



Implementasi Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa di SD Amalyatul Huda Medan

Rani Rahim^{1✉}, Rizka Fahuza Siregar², Rini Ramadhani³, Yuan Anisa⁴

Universitas Dharmawangsa, Indonesia¹

Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia, Indonesia^{2,3}

Universitas Medan Area, Indonesia⁴

E-mail : ranirahim@dharmawangsa.ac.id¹ rizkafahuza.siregar@gmail.com² riniramadhani0901@gmail.com³,
yuan@staff.uma.ac.id⁴

Abstrak

SD Amalyatul Huda Medan adalah salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19. Sehingga pembelajaran yang selama ini dilakukan membuat siswa kurang tertarik untuk belajar daring di rumah. Siswa kurang tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama ini. Masih rendahnya minat siswa dalam belajar membuat rendahnya pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan juga kemampuan berhitung siswa. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SD Amalyatul Huda Medan. Peserta dalam kegiatan ini adalah siswa kelas IV yang terdiri dari 32 orang siswa. Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka, hal ini dikarenakan siswa sudah melakukan pembelajaran tatap muka terbatas. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 8 November 2021. Kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian ini adalah implementasi penggunaan bahan ajar berbasis komik dalam pelajaran Matematika sehingga dengan pengimplementasian ini, maka kemampuan berhitung siswa semakin meningkat. Hasil dari kegiatan ini adalah respon siswa sangat baik dan siswa lebih tertarik belajar menggunakan bahan ajar berbasis komik. Sehingga dapat disimpulkan, bahwa bahan ajar berbasis komik dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa dalam pelajaran Matematika.

Kata kunci: implementasi, bahan ajar berbasis komik, kemampuan berhitung siswa

Abstract

SD Amalyatul Huda Medan is one of the schools that implemented online learning during the Covid-19 pandemic. So that the learning has been done so far has made students less interested in learning online at home. Students are less interested in the learning done by the teacher so far. The low interest of students in learning makes the knowledge possessed by students low. This service activity aims to increase students' interest in learning and also students' numeracy skills. This service activity was carried out at SD Amalyatul Huda Medan. Participants in this activity are fourth grade students consisting of 32 students. This activity is carried out face-to-face, this is because students have done limited face-to-face learning. This activity was carried out on November 8, 2021. The activities carried out in this service were the implementation of the use of comic-based teaching materials in Mathematics lessons so that with this implementation, students' numeracy skills will increase. The results of this activity are very good student responses and students are more interested in learning to use comic-based teaching materials. So, it can be concluded that comic-based teaching materials can improve students' numeracy skills in Mathematics.

Keywords: *implementation, comic-based teaching materials, students' numeracy skills*

Copyright (c) 2022 Rani Rahim, Rizka Fahuza Siregar, Rini Ramadhani, Yuan Anisa

✉ Corresponding author

Address : Universitas Dharmawangsa

Email : ranirahim@dharmawangsa.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i3.621>

ISSN 2721-9224 (Media Cetak)

ISSN 2721-9216 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pada zaman revolusi industri 4.0 serta seiring berkembangnya kemajuan teknologi maka menuntut guru untuk dapat memajukan dunia pendidikan. Dengan pendidikan yang baik maka siswa yang dihasilkan memiliki keahlian yang baik serta sifat yang baik sehingga dapat bersaing dalam dunia pekerjaan yang memiliki persaingan yang semakin ketat pada saat ini. Seiring dengan kemajuan teknologi, maka guru dituntut untuk dapat mengembangkan bahan ajar yang bisa diterapkan di kelas ataupun di luar kelas dengan memanfaatkan teknologi. Bahan ajar dibutuhkan dalam semua mata pelajaran yang ada di sekolah dan salah satunya adalah pelajaran matematika. Bahan ajar dapat membantu siswa dalam memahami konsep dan menyelesaikan soal-soal matematika. Bahan ajar dapat menggantikan beberapa peran guru sehingga pembelajaran tidak berpusat kepada guru melainkan siswa (Suciana, 2018).

