

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK MATEMATIKA
TERHADAP MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PADA SISWA
MTsN5 JOMBANG**

ARTIKEL ILMIAH



Oleh
YUNI NOVITASARI BARU SIRAIT
NIM. 165091

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA JOMBANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
2021**

**LEMBAR PERSETUJUAN ARTIKEL ILMIAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
STKIP PGRI JOMBANG**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ir. Slamet Boediono M.Si

Jabatan : Pembimbing Skripsi

Menyetujui artikel ilmiah di bawah ini:

Nama Penulis : Yuni Novitasari Baru Sirait

NIM : 165091

Judul Artikel : Pengaruh Penggunaan Media Komik Matematika Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Pada Siswa MTsN 5 Jombang

Untuk diusulkan agar dapat diterbitkan di jurnal ilmiah sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian persetujuan ini saya berikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 23 Februari 2021

Pembimbing



Ir. Slamet Boediono, M.Si
NIK. 0104770077

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK MATEMATIKA TERHADAP MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PADA SISWA MTsN 5 JOMBANG

¹Yuni Novitasari Baru Sirait, ²Slamet Boediono

e-mail: [1yuni.yn131@gmail.com](mailto:yuni.yn131@gmail.com); [2slamet.boediono@gmail.com](mailto:slamet.boediono@gmail.com)

^{1,2}Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

Abstrak

Media Komik Matematika adalah suatu buku yang berisi gambar mengenai penjelasan tentang materi matematika yang dikemas dalam alur cerita sehingga memberikan ketertarikan minat untuk dibaca. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media komik matematika terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa MTsN 5 Jombang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif korelasional yang dilaksanakan di MTsN 5 Jombang. Pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*. Didapatkan 50 siswa dengan 25 siswa sebagai kelas kontrol dan 25 siswa sebagai kelas eksperimen. Instrumen penelitian menggunakan lembar tes dan lembar angket. Lembar tes terdiri dari 5 butir soal dan lembar angket terdiri dari 20 butir pernyataan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Ada pengaruh signifikan media komik matematika terhadap hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan nilai $sig < \alpha$ yaitu $0.000 < 0,05$. (2) Ada pengaruh media komik matematika terhadap minat belajar siswa yang ditunjukkan dengan persentase rata-rata skor minat belajar ialah 85,48% dimana minat belajar siswa tergolong dalam kriteria sangat tinggi.

Kata Kunci: Media Komik Matematika, Minat Belajar, Hasil Belajar, Aritmatika Sosial

The Influence Of Using Mathematics Comic Media On Learning Interest And Learning Outcomes In MTsN 5 Jombang

Abstract

Mathematics Comic Media is a book that contains pictures about explanations of mathematical material that are packaged in a story line so as to provide interest in reading. The purpose of this study was to determine whether there is an influence of mathematics comic media on students' learning interest and learning outcomes at MTsN 5 Jombang. This research is a correlational quantitative research conducted at MTsN 5 Jombang. Sampling using simple random sampling technique. There were 50 students with 25 students as the control class and 25 students as the experimental class. Research intrusion using test sheets and questionnaire sheets. The test sheet consists of 5 items and the questionnaire sheet consists of 20 statements. The results of this study indicate that: (1) There is a significant influence of mathematics comic media on student learning outcomes as indicated by the $sig < \alpha$ value of $0.000 < 0.05$. (2) There is an influence of mathematics comic media on students' interest in learning as indicated by the average percentage score of interest in learning is 85.48%, where the students' interest in learning is classified as very high criteria.

Keywords : *Mathematical Comics, Learning Interest, Learning Outcomes, Social Arithmetic*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan mengubah sikap dan cara berpikir seseorang atau sekelompok orang melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Sebagaimana ditetapkan dalam UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dikemukakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Sistem pendidikan ini dapat tercapai apabila dalam setiap pembelajaran, guru sebagai pendidik menerapkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Sehingga berdampak pada perolehan hasil belajar yang baik. Pada saat ini banyak sekali siswa yang memiliki minat belajar sangat kurang sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.

