



Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Story-Based Comics untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa Kelas 2 SDN 056627 Kwala Sawit T.A 2024/2025

Melda Oktika Ginting¹, Roikestina Silaban²

^{1,2} Universitas Audi Indonesia, Indonesia

Corresponding Author: ✉ meldaoktikag@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by the problems that occurred at SDN 056627 kwala Sawit, namely the low interest in learning mathematics of students. This study is aimed at finding out how the Application of Story-Based Comics Digital Comics Learning Media to Increase the Interest in Learning Mathematics of Grade II Students of UPT SDN 056627 Kwala Sawit T.A 2024/2025. The method used in this study is the Classroom Action Research (PTK) method which is carried out in two cycles. Each cycle consists of three meetings. The subjects of this study are 2nd grade students of SD Negeri 064023 Victory Tani T.A 2024/2025 which totals 24 people consisting of 14 girls and 10 boys. The data collection techniques in this study use observation, interview, test and documentation techniques and use qualitative descriptive analysis techniques. Based on the tests that have been carried out in the learning process that it increases in the actions taken in the second cycle, in that cycle the average test results obtained are 78. It can be concluded in this study that in the process of digital comic media story-based comics presented in visual form can attract students' attention. With this, it has a significant impact, namely fostering interest, enthusiasm and focus in mathematics learning activities.

ARTICLE INFO

Article history:

Received
10 November 2024
Revised
21 December 2024
Accepted
10 January 2025

Key Word

Learning Media, Story-Based-Comics, Interest in Learning.

How to cite

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jsr>



This work is licensed under a
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu tanpa adanya paksaan dari orang lain sedangkan belajar adalah usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya (Siburian *et al.*, 2023). Minat belajar siswa adalah 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. Siswa yang memiliki minat

belajar pada pembelajaran matematika akan muncul dorongan yang besar untuk menggali informasi tersebut tanpa adanya paksaan dari orang lain.

Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa, salah satunya yaitu media pembelajaran yang digunakan guru kurang sesuai. Namun, yang paling signifikan adalah peserta didik cenderung belajar menggunakan media yang tidak menumbuhkan minat belajar siswa. Artinya, siswa diajarkan dengan menggunakan model konvensional (ceramah) tanpa menggunakan media pembelajaran. Tanpa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tersebut membuat kegiatan pembelajaran menjadi tidak bermakna dan tidak menarik, siswa kurang memiliki rasa ingin tahu, dan rendahnya minat belajar siswa. Selain itu, kurangnya minat siswa pada pembelajaran matematika karena adanya faktor dari luar (eksternal). Menurut Sirait (2020) menyatakan bahwa lingkungan yang baik dan sehat akan membangun dan menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran matematika. Selain lingkungan ada juga faktor dari dalam siswa itu sendiri, yaitu kesiapan atau kondisi siswa yang kurang mendukung akan mempengaruhi minatnya dalam belajar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi rendahnya minat belajar adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang inovatif. Salah satunya media pembelajaran komik digital. Media pembelajaran komik digital adalah media visual yang memuat gambar-gambar ilustrasi disertai cerita yang runtut dan jelas sehingga memudahkan siswa memahami isi dari media tersebut (Eva *et al.*, 2020). Aplikasi dalam bentuk format digital berbasis elektronik yang dikenal sebagai komik digital memudahkan pembaca *smartphone* untuk menerima pesan dan menikmati setiap cerita. Komik digital dapat menampilkan alur cerita dengan animasi, film, permainan, atau media lainnya. Penggunaan media pembelajaran yang relevan, inovatif dan bervariasi sangatlah membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media komik berbasis digital, bahwasannya transformasi digital saat ini dapat menawarkan kesempatan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di kelas II UPT SDN 056627 Kwala Sawit pada tanggal 4 Juni 2024 diperoleh data tentang minat belajar matematika siswa bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal, yang dimana dari hasil tes 10 soal matematika yang diajukan kepada 24 siswa kelas II menunjukkan total skor yang diperoleh 690 dan total skor maksimal adalah 2000. Minat belajar siswa kelas II kemudian dinyatakan ke dalam persentase dengan rumus % minat belajar sama dengan total skor yang diperoleh dikalikan 100% kemudian dibagi skor maksimal. Hasil perhitungan menunjukkan persentase minat belajar siswa yaitu 34%. Beberapa penelitian sebelumnya pernah meneliti mengenai penggunaan media pembelajaran komik digital, yang salah satunya dilakukan oleh Sri Sulastri Wahyuni (2021) dengan judul Penerapan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Inpres Mallengkeri Bertingkat 1 Kota Makassar,

tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk melihat minat belajar dengan penggunaan media pembelajaran komik digital. Hasil dari penelitian tersebut bahwa media pembelajaran komik digital sangat efektif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Sedangkan hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Ikhwatul Mujahadah, Alman, dan Mukhlas Triono (2021) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammad Malawi, tujuan dari penelitian tersebut yaitu untuk melihat hasil dan minat belajar dengan pengembangan media pembelajaran komik. Hasil dari penelitian tersebut bahwa media pembelajaran komik yang dikembangkan untuk pembelajaran matematika layak digunakan dan sangat efektif terhadap peningkatan hasil dan minat belajar matematika siswa SD.

Hasil survei awal peneliti yang dilaksanakan pada tanggal 7 Oktober 2024 di SD Negeri 056627 Kwala Sawit dengan proses wawancara dengan salah satu guru kelas 2 di SD Negeri 056627 Kwala Sawit, mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran matematika masih belum menerapkan media pembelajaran yang berbasis digital salah satunya komik digital, alasannya karena guru SD/MI mendapat tugas selain mengajar seperti administrasi sekolah, keuangan sekolah, sehingga guru tidak mencoba menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Classroom Action Research* atau biasa dikenal dengan sebutan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksi merupakan langkah kunci dalam penelitian tindakan kelas (PTK) yang merupakan siklus yang akan dilakukan oleh peneliti. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah upaya untuk memecahkan masalah di kelas dengan menggunakan pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif dalam penelitian ini mengacu pada penelitian yang bertujuan menggambarkan serta menguraikan secara sistematis fenomena penelitian yang nyata atau realita yang peneliti temukan di lapangan. Penelitian ini akan mendeskripsikan penerapan media pembelajaran komik digital *story-based comics* dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa sesuai dengan kondisi dan situasi yang ada kelas 2 SD Negeri 056627 Kwala Sawit T.A 2024/2025. Dalam penelitian kualitatif instrumennya adalah orang atau *human instrument*, yaitu peneliti itu sendiri. Untuk dapat instrument, maka peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas, sehingga mampu bertanya, menganalisis, memotret dan mengkonstruksikan situasi sosial yang diteliti menjadi lebih jelas dan bermakna. Makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti merupakan suatu nilai di balik

data yang tampak, (Sugiyono, 2019). Jenis penelitian dengan proses memperoleh data bersifat apa adanya tanpa manipulasi variabel yang diteliti yang artinya penelitian dilakukan peneliti secara adil.

Dalam penelitian ini, metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme pada kondisi obyek yang alamiah dimana peneliti adalah bertindak sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara observasi, wawancara (*Interview*), test, dan dokumentasi, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2019). Penelitian ini menjelaskan semua topik penelitian dan yang berkaitan dengan masalah minat belajar. Adapun mengapa peneliti menggunakan pendekatan kualitatif karena peneliti ingin menghasilkan data yang bukan berupa angka tetapi data berupa kata-kata dan perilaku yang peneliti amati. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 056627 Kwala Sawit. Dalam penelitian ini jumlah sampel yang digunakan adalah 24 siswa yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 14 orang perempuan. Teknik pengumpulan yang digunakan agar memperoleh data yang maksimal yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, test dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu melalui tiga proses analisis data penelitian kualitatif yang terjadi secara bersamaan yaitu reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Aktivitas Peneliti Dalam Pembelajaran Menggunakan Media Komik Digital pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran bahwa guru telah melaksanakan berbagai aspek yang diamati berdasarkan KKTP yang sudah disusun sebelumnya. Dalam setiap proses pelaksanaan tentunya terdapat beberapa kekurangan, sehingga terdapat beberapa aspek yang belum dilaksanakan secara maksimal. Oleh karena itu, berdasarkan observasi yang telah dilakukan terlihat baik disetiap pertemuan maupun siklus terdapat peningkatan. Dalam penerapan media komik digital *story-based comics* ini bahwa dalam setiap pertemuan siswa sudah mulai tertarik, dan senang melakukan pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Berdasarkan nilai rata-rata dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I yaitu 67.5% hal ini dapat dikategorikan kriteria kurang. Dalam pelaksanaannya siklus I peneliti merasakan ada beberapa hal yang harus diperbaiki dan hal tersebut juga sejalan dengan guru mata pelajaran matematika yang mana dalam proses tindakan terdapat kekurangan sehingga dibutuhkan perbaikan dalam proses pembelajaran, hal tersebut tentunya dimasukkan ke dalam kegiatan refleksi. Selanjutnya, peneliti lebih memperhatikan lagi siswa saat selesai mengerjakan soal tujuannya untuk memeriksanya kembali dan tidak malu untuk bertanya. Disaat ada kendala pada awal

