian strategi pedagogis yang digunakan dalam pendidikan Matematika menunjukkan tingkat ketidakmampuan tertentu.

Pendekatan yang digunakan untuk belajar tetap tradisional, menggunakan kuliah dan mengandalkan materi tertulis. Akuisisi pengetahuan matematika juga tidak memiliki dukungan alat bantu instruksional, sehingga berdampak pada kemampuan pelajar untuk memahami materi pelajaran. Seperti dicatat oleh Bruner (dikutip dalam Winataputra, 2008), belajar pada dasarnya adalah proses kognitif yang terjadi dalam diri seseorang. Dalam bidang pembelajaran, tiga proses kognitif terwujud, salah satunya melibatkan asimilasi informasi baru, yang dapat difasilitasi melalui membaca, mendengarkan penjelasan pendidik, atau terlibat dengan materi audiovisual, di antara metode lainnya.

Dalam bidang pendidikan matematika abstrak, siswa memerlukan bantuan dalam bentuk sumber daya pendidikan untuk mendapatkan wawasan baru tentang materi pelajaran yang diinstruksikan. Sepanjang pelaksanaan prosedur pendidikan matematika, alat pedagogis sangat penting untuk membantu instruktur dalam mengkomunikasikan materi pelajaran secara efektif. Sumber daya pendidikan berfungsi sebagai instrumen atau media yang digunakan pendidik selama proses pendidikan untuk memfasilitasi transmisi informasi pendidikan (Rifa'i dan Anni, 2011).

Klasifikasi media secara inheren dikategorikan menjadi tiga jenis yang berbeda: media pendengaran, media visual, dan media audiovisual. Media pendengaran mengacu pada bentuk media yang hanya dirasakan melalui pendengaran. Rekaman radio dan suara adalah contoh utama media pendengaran. Media visual, di sisi lain, berkaitan dengan media yang diamati secara eksklusif dan tidak memiliki komponen suara. Contoh media visual termasuk foto, film slide, lukisan, gambar, komik, kartun, dan grafik. Media audiovisual, sebaliknya, menggabungkan elemen pendengaran dan visual untuk persepsi. Video berfungsi sebagai ilustrasi khas media audiovisual.

Sesuai Sudjana dan Rivai (2010), komik dicirikan sebagai genre ilustrasi yang menggambarkan karakter dan menceritakan plot melalui urutan yang terkait secara rumit dalam visual, yang bertujuan untuk menawarkan hiburan kepada penonton. Komik menunjukkan narasi yang disampaikan melalui sukseksi ilustrasi lucu. Media buku komik menawarkan narasi yang tidak rumit dan mudah diakses, mengumpulkan kasih sayang dari audiens yang lebih muda dan yang lebih tua.

Fitur komik, seperti yang dijelaskan oleh Sudjana dan Rivai (2010), melibatkan kehadiran berbagai skenario naratif yang saling berhubungan dengan esensi lucu. Memahami dimensi tambahan komik sangat penting untuk sepenuhnya memanfaatkan potensi media artistik ini. Komik mengarahkan fokus ke individu, dengan narasi yang menyelidiki pengalaman pribadi, memungkinkan pembaca untuk dengan mudah berhubungan dengan emosi dan perilaku yang ditunjukkan oleh karakter utama. Narasi ini dicirikan oleh singkatnya dan daya tarik visual, sering kali menggabungkan urutan peristiwa yang dinamis. Baik disajikan di koran atau buku, komik ditingkatkan melalui pemanfaatan warna primer yang terampil, menghasilkan representasi visual yang jelas dan menarik.

Daryanto (2013) menegaskan bahwa komik pendidikan sering menyampaikan konten dengan esensi formatif, disebarluaskan oleh berbagai sektor seperti industri, kesehatan, dan organisasi nirlaba. Perspektif analitis dianggap penting untuk memastikan bahwa komik secara efektif melayani tujuan mereka sebagai alat pendidikan. Kekuatan komik terletak pada penggabungan komponen visual dan naratif yang menarik. Melalui representasi visual, pembaca berinvestasi secara emosional, sehingga mendorong keterlibatan berkelanjutan sampai kesimpulan. Aspek ini juga memotivasi pembuatan komik yang berpusat pada masalah subjek tertentu. Diamati bahwa siswa menunjukkan preferensi untuk buku teks yang menampilkan visual dan ilustrasi yang menawan, dibandingkan dengan yang tidak memiliki elemen seperti itu.

Secara empiris, siswa cenderung menunjukkan preferensi untuk buku-buku yang menampilkan ilustrasi, warna-warna cerah, dan elemen visual realistik atau kartun. Penggunaan komik pendidikan diharapkan untuk menumbuhkan minat yang meningkat dalam membaca di antara siswa, sehingga meningkatkan kinerja akademik mereka secara keseluruhan. Ketika digunakan sebagai alat pedagogis, komik menawarkan banyak manfaat, termasuk fasilitasi kapasitas imajinatif siswa, sehingga mengalihkan fokus dari menghafal (Smith, 2006).

Menurut Daryanto (2013), siswa memiliki kesempatan untuk mengakses informasi yang sudah ada sebelumnya melalui media ilustrasi komik. Dengan terlibat dengan konten yang disajikan dalam komik, siswa dapat termotivasi untuk mengejar pembelajaran mandiri, sehingga meningkatkan kemandirian kognitif mereka. Komik diakui karena kemampuannya untuk merangsang kemampuan imajinatif siswa, sehingga menjauhkan

mereka dari praktik pembelajaran rote. Selain itu, penggabungan alat bantu visual dalam komik dicatat untuk mempertajam bakat analitis siswa, memfasilitasi kapasitas mereka untuk mengekstrak dan memahami informasi yang tertanam dalam narasi komik.

Media komik memiliki kemampuan untuk menarik minat siswa untuk terlibat dengan konten yang digambarkan dalam komik strip. Penggunaan komik sebagai media mendorong keterlibatan yang meningkat di antara siswa, dikaitkan dengan daya tarik luas yang dimiliki komik di kalangan anak-anak. Selain sifat visualnya, komik memiliki kapasitas untuk membuat tujuan pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah diakses. Ketika siswa membenamkan diri dalam membaca komik, mereka secara tidak sengaja menyerap konten pendidikan yang dimaksudkan oleh pendidik.

Menurut Daryanto (2013), siswa menunjukkan kecenderungan yang lebih besar untuk terlibat dengan buku bergambar dibandingkan dengan buku teks berdasarkan bukti empiris. Pemanfaatan representasi visual dalam buku bergambar berfungsi untuk mempertahankan minat pembaca hingga penyelesaian materi. Selain itu, siswa yang mengambil bagian dalam membaca komik menunjukkan peningkatan yang lebih luas dalam keterampilan membaca dan perolehan kosakata mereka dibandingkan dengan mereka yang memiliki keengganan terhadap komik. Tujuan utama penelitian ini meliputi: (1) menyelidiki pemanfaatan media komik dalam konteks pengajaran matematika di tingkat dasar, dan (2) menilai potensi media komik dalam meningkatkan kualitas pendidikan matematika secara keseluruhan di sekolah dasar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini berfungsi sebagai studi payung komprehensif yang dirancang untuk siswa yang terdaftar di program Sekolah Pascasarjana Pendidikan, dengan fokus pada pemanfaatan media komik dalam konteks pengajaran matematika dalam pendidikan dasar. Sifat deskriptif dari studi khusus ini menggarisbawahi metodologi penelitian kualitatifnya. Penekanan utama dari penyelidikan ini adalah mengeksplorasi peran komik sebagai media dan integrasinya ke dalam praktik instruksional matematika dalam pengaturan pendidikan dasar. Temuan penelitian ini menjelaskan pentingnya memasukkan media komik ke dalam pendekatan pedagogis yang digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Upaya penelitian dilakukan di tiga sekolah dasar yang berbeda, yaitu SDN 01 PadangSidimpunan, SDN 15 PadangSidimpunan, dan SDN 12 PadangSidimpunan. Masing-masing studi individu ini merupakan contoh penelitian tindakan kelas.

3. HASIL DAN DISKUSI

Susanto (2013) mengemukakan tujuan umum untuk pendidikan matematika di tingkat dasar, yaitu untuk membekali siswa dengan kemampuan dan kemahiran untuk menerapkan konsep matematika. Karso (2011) menggambarkan perkembangan pendidikan matematika di Sekolah Dasar, dimulai dengan pengenalan konsep dasar - berfungsi sebagai blok bangunan dasar dan sering menyajikan konten baru kepada siswa.

Oleh karena itu, setelah pembentukan gagasan fundamental, gagasan tersebut menjadi persyaratan mendasar untuk memunculkan gagasan berikutnya. Pemahaman progresif dari suatu gagasan mewujudkan esensi atau pemanfaatan gagasan-gagasan fundamental. Gagasan lanjutan ini berfungsi sebagai kelanjutan dari gagasan fundamental dan memerlukan pemahaman tentang gagasan fundamental untuk memeriksanya. Gagasan dasar atau gagasan yang berkembang membentuk dasar di mana pengembangan keterampilan (pembinaan keterampilan) akan dibangun. Pendidikan pembinaan keterampilan bertujuan untuk meningkatkan kemahiran siswa dalam memanfaatkan gagasan matematika yang beragam.

Gerlach dan Ely (dalam Hamdani, 2011) menyatakan bahwa media, dalam arti luas, mencakup manusia, materi, atau peristiwa yang menetapkan kondisi yang diperlukan bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media terdiri dari guru, buku teks, dan lingkungan sekolah. Secara khusus, konsep media dalam proses pendidikan sering ditafsirkan sebagai alat visual atau verbal seperti grafik, foto, atau sumber daya elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan mengatur ulang informasi. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk merangsang keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Djamarah (2010) menggambarkan konsep bahwa media berfungsi sebagai saluran yang memfasilitasi pencapaian tujuan pendidikan. Sebaliknya, Hamdani (2011) berpendapat bahwa media merupakan bagian integral dari alat pendidikan atau platform nyata yang menampung konten pedagogis dalam pengaturan pendidikan, sehingga mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran didefinisikan sebagai saluran di mana pesan pendidikan atau konten informatif dengan tujuan instruksional disampaikan.

Sanjaya (menurut Hamdani, 2011) menegaskan bahwa teknologi pendidikan terdiri dari komponen fisik untuk transmisi pesan dan komponen digital untuk penyimpanan konten pesan. Mengambil dari sudut pandang para ahli yang disebutkan di atas, orang dapat menyimpulkan bahwa teknologi pendidikan berfungsi sebagai mekanisme

yang digunakan oleh pendidik selama sesi instruksional untuk mengirimkan informasi, sehingga membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang disajikan, sehingga mengarah pada pencapaian tujuan pendidikan.

Media pengajaran mencakup semua cara di mana informasi disampaikan dari satu pihak ke pihak lain, dengan tujuan melibatkan pikiran, emosi, fokus, dan keingintahuan pelajar, yang pada akhirnya membimbing pelajar menuju pemenuhan tujuan pendidikan (Sukiman, 2012). Rifa'i dan Anni (2011) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai saluran yang digunakan oleh pendidik untuk memfasilitasi penyebaran konten pendidikan selama proses pengajaran. Diposisikan sebagai elemen penting dalam kerangka pendidikan yang lebih luas, ini mendukung kemandirian metodologi pedagogis.

Secara psikologis, anak-anak cenderung menemukan pembelajaran konsep konkret lebih mudah diakses daripada yang abstrak. Sanjaya (2011) menyarankan bahwa media pembelajaran dapat dikategorikan dari berbagai perspektif. Jenis media biasanya diklasifikasikan berdasarkan karakteristiknya: (a) Media pendengaran, yang semata-mata bersifat pendengaran seperti radio dan rekaman suara, (b) Media visual, yang semata-mata visual tanpa elemen suara seperti foto dan lukisan, dan (c) Media audiovisual, yang menggabungkan elemen suara dan visual untuk persepsi.

Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dikategorikan menjadi dua kelompok utama: (a) Media yang dicirikan oleh daya input yang luas dan simultan, dicontohkan oleh televisi; (b) Media dengan daya input dibatasi oleh keterbatasan spasial dan temporal, seperti film dan video.

Evaluasi berdasarkan metode atau cara pemanfaatan mengungkapkan dua kategori yang berbeda: (a) Media yang dapat diproyeksikan seperti slide dan strip film; (b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar dan lukisan. Berbagai bentuk media pendidikan umumnya digunakan dalam proses instruksional. Media grafis, misalnya, memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan dari sumber ke penerima pesan melalui gambar, sketsa, diagram, komik, dan bagan. Media tekstual membantu siswa dalam berkonsentrasi semata-mata pada materi pelajaran tanpa terlibat dalam kegiatan yang mengganggu lainnya.

Media audio memfasilitasi identifikasi, klasifikasi, dan representasi spasial objek, serta penerjemahan konsep abstrak ke dalam bentuk nyata. Media grafis unggul dalam mengilustrasikan ide-ide kompleks, menjelaskan konsep abstrak, dan menyajikan langkah-langkah prosedural dengan jelas. Media animasi menawarkan replikasi tindakan yang mungkin terlalu mahal atau berbahaya untuk dilakukan dalam kenyataan. Media video, di sisi lain, sangat efektif untuk mengajar konten yang berkaitan dengan perilaku atau keterampilan psikomotorik.

Media pembelajaran, secara keseluruhan, melayani berbagai fungsi, seperti: (1) menyaksikan peristiwa masa lalu atau objek yang ada; (2) mengamati objek atau peristiwa yang sulit diakses karena keterpencilan, bahaya, atau larangan; (3) memperoleh pemahaman komprehensif tentang objek yang terlalu besar atau terlalu kecil untuk diamati dengan mudah; (4) merasakan suara yang tidak mudah terdengar di telinga telanjang; (5) mempelajari hewan dengan cermat yang sulit ditangkap secara langsung; (6) melihat peristiwa langka atau berbahaya dari jarak yang aman; (7) memeriksa dengan jelas mudah rusak atau sulitmemelihara objek; (8) memfasilitasi perbandingan yang mudah antara entitas yang berbeda; (9) segera mengamati proses yang serba lambat; (10) menganalisis gerakan lambat yang terjadi dengan cepat; (11) memantau fungsi mesin atau alat kompleks yang sulit untuk dilihat secara langsung; (12) memeriksa komponen tersembunyi dari perangkat; (13) merangkum pengamatan panjang atau panjang dari sirkuit; (14) mengakomodasi audiens besar untuk mengamati objek secara kolektif; (15) Mengembangkan pengalaman belajar berdasarkan kapasitas, minat, dan kecepatan individu (Hamdani, 2011).

Media komik adalah jenis media visual yang berfokus pada persepsi visual siswa tentang pesan yang disampaikan oleh pendidik melalui penceritaan naratif. Mengintegrasikan komik ke dalam pengaturan pendidikan memerlukan perpaduan yang harmonis dengan strategi instruksional untuk mengoptimalkan kemandiriannya sebagai alat pedagogis.

Daryanto (2013) mengemukakan bahwa komik, sebagai media naratif, terdiri dari sukseksi ilustrasi lucu. Sudjana dan Rivai (2010) menjelaskan lebih lanjut bahwa komik menunjukkan representasi visual yang menggambarkan persona yang terlibat dalam alur cerita dalam perkembangan yang koheren, saling berhubungan melalui visual, dan dibuat untuk menawarkan hiburan kepada penonton.

Oleh karena itu, komik dapat berfungsi sebagai alat pedagogis untuk pendidikan. Publikasi komik menawarkan narasi yang tidak rumit, mudah dipahami, dan dengan demikian, populer di kalangan remaja dan orang dewasa. Daryanto lebih lanjut menjelaskan bahwa komik meningkatkan kemampuan leksikal siswa dibandingkan dengan rekan-rekan mereka, menggabungkan visual yang jelas dan alur cerita menarik yang merangsang kemampuan imajinatif siswa. Ini tidak hanya mengalihkan siswa dari pembelajaran rote tetapi juga menumbuhkan kemampuan mereka untuk menganalisis literatur secara kritis dan mengekstrak informasi terkait darinya, mendorong pembelajaran mandiri melalui eksplorasi dan pemahaman narasi komik.

Daryanto (2013) menjelaskan bahwa berdasarkan fungsinya, komik dikategorikan menjadi dua jenis utama. Pertama, ada komik komersial, yang memerlukan strategi pemasaran yang luas karena sifatnya yang dipersonalisasi. Komik-komik ini menyampaikan informasi mentah yang sudah dikemas menggunakan bahasa

vernakular dan wacana berorientasi pasar, menekankan kesederhanaan dalam konten dan nilai-nilai moral. Kedua, ada komik Pendidikan, yang sebagian besar disebarluaskan oleh berbagai sektor seperti industri, fasilitas kesehatan, dan organisasi nirlaba. Perspektif kritis dianggap penting untuk memastikan bahwa komik secara efektif melayani tujuannya sebagai sarana komunikasi pendidikan.

Smith (2006) lebih lanjut mengemukakan keberadaan dua kategori berbeda dalam ranah komik, yaitu komik strip dan buku komik. Komik strip biasanya terdiri dari beberapa panel, seringkali berkisar dari tiga hingga empat panel secara total. Panel-panel ini digunakan untuk menceritakan sebuah cerita, yang mungkin berputar di sekitar karakter sentral dan mencakup serangkaian narasi yang saling berhubungan. Khususnya, strip komik biasanya merupakan hasil kreatif dari penulis tunggal dan memprioritaskan penyertaan elemen lucu. Di sisi lain, buku komik pada dasarnya adalah penggabungan dari berbagai strip komik yang dikonsolidasikan dalam format yang mirip dengan buku tradisional. Proses pembuatan buku komik biasanya memerlukan upaya kolaboratif dari beberapa individu yang ditugaskan dengan tanggung jawab seperti penulisan naskah, pengembangan karakter, dan pewarnaan.

Komik menawarkan berbagai keuntungan sebagai alat untuk belajar. Menurut Smith (2006), telah diakui bahwa komik memberikan manfaat berikut: (a) Dengan mengintegrasikan teks dan visual, komik berfungsi sebagai media yang cocok untuk siswa dengan atribut pembelajaran visual yang kuat, (b) Mendorong siswa untuk terlibat dalam pembelajaran mandiri melalui pemahaman informasi yang disajikan dalam komik, (c) Selanjutnya, komik berfungsi sebagai metode penyampaian konten pendidikan di kelas, memungkinkan eksplorasi masalah yang berkaitan dengan situasi kehidupan nyata atau kejadian dalam kehidupan kelas sehari-hari (Smith, 2006:7). Keuntungan buku komik: (a) Buku komik memainkan peran penting dalam pengaturan pendidikan karena kapasitasnya untuk membangkitkan minat di kalangan peserta didik; (b) Mereka membantu mengarahkan peserta didik menuju materi bacaan yang menarik; (c) Komik dapat bertindak sebagai saluran untuk memelihara hasrat membaca; (d) Mereka berkontribusi untuk memperkaya kosakata pembaca melalui alat bantu visual; (e) Memfasilitasi pemahaman konsep atau formula abstrak untuk pelajar; (f) Mereka memiliki potensi untuk menumbuhkan antusiasme anak untuk membaca dan disiplin akademis lainnya. Kekurangan media komik: (a) Pendidik didorong untuk memanfaatkan aspek motivasi buku komik; namun, sangat penting untuk melengkapi cerita bergambar dengan bahan bacaan tambahan, gambar, eksperimen, dan tugas kreatif yang beragam (Sudjana dan Rivai, 2010:68); (b) Aksesibilitas komik untuk membaca dapat menyebabkan keengganan terhadap karya sastra non-ilustrasi.

Untuk meningkatkan efektivitas komik dalam lingkungan pendidikan, penting untuk memastikan bahwa pesan pendidikan yang disampaikan mematuhi kriteria tertentu. Pertama, pesan harus berfungsi untuk meningkatkan motivasi pelajar. Kedua, substansi dan cara penyebaran pesan harus mendorong pelajar untuk terlibat dengan dan mengasimilasi konten, sehingga memperkenalkan insentif pembelajaran baru. Terakhir, pesan pendidikan yang efektif akan memperoleh umpan balik dari pelajar (Haryono, 2013).

Para peneliti memperoleh data tentang temuan penelitian dari studi yang mencakup siswa yang sebelumnya telah dilakukan. Ketiga studi tersebut, yang dilakukan oleh mahasiswa, melibatkan pemanfaatan media komik dalam konteks pendidikan matematika sekolah dasar. Sub-studi awal, yang dipelopori oleh Mira, melibatkan penerapan model CTL Talking Stick Variation ke media komik ini. Selanjutnya, Amanda melakukan sub-studi kedua, menerapkan media komik dengan model PJBL Variation Bamboo Dancing. Terakhir, Siti memimpin sub-studi ketiga, menggabungkan media komik menggunakan model CTL Variation Snowball Throw.

Ketiga sub-studi tersebut dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Kota Padang Sidempuan, terutama menargetkan kelas atas (kelas V dan VI), dengan fokus pada pemanfaatan media komik dalam pendidikan matematika di tingkat SD. Namun, masing-masing dari tiga studi memperkenalkan bentuk media komik yang berbeda. Adaptasi dari media komik yang dibuat sejalan dengan pendekatan instruksional yang digunakan. Karena variasi dalam metodologi instruksional yang digunakan, ada perbedaan dalam struktur pembelajaran matematika di ketiga studi ini.

Ketiga komik tersebut melayani tujuan pendidikan, digunakan untuk tujuan pendidikan. Selain itu, ketiga komik ini termasuk dalam kategori buku komik, terdiri dari beberapa strip komik dan dirancang untuk meniru buku konvensional. Pemanfaatan media ini bertujuan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan membaca. Terlepas dari variasi sintaks di antara ketiga studi, ada kesamaan dalam pelaksanaannya: komik diperkenalkan pada awal proses pembelajaran, mengharuskan siswa untuk memahami konten dan merumuskan ide melalui media komik. Temuan sub-studi awal menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran CTL, yang menggabungkan teknik tongkat bicara berbasis komik, dapat meningkatkan kualitas pendidikan matematika untuk siswa kelas 5. Peningkatan ini mencakup aspek-aspek seperti kemahiran guru, keterlibatan siswa, lingkungan belajar, sumber daya pendidikan, media instruksional, dan prestasi akademik.

4. KESIMPULAN

Hasil penyelidikan yang dilakukan oleh tiga siswa, ditambah dengan wacana tentang integrasi media permainan dalam pendidikan matematika sekolah dasar, mengarah pada deduksi sebagai berikut: (1) Pada awal proses pembelajaran, komik disediakan bagi siswa untuk memahami isi dan mengembangkan pemahaman konseptual melalui mereka., (2) Pemanfaatan media komik berpotensi meningkatkan efektivitas pengajaran matematika.

PENGAKUAN/ UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada yang telah berkontribusi dalam proses jurnal ini. Terimakasih kepada pembimbing Ibu Ade Safitri yang telah memberikan bimbingan dan saran yang sangat berharga dalam proses penulisan jurnal ini. Kemudian kepada rekan sejawat kami yang telah memberikan kontribusi dengan ide dan pengetahuan yang sangat berguna pada penulisan jurnal. Penulis berharap jurnal ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi para peneliti dan masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2013. Media Pembelajaran Peranannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2007. Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran Matematika. Jakarta : Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas.
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Haryono. 2013. Pembelajaran IPA yang Menarik dan Menyenangkan. Yogyakarta: Kepel Press.
- Karso, dkk. 2011. Pendidikan Matematika 1. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rasiman dan Siska P, Agnita. 2014. Development of Mathematics Learning Media E- Comic Based on Flip Book Maker to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students. International Journal of Education and Research Vol 2 No 11: 535-544
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2011. Psikologi Pendidikan. Semarang: UNNES PRESS.
- Sanjaya, Wina. 2011. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sastra Negara, Hasan. 2014. Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI). Jurnal Terampil Volume 3 No 3:66-76.
- Smith, Andrew. 2006. Teaching With Comics. University of Lethbridge.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. Media Pembelajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.