Winkel (2014:218), menyatakan bahwa Minat belajar kecenderungan subjek yang menetapkan untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasan tertentu yang merasakan senang mempelajari materi itu. Apalagi terhadap mata pelajaran matematika yang menuntut siswa harus memiliki minat belajar yang lebih agar hasil belajar yang di capai baik. Karena dengan adanya minat belajar pada siswa akan ada dorongan dalam diri siswa untuk belajar dan terus menerus mencari informasi mengenai mata pelajaran matematika. Dengan adanya dorongan minat belajar dalam diri siswa juga bisa meningkatkan hasil belajar yang dicapai. Karena dengan hasil belajar yang baik merupakan bentuk motivasi siswa untuk mempertahankan atau meningkatkan kembali hasil belajar tersebut.

Menurut Hamalik (2004:49) mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Namun dalam pencapaian hasil belajar masih banyak sekali siswa yang

mengeluhkan hasil yang kurang memuaskan. Hasil yang kurang memuaskan disebabkan karena banyak faktor seperti siswa yang mengeluhkan bahwa matematika itu membosankan, tidak menarik, dan memusingkan yang cenderung membuat siswa menjadi kurang merespon saat pelajaran berlangsung. Dalam rangka mengubah persepsi tersebut dalam pembelajaran, guru dituntut untuk menggunakan berbagai media pembelajaran untuk membangkitkan semangat dan keaktifan siswa sehingga dapat menjadikan matematika sebagai pelajaran yang menyenangkan.

Media pembelajaran telah lama dikenal sebagai alat bantu seorang guru, namun hal ini seringkali terabaikan. Padahal dalam pemanfaatannya media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa yang akan berdampak pada hasil belajar siswa. Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad 2014 : 28) mengemukakan ada beberapa manfaat media dalam proses belajar mengajar yaitu lebih menarik perhatian siswa, bahan materi pembelajaran yang banyak dengan adanya media pembelajaran maka akan lebih jelas maknanya, metode mengajar akan lebih bervariasi dengan menggunakan model-model pembelajaran, mengajar tidak hanya dengan metode ceramah yaitu dengan komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, media pembelajaran akan membuat siswa tidak bosan, lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Seperti pada bab aritmatika sosial dengan sub bab memahami keuntungan, kerugian, dan bunga tunggal dimana kebanyakan siswa sulit dalam menghafal rumus mencari keuntungan, kerugian, dan bunga tunggal. Apalagi tidak ada gambar di dalam buku pegangan siswa pada bab aritmatika sosial dengan sub bab memahami keuntungan, kerugian, dan bunga tunggal, lebih banyak rumusnya. Sehingga tidak menarik bagi siswa dan membuat siswa menjadi bosan.

Dari permasalahan dan pernyataan diatas diketahui bahwa siswa kurang tertarik dan cenderung bosan saat belajar matematika. Sehingga minat belajar siswa menjadi menurun dan harus ada solusi agar

siswa memiliki minat belajar dengan pelajaran matematika. Peneliti memiliki ide media pembelajaran sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Media pembelajaran yang akan digunakan untuk membantu siswa dalam proses belajar mengajar adalah komik matematika dengan memanfaatkan media gambar. Peneliti memilih komik matematika sebagai solusi dari permasalahan tersebut karena media pembelajaran ini memiliki inovasi yang membuat siswa menjadi penasaran. Dengan adanya gambar-gambar yang disajikan di dalam komik matematika siswa akan lebih tertarik dibandingkan dengan buku pedoman siswa yang dikemas sangat monoton. Menurut Subana (dalam Munadi 2010 : 85) manfaat gambar sebagai media pembelajaran yaitu meningkatkan daya tarik siswa, mempermudah pengertian serta pemahaman siswa, mempermudah pemahaman yang bersifat abstrak, memperjelas dan memperbesar bagian yang penting atau bagian kecil sehingga dapat diamati, menyingkat suatu uraian.