pertemuan, dengan hal ini pada pertemuan kedepannya peneliti lebih mempersiapkan media lebih awal dari sebelumnya tepatnya 20 menit sebelum pembelajaran dimulai, Setelah menerapkan beberapa aspek yang terdapat dalam refleksi yakni sebagai upaya memperbaiki pengelolaan guru dalam menerapkan media komik digital *story-based comics* dalam pembelajaran siklus I kemudian terjadi peningkatan pada siklus II dan diperoleh persentase 88% sehingga dapat dikategorikan kriteria Baik. Peningkatan pengelolaan aktivitas peneliti dalam menerapkan media komik digital *story-based comics* dalam pembelajaran mencapai 20.5%.

Hasil Analisis Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Menggunakan Media Komik Digital *Story-Based Comics* pada Siklus I dan Siklus II

Hasil analisis aktivitas siswa selama proses pembelajaran adalah sama halnya aktivitas peneliti, yang dimana ada peningkatan dalam setiap pertemuan dan siklus. Berdasarkan persentase aktivitas siswa pada siklus I memperoleh 62% dengan kategori kurang. Selanjutnya, pada siklus II aktivitas siswa dalam kelas terdapat peningkatan dan memperoleh persentase 80% hal ini dapat dikategorikan baik. Dalam proses yang telah dilaksanakan tersebut dinyatakan bahwa pada Siklus I dan Siklus II terjadi peningkatan sebesar 19%. Peningkatan dari pada hasil belajar dapat terjadi secara bertahap ketika siswa mendapatkan kesempatan untuk merefleksikan pengalaman pembelajaran mereka, memperbaiki kesalahan, dan menerapkan pengetahuan yang baru diperoleh ke dalam situasi yang berbeda (Santrock, 2021). Dari hasil analisis dan pengamatan peneliti aktivitas siswa dapat diketahui bahwa sedikit demi sedikit siswa memahami materi dan dari pelaksanaan siklus I siswa telah merasa tertarik dan antusias pada pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media komik digital *story-based comics*.

Hasil Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan tes minat belajar matematika yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II bahwa terdapat peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5.
Rekapitulasi Hasil Minat Belajar Matematika Siswa

No	Uraian yang diamati	Jumlah/Nilai	
		Siklus I	Siklus II
1	Siswa yang mendapatkan nilai <70	14	2
2	Siswa yang mendapatkan nilai >70	10	22
3	Rata-Rata Hasil Tes Minat Belajar	59	78
4	Ketuntasan (%)	42%	92%

Peningkatan minat belajar setiap siswa dari hasil tes minat belajar dari siklus I dan siklus II memperoleh selisih yang berbeda-beda. Peningkatan minat tersebut dipengaruhi beberapa faktor setiap siswa tersebut yaitu pada siklus I siswa kurang termotivasi, menjawab tes dengan asal, mengosongkan lembar jawaban. Namun, setelah perbaikan pada siklus II dan pemberian soal tes terhadap siswa adanya peningkatan dari hasil tes minat belajar setiap siswa, sehingga setiap siswa memperoleh hasil yang baik. Berdasarkan data di atas bahwa terdapat peningkatan minat belajar matematika setelah melewati proses pembelajaran dengan penerapan media komik digital *story-based comics*. Dapat diketahui bahwa Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) kelas 2 SD Negeri 056627 Kwala Sawit yaitu 70.

