

Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Matriks

Kasyifatul Karimah ^{1*}, Gina Putri Aulia², Ojah Siti Nurfaajah³, Fery Ferdianto⁴

¹Pendidikan matematika, Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, Indonesia

^{1*}kasyifasp@gmail.com

²Pendidikan matematika, Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, Indonesia;

^{2*}ginaputri0902@gmail.com

³Pendidikan matematika, Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, Indonesia;

³ojahsiti192@gmail.com

⁴Pendidikan matematika, Universitas Swadaya Gunung Jati, Cirebon, Indonesia;

⁴ferry.ugj@gmail.com

Abstrak. Pembelajaran merupakan salah satu faktor utama yang menentukan kualitas sebuah sekolah. Untuk mencapai status sebagai sekolah yang berkualitas, diperlukan pembelajaran yang efektif dan menarik. Maka sebab itu, kami melakukan penelitian di SMP NU Gebang dengan tujuan untuk menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya sebatas pemberian materi secara konvensional, tetapi juga dapat ditingkatkan melalui penggunaan media seperti game dan alat peraga. Penelitian ini secara khusus berfokus pada dampak penggunaan media pembelajaran berbasis komik pada hasil belajar peserta didik dalam materi matriks. Melalui jurnal ini, kami membuktikan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran yang mempunyai inovasi dapat berdampak positif dan minat belajar siswa menjadi meningkat, terutama dalam memahami materi yang dianggap sulit seperti matriks.

Kata Kunci: media pembelajaran berbasis komik, media Pendidikan, matematika.

Abstract. Learning is one of the primary factors that determine the quality of a school. To achieve the status of a quality school, effective and engaging teaching methods are required. Therefore, we conducted research at SMP NU Gebang with the goal of demonstrating that teaching is not limited to conventional material delivery, but can also be enhanced through the use of media such as games and educational props. This study specifically focuses on the impact of comic-based learning media on student learning outcomes in matrix material. Through this journal, we prove that using innovative learning media can have a positive impact and increase student interest, especially in understanding complex subjects such as matrices.

Keywords: Comic-Based Learning Media, Educational Media, Mathematics

Pendahuluan

Matematika ialah mata pelajaran yang memiliki peran krusial atau penting dalam bidang pendidikan, diajarkan sejak tingkat dasar hingga jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pelajaran ini tidak hanya berdiri sendiri, tetapi juga mendukung berbagai ilmu lainnya. Cabang penting dalam matematika salah satunya ialah aljabar linier, di mana matriks merupakan konsep fundamental. Penggunaan matriks banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam konteks matematika murni maupun penerapannya, seperti dalam sektor perbankan, dunia olahraga, dan ekonomi (Surur et al., 2021).



Dalam proses pembelajaran, factor utama yang dapat memberikan pengaruh pada hasil pembelajaran siswa salah satunya ialah media pembelajaran. Dengan media pembelajaran, makna pembelajaran dapat disampaikan secara efektif sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Indaryati & Jailani, 2015). Penggunaan media, termasuk media komik kegiatan pembelajaran, dapat membantu siswa untuk memahami konsep matematika yang abstrak. Alat peraga ini memungkinkan siswa untuk memanipulasi objek pembelajaran sehingga mereka lebih mudah untuk memahami apa yang diajarkan (Surur et al., 2021).

Hasil belajar siswa merupakan indikator keberhasilan proses pembelajaran, di mana penguasaan pengetahuan diukur melalui nilai atau hasil akhir yang diperoleh oleh siswa setelah proses belajar mengajar (Firdaus, 2017). Kualitas guru sangat mempengaruhi kualitas pendidikan, yang dalam hal ini juga meliputi bagaimana guru merancang dan menggunakan media pembelajaran. Guru yang berkomitmen tinggi akan terus berusaha mencari cara agar siswanya dapat menangkap dan memahami materi yang diajarkan guru. Namun, di SMP NU GEBANG, beberapa guru melaporkan bahwa siswa sering tidak tertarik dan enggan mengikuti pelajaran matematika, yang berdampak pada rendahnya nilai siswa. Berdasarkan masalah ini, peneliti bertujuan untuk meneliti apakah penggunaan media pembelajaran, khususnya media komik, dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi matematika, khususnya matriks. Penelitian ini akan mencoba menjawab pertanyaan apakah media yang berbeda dalam pembelajaran memudahkan siswa memahami pelajaran matematika.

Metode

Penelitian dilaksanakan di SMP Nahdhotul Ulama Gebang Udik, satu-satunya SMP yang berada di wilayah tersebut. Observasi dan pengumpulan data dilakukan dalam satu hari, yaitu pada Rabu, 7 Juni 2023. Kegiatan penelitian mencakup identifikasi masalah, perancangan metode penelitian, dan penyelesaian masalah yang dihadapi.

Metode yang digunakan untuk penelitian ini ialah metode survei, dengan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan kejadian masa lalu atau kondisi saat ini. Survei dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada responden guna mendapatkan data yang dibutuhkan.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan dua kelompok sampel. Kedua kelompok tersebut diberikan kesempatan untuk mendiskusikan materi yang telah diajarkan sebelumnya menggunakan media pembelajaran komik sebelum berpartisipasi dalam sebuah turnamen atau game. Tujuan dari eksperimen ini adalah untuk mengamati apakah diskusi



dengan bantuan media komik dapat memberikan perubahan kearah positif untuk hasil belajar yang dilakukan oleh siswa

Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan angket yang terdiri dari dua indikator utama: penggunaan media pembelajaran komik dan hasil belajar siswa. Angket tersebut terdiri dari beberapa pernyataan yang telah dirancang sebelum penelitian dilaksanakan. Setelah data terkumpul, analisis dilakukan menggunakan uji T dan uji F hal ini bertujuan agar kita dapat menentukan apakah ada hubungan signifikan antara penggunaan media komik dan hasil belajar siswa.

Hasil dan Pembahasan

1. uji T

Gambar 1. Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-4,192	2,156		-1,944	,088
Media pembelajaran	2,006	,067	,996	29,823	,000

a. Dependent Variable: Hasil belajar siswa

Gambar 1 Pada gambar ini terlihat sig dari media pembelajaran $< 0,05$ yaitu 0,00 atau nilai t-hitung $>$ t-tabel, maka variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Sudah terbukti dari tabel diatas bahwa media pembelajaran terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2. uji F

Gambar 2. ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	666,406	1	666,406	889,437	,000 ^b
Residual	5,994	8	,749		
Total	672,400	9			

a. Dependent Variable: Hasil belajar siswa

b. Predictors: (Constant), Media pembelajaran

Gambar 2 Jika nilai signifikansi (sig) kurang dari 0,05, maka terdapat pengaruh yang signifikan secara simultan dari variabel X terhadap Y. Pada gambar ini, terlihat bahwa nilai signifikansi kurang dari 0,05, yaitu 0,00, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan dengan menggunakan SPSS, ditemukan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media

"

pembelajaran komik dan hasil belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa media dalam suatu pembelajaran yang efektif dan lainnya dapat menjadi factor adanya peningkatan pada minat belajar dan hasil akhir siswa, serta mengubah persepsi tentang pembelajaran matematika yang sering dianggap tidak menyenangkan dan sangat sulit (Mujahadah et al., 2021).

Penggunaan media komik dalam penelitian ini terbukti dapat merangsang nalar dan kreativitas siswa serta menumbuhkan antusiasme mereka dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih fokus dan tertarik untuk mengikuti pelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka. Media komik, sebagai alat bantu visual, memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep matematika yang abstrak, khususnya dalam materi matriks.

Selama penelitian, ditemukan bahwa minat siswa terhadap matematika di SMP NU Gebang Udik rendah, terutama karena metode pengajaran yang konvensional dan monoton, seperti ceramah tanpa dukungan media untuk belajar siswa dikelas, menyebabkan siswa kurang berminat dan kurang aktif dalam proses belajar, yang berdampak pada hasil belajar mereka. Menurut (Indaryati & Jailani, 2015), pembelajaran yang efektif harus melibatkan berbagai unsur, termasuk media dan metode pengajaran yang mampu menarik minat siswa.

Setelah pengenalan media pembelajaran komik, siswa kelas 8 SMP menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap materi matriks, yang sebenarnya merupakan materi yang biasanya diajarkan di tingkat SMA. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media untuk pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam menguasai materi yang lebih kompleks.

Mata pelajaran matematika sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa (Wijaya et al., 2021). Namun, ketika guru menggunakan media pembelajaran seperti komik, minat dan motivasi belajar siswa semakin meningkat. Menurut (Permata et al., 2019), alat peraga dalam pembelajaran sangat penting karena dapat membuat kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia, dan salah satu cara meningkatkan mutu proses belajar-mengajar ialah media pembelajaran yang kreatif (Firdaus, 2017). Penggunaan media komik dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran matematika, terutama dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.



KESIMPULAN

Temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap pencapaian belajar siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam penyampaian materi, agar materi lebih mudah dipahami dan diserap dengan baik oleh siswa. Hasil belajar siswa merupakan cerminan dari pemahaman dan pencapaian mereka terhadap materi yang disampaikan. Berdasarkan penelitian ini, kita dapat menyimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif selama proses belajar-mengajar dapat memberi peningkatan pada hasil belajar.

Daftar Pustaka

- Bentriska, H. K., & Suprijono, A. (2022). Pengaruh media pembelajaran educandy terhadap hasil belajar kognitif sejarah siswa SMAN 3 Sidoarjo. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 12(4), 1–6. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/48081/40129>
- Cindy Patikasari Kolopita, M. R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Inverted (Jurnal Of Information Technology Education)*, 1-12.
- Firdaus, I. C. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Konsep Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Informatika Universitas Pamulang*, 2, 53.
- Indaryati, I., & Jailani, J. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 84–96. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4067>
- Mujahadah, I., Alman, A., & Triono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 