Komik matematika adalah suatu bentuk cerita yang disusun dalam urutan gambar-gambar yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang memuat permasalahan di bidang matematika. Dengan adanya komik matematika yang memuat media gambar pada pelajaran matematika akan membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti setiap proses pembelajaran. Media komik juga dapat memicu stimulus siswa dalam belajar secara menyenangkan dan tidak monoton. Pada media komik matematika dimana dalam penyajiannya terdapat gambar tetapi tidak menghilangkan poin yang akan ditunjukkan kepada siswa. Penyajian tersebut yang membuat komik matematika berbeda dan lebih menarik dibandingkan dengan buku pegangan siswa yang monoton. Dengan penyajian komik matematika yang menarik juga akan berdampak pada minat belajar siswa. Siswa menjadi lebih bersemangat dan tidak bosan dalam belajar matematika yang cenderung lebih terfokus pada hitungan.

Berdasarkan penelitian dari

Nurmalasari (2017) yang berjudul “Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Aritmatika Sosial Berbasis Pemecahan Masalah untuk Siswa SMP Kelas VII”. Hasil penelitiannya menyatakan berdasarkan paparan data, temuan penelitian, dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media komik matematika ini valid, praktis, dan efektif.

Anita (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media Komik terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Konsep Faktor dan Kelipatan”. Hasil penelitiannya menyatakan terdapat pengaruh pada hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media komik pada konsep factor dan kelipatan. Ternyata hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen yang diajar dengan media komik lebih tinggi daripada hasil belajar matematika siswa kelas kontrol yang diajar dengan media konvensional. Dari uraian di atas dan mengingat pentingnya pembelajaran matematika maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar pada Siswa MTsN 5 Jombang”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif korelasional. Penelitian ini dilakukan di MTs Negeri 5 Jombang. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-C dan VII-F. Dengan kelas VII-C sebanyak 25 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas VII-F sebanyak 25 siswa sebagai kelas eksperimen. Ukuran sampel yang digunakan sebanyak 50 siswa yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes dan angket. Instrumen yang digunakan yaitu lembar tes dan lembar angket. Lembar tes meliputi materi Aritmatika sosial dengan sub bab keuntungan, kerugian, dan persentase untung dan rugi. Pada tes terdiri dari 5 butir soal. Sedangkan lembar angket tersebut meliputi perasaan/tanggapan, kemauan, dan

perasaan.. Angket tersebut terdapat 20 butir pernyataan. Validasi intrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan validitas ahli (*expert judgement*).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 20. Sebelum dilakukan uji hipotesis dilakukan uji prasyarat analisis terlebih dahulu. Uji prasyarat analisis tersebut mencakup uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis yang digunakan yaitu uji T dengan teknik Uji Perbedaan Rata-Rata Dua Sampel Bebas (*Independent Samples T Test*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian Prasyarat Analisis Data Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu uji prasyarat untuk memenuhi asumsi kenormalan dalam analisis data statistik parametrik. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data hasil belajar dan data minat belajar berdistribusi normal atau tidak, perhitungan dengan menggunakan SPSS 2020. Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov*.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kelas	Sig	Ket
Hasil Belajar	Kelas Kontrol	0,372	Normal
	Kelas Eksperimen	0,059	Normal

Tabel 1. Menunjukkan bahwa variabel memiliki nilai sig lebih dari α dengan taraf signifikansi 5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan salah satu uji prasyarat analisis data statistik parametrik pada teknik komparasional (membandingkan). Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data dari sampel yang dianalisis homogen atau tidak dan dilakukan perhitungan dengan menggunakan SPSS 2020. Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan Uji *Descriptive Statistic*.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Sig	Ket
Hasil Belajar	0,965	Homogen

Tabel 2. Menunjukkan bahwa variabel memiliki nilai sig lebih dari α dengan taraf signifikansi 5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua data homogen.