Rata-rata hasil yang diperoleh yaitu mencapai 59, sehingga ketuntasan yang diperoleh hanya mencapai 70% dari banyaknya siswa kelas 2. Oleh karena itu, tindakan pada siklus I perlu dilakukan kembali. Setelah melaksanakan proses pembelajaran pada siklus I ini tentu terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki yang akan ditindaklanjuti berdasarkan diskusi peneliti dengan guru mata pelajaran matematika/observer. Rendahnya hasil tes tersebut diakibatkan oleh beberapa hal seperti siswa masih kurang memahami materi sehingga terdapat soal yang dikosongkan dan jawaban asal. Berdasarkan hal tersebut penguasaan guru dalam proses pembelajaran untuk lebih ditingkatkan. Setelah dilaksanakan refleksi siklus I dan kembali pada tahap perencanaan dan tindakan siklus II. Bahwa pada siklus II tersebut adanya peningkatan minat belajar matematika siswa. Dan dapat dilihat dari ketuntasan yang dicapai pada siklus II yaitu mencapai 92% dengan rata-rata nilai keseluruhan 78. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan meningkat sebesar 50%. Adapun peningkatan tersebut karena pengaruh dari upaya perbaikan yang telah direncanakan saat memasuki siklus II yang dilakukan oleh peneliti.

KESIMPULAN

Diketahui bahwa sebelum penerapan media pembelajaran komik digital *Story-Based Comics* minat belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 056627 Kwala Sawit menunjukkan persentase minat belajar dengan memperoleh 34%, hal ini dapat dikategorikan rendah. Sesudah penerapan media pembelajaran komik digital *story-based comics* menunjukkan hasil yang signifikan dengan rata-rata minat belajar matematika siswa pada siklus I sebesar 59 dengan ketuntasan 42% yang berarti berkualifikasi rendah dan pada siklus II sebesar 78 dengan ketuntasan 92% yang berarti berkualifikasi sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa minat peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 50%. Minat belajar sebesar 92% ini telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Bahwa dalam penerapan media pembelajaran komik digital *Story-Based Comics* sangat memberikan pengaruh yang signifikan yaitu adanya peningkatan minat belajar matematika siswa dari 34%

menjadi 92%. Peningkatan tersebut dipengaruhi daripada penerapan media pembelajaran dengan visualisasi yang menarik, cerita yang relevan dalam komik digital tersebut sehingga mampu mengubah konsep matematika yang abstrak menjadi visualisasi yang konkrit dan mudah dipahami sehingga membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Agi Septiari Narestuti, Diah Sudiarti, Umi Nurjanah. (2021), Penelitian Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(6): 2-5.
- Arief, S Sadiman. (2020). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV Rajawali.
- Annisa, Gestiana Ragin, Adinda Rahmah Ishaq. (2019), Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di SDN Bojong 04. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(3): 3-9.
- Ayu Faiqotul Himmah. (2022), Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Peristiwa Seputar Proklamasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas X SMK Al-Azhar Ledokombo. *Jurnal Sandhyakala*, 2(3): 2-6.
- Arsyad, Azhar. (2021). *Media Pembelajaran. Edisi Revisi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Dermawan. (2020). Komik Komersial Sebagai Ide Penciptaan Seni Instalasi. *Jurnal Seni Rupa Murni*, 1(2): 128-138
- Haryono. (2021). Penggunaan Media Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(3): 4-5.
- Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2022). Pengembangan media pembelajaran komik digital pada kompetensi dasar sistem pembayaran dan alat pembayaran untuk siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 135-141.
- Kumari, W. (2021). *Pengaruh Interaksi Sosial terhadap Minat Belajar Buddha-Dharma Muda-Mudi Vihara*. Surabaya: Insan Cendekia Mandiri.
- Siburian, P, Diah Rahmasari, Verawati. (2023). *Minat dan Belajar: Konsep dan Penerapannya dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Pendidikan Sejati.
- Sylviana & Lativa, (2024). Pendidikan Anak Perspektif Psikologi. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 1(11): 2-3.

Silvia Wanda Agustin, Kusmiyati Kusmiyati, Afan Faizin. (2023). Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 2(16): 3-7.

Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Konseling Pendidikan* 7 (1), 23-29.