Bahan ajar yang digunakan selama ini dapat dikatakan sangat minim. Bahan ajar tersebut belum bisa dikatakan bahan ajar berbasis pendekatan kontekstual sehingga siswa kesulitan dalam memahami isi bahan ajar tersebut. Selain itu, buku yang digunakan juga tidak memiliki ketertarikan dikarenakan buku yang digunakan kebanyakan penuh dengan teks yang membuat siswa menjadi malas membaca.

Bahan ajar yang sudah ada masih belum memotivasi siswa untuk belajar dan menggunakannya. Hal ini dikarenakan bahan ajar masih belum memiliki tampilan yang mampu

menarik minat siswa dalam belajar. Padahal bahan ajar yang memiliki gambar dan warna yang bervariasi membantu siswa untuk mengingat lebih baik, karena siswa akan lebih tertarik pada bahan ajar yang *full colour* serta bergambar (Sari, 2016).

Penggunaan bahan ajar belum bervariasi yang menyebabkan proses pembelajaran berjalan satu arah di mana siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini membuat siswa terlihat kurang aktif sehingga pembelajaran menjadi tidak menarik. Penggunaan bahan ajar yang tepat akan dapat memotivasi siswa untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Sorraya, 2014).

Salah satu bahan ajar yang bisa dikembangkan dengan menggunakan gambar adalah komik. Komik adalah bentuk seni yang populer terutama dikalangan anak-anak dan dengan demikian memberikan potensi untuk pendidikan sains dan komunikasi (Tatalovic, 2009). Komik berpotensi dapat menarik perhatian siswa, dengan adanya ketertarikan pada bahan ajar maka dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Gambar yang terdapat dalam komik dapat menghidupkan semangat belajar siswa. Penjelasan rumit terkait topik pembelajaran yang dibaca akan menjadi lebih mudah dan menyenangkan bagi siswa. Komik berperan sebagai salah satu pilihan efektif untuk mengembangkan bahan ajar serta dapat meningkatkan kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan berhitung dan literasi membaca siswa.

Kebanyakan siswa lebih tertarik membaca komik karena menyajikan banyak gambar baik

anime atau tokoh binatang, sehingga peserta didik tidak merasa bosan ketika membacanya (Tyas, 2013). Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang sangat berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran, sehingga proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas dan menarik (Waluyanto, 2005). Trimo dalam (Nendasariruna, 2016) komik sebagai salah satu media pembelajaran memiliki kelebihan tersendiri jika dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, diantaranya mempermudah peserta didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, dan dapat mengembangkan minat baca peserta didik. Dalam pembelajaran matematika, salah satu alternatif yang cocok digunakan adalah komik matematika. Komik matematika menurut Maulana dalam (Putri, 2015) komik yang berisi materi pelajaran matematika yang disajikan secara deskriptif dan naratif dengan tujuan agar siswa lebih termotivasi untuk belajar matematika dan mengoptimalkan cara kerja otak untuk mengingat pelajaran matematika. Sehingga dapat dikatakan bahwa komik matematika merupakan suatu materi Matematika yang disajikan menggunakan gambar-gambar yang tidak bergerak, yang disertai dengan alur cerita dan dialog-dialog antar tokoh, yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan 3 tahapan, yaitu :

1) Memberikan pretest kepada siswa sebelum

dilakukan kegiatan implementasi penggunaan bahan ajar berbasis komik. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa.

2) Implementasi penggunaan bahan ajar berbasis komik pada siswa. Dalam kegiatan ini, tim pengabdian telah membuat bahan ajar berbasis komik. Bahan ajar tersebut diterapkan kepada siswa selama pembelajaran matematika. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

3) Memberikan *post-test* kepada siswa, setelah dilakukan implementasi penggunaan bahan ajar berbasis komik. Hal ini bertujuan untuk mengukur adanya peningkatan kemampuan berhitung siswa.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan berdasarkan hasil dari *pretest* dan *post-test* yang telah dikerjakan oleh siswa. Selain itu juga berdasarkan pengamatan selama kegiatan tersebut berlangsung. Sedangkan teknik analisis data diperoleh dari hasil perhitungan sebelum dan sesudah diterapkannya bahan ajar berbasis komik dengan menggunakan N Gain Score.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SD Amalyatul Huda Medan pada tanggal 08 November 2021. Khalayak sasaran dalam kegiatan pengabdian ini adalah siswa/i kelas IV SD Amalyatul Huda Medan Tahun Ajaran 2021/2022 yang terdiri dari 32 orang siswa. Durasi kegiatan ini adalah selama 1 hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal kegiatan ini, tim pengabdian melakukan tahap persiapan yaitu observasi. Setelah dilakukan observasi, maka tim pengabdian membuat bahan ajar berbasis komik. Bahan ajar yang sudah dibuat oleh tim pengabdian akan diimplementasikan kepada siswa. Selain itu, tim pengabdian menyusun rencana dan jadwal kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan di sekolah tersebut. Pada tahap berikutnya, tim pengabdian memberikan *pretest* kepada siswa sebelum dilakukan kegiatan implementasi penggunaan bahan ajar berbasis komik. *Pretest* ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum menggunakan bahan ajar berbasis komik. Selanjutnya adalah tahap pelaksanaan. Tahap pelaksanaan adalah implementasi penggunaan bahan ajar berbasis komik pada siswa. Berikut ini adalah tampilan komik yang diimplementasikan kepada siswa :



Gambar 1. Tampilan Bahan Ajar Berbasis Komik

Dalam tahap implementasi ini, tim pengabdian melakukan sosialisasi kepada siswa mengenai bahan ajar berbasis komik. Berikut ini adalah gambar proses belajar mengajar yang dilakukan di dalam kelas :



Gambar 2. Sosialisasi kepada Siswa

Setelah dilakukan sosialisasi kepada siswa, maka setelah itu siswa menggunakan bahan ajar berbasis komik. Dalam proses belajar mengajar, tim pengabdian mengajarkan pelajaran matematika dengan menggunakan bahan ajar berbasis komik. Berikut ini adalah gambar siswa sedang membaca bahan ajar berbasis komik yang telah dibuat oleh tim pengabdian :



Gambar 3. Siswa Sedang Membaca Bahan Ajar Berbasis Komik di Depan Kelas

Setelah tahap implementasi penggunaan bahan ajar berbasis komik, tahapan berikutnya adalah tim pengabdian memberikan angket respon siswa untuk melihat ketertarikan siswa belajar menggunakan bahan ajar berbasis komik.

Tabel 1. Respon Siswa dalam Menggunakan Bahan Ajar Berbasis Komik

No.	Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi	
			Siswa	%
1.	Apakah Anda menyukai komik ini ?	Ya	29	91%
		Tidak	3	9%
2.	Apakah komik berisi pelajaran Matematika mudah Anda pahami?	Ya	30	94%
		Tidak	2	6%
3.	Apakah komik berisi pelajaran Matematika membuat nilai Anda meningkat?	Ya	28	88%
		Tidak	4	12%

Hasil yang diperoleh dari penyebaran angket respon siswa adalah 29 siswa menyukai komik dan 3 siswa tidak menyukai komik, 30 siswa mudah memahami pelajaran Matematika dengan menggunakan bahan ajar berbasis komik dan 2 siswa tidak mudah memahami pelajaran Matematika dengan menggunakan bahan ajar berbasis komik, kemampuan 28 siswa meningkat setelah menggunakan bahan ajar berbasis komik dan kemampuan 4 siswa belum meningkat setelah menggunakan bahan ajar berbasis komik. Membaca perlu diberikan motivasi agar semakin meningkat hasil belajar siswa (Yohamintin,

Gumala, Y., Pratiwi, V., 2021). Selain angket respon siswa, tahap terakhir adalah memberikan *post-test* kepada siswa. Hal ini bertujuan untuk melihat peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan bahan ajar berbasis komik. Berikut ini adalah hasil peningkatan siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis komik :

Tabel 2. Rangkuman Nilai Rata-rata *Pretest* dan *Post-test*

No	Kelompok	Nilai Rata-rata	Selisih
1	Sebelum (<i>Pretest</i>)	70,65	10,44
2	Sesudah (<i>Posttest</i>)	81,09	

Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar tersebut mengalami peningkatan cukup signifikan yaitu 10,44%. Diketahui nilai rata-rata siswa sebelum (*pretest*) menggunakan bahan ajar 70,65 dan skor rata-rata sesudah (*post-test*) 81,09.

Tahap terakhir adalah tim pengabdian memberikan buku ajar kepada guru di sekolah tersebut sekaligus foto bersama antara tim pengabdian dengan siswa/i kelas IV SD Amalyatul Huda Medan.



Gambar 4. Tim Pengabdian Memberikan Bahan Ajar kepada Guru



Gambar 5. Foto Bersama Tim Pengabdian dengan Siswa

SIMPULAN

Kegiatan-kegiatan yang telah dilaksanakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini telah menghasilkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Siswa lebih tertarik belajar menggunakan bahan ajar berbasis komik.
2. Terjadinya peningkatan kemampuan berhitung siswa dalam pelajaran Matematika.
3. Guru mendapatkan pengetahuan mengenai penggunaan bahan ajar berbasis komik.
4. Dari pelaksanaan kegiatan tersebut, maka diharapkan terjadi peningkatan mutu ajar dan luaran yang dihasilkan pada siswa di SD Amalyatul Huda Medan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana kegiatan PKM mengucapkan terima kasih kepada SD Amalyatul Huda Medan yang telah memberikan kesempatan untuk dapat melaksanakan kegiatan tersebut serta pihak-pihak yang ikut serta membantu kelancaran kegiatan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Nendasariruna, T. dkk. (2016). Pengembangan Komik Matematika Berbasis Kontekstual Pada Materi Persegi Panjang Bagi Siswa Kelas VII. *Jurnal Media Pendidikan Matematika "J-MPM"*, 4(2), 76–79.
- Putri, D. Y. K. dan G. A. (2015). Pengembangan Komik Matematika Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Perkalian Bilangan Bulat Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika (JIEM)*, 1(1), 22–38.
- Sari, D. P. dan B. A. S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Materi Segi Empat. *E-Jurnal Universitas PGRI Semarang*, 2(2).
- Sorraya, A. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Teks Prosedur Kompleks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Kelas X SMK. *E-Journal NOSI*, 2(2).
- Suciana, F. dk. (2018). Pengembangan Modul Berbentuk Komik Berbasis Kontekstual untuk Pembelajaran Matematika di SMA. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Matematika*, 7(1), 60–66.
- Tatalovic, M. (2009). Science Comics as Tools for Science Education and Communication: A Brief. Exploratory Study. *Journal of Science Communication*, 8(4), 1–17.
- Tyas, R. dkk. (2013). Pembuatan Komik Fisika sebagai Media Pembelajaran pada Topik Prinsip Kerja Kamera. *Jurnal Radiasi*, 4, 16.
- Waluyanto, H. (2005). Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Jurnal Universitas Kristen Petra*, 7(1), 44–55.
- Yohamintin, Gumala, Y., Pratiwi, V., & A. (2021). Pembinaan Literasi Membaca melalui Self Motivation sebagai Upaya Mengembangkan Life Skill dan Meningkatkan Hasil Belajar pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Abdimas BSI*, 4(2), 234–243.