Pengujian Hipotesis

Pada penelitian ini menggunakan Uji perbedaan rata-rata dua sampel bebas (*independen*). Uji perbedaan rata-rata dua sampel bebas digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata – rata secara signifikan antara dua sampel bebas. Analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media komik matematika terhadap hasil belajar. Hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Sig	Ket
Hasil Belajar	0,000	Terdapat perbedaan yang signifikan

Tabel 3. Menunjukkan bahwa variabel memiliki nilai sig kurang dari α dengan taraf signifikansi 5% yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Dengan adanya perbedaan tersebut maka dapat dikatakan ada pengaruh media komik matematika

Pengujian Minat Belajar Matematika

Untuk mengetahui minat siswa terhadap media komik matematika, peneliti menggunakan angket. Penilaian pada angket akan menggunakan kriteria yang telah dipaparkan pada tabel berikut ini :

Tabel 4. Hasil Kriteria

No	Nama	Skor
1	A M D	85
2	A R	87
3	A A	85
4	B M N H	90
5	C Y K	88

6	DF	87
7	DFS	92
8	HARP	91
9	KN	84
10	M.Z	81
11	MRW	86
12	MRF	82
13	MFO	81
14	MAR	85
15	MRP	83
16	MVTRD	82
17	MNA	89
18	NDK	86
19	NIM	66
20	RPW	85
21	RAPA	88
22	SCR	88
23	VMNQ	83
24	YDR	97
25	YCD	86
	Nilai Terendah	66
	Nilai Tertinggi	97

$$\text{Rata - Rata} = \frac{\text{Jumlah Skor Semua Siswa}}{\text{Banyaknya Siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Rata - Rata} = \frac{2.137}{25} \times 100\% = 85,48 \%$$

Berdasarkan data skor minat belajar diatas menyatakan bahwa rata-rata minat belajar siswa jika dinyatakan dalam persentase ialah 85,48% dimana pada kriteria skor dinyatakan minat belajar sangat tinggi.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka didapatkan kesimpulan terdapat pengaruh minat belajar siswa terhadap media komik matematika dengan kriteria minat sangat tinggi dengan persentase rata-rata skor minat belajar ialah 85,48%. Untuk data hasil belajar menunjukkan bahwa nilai *Sig* (2-tailed) lebih kecil dari tariff signifikan 0,05 ($0,000 < 0,05$) yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media komik matematika terhadap hasil belajar matematika siswa kelas MTsN 5 Jombang tahun ajaran 2020/2021.

Saran

1. Guru sebagai tenaga pendidik perlu mengetahui tingkat minat belajar dalam setiap mengikuti proses pembelajaran, agar guru dapat memberikan bantuan yang tepat kepada siswa sehingga proses pembelajaran nantinya dapat berjalan dengan baik.
2. Dalam proses pembelajaran matematika, siswa perlu diberikan ide kreatif dalam proses pembelajaran seperti dalam penggunaan media. Dengan adanya media dapat menjadi salah satu alternatif mendorong minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anita, A. (2014). *Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Konsep Faktor dan Kelipatan*. Tesis tidak diterbitkan. Jakarta, Indonesia: Universitas Islam Negeri Syarif Hiyatullah.
- [2] Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- [3] Hamalik, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [4] Munadi, Y. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung persada
- [5] Nurmalasari, F. (2017). *Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Aritmetika Sosial Berbasis Pemecahan Masalah untuk Siswa SMP Kelas VII*. Tesis tidak diterbitkan. Malang, Indonesia: Universitas Negeri Malang.
- [6] Rozak, A., & Hidayati, W. S. (2019). *Pengolahan Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- [7] Winkel, W. (2014). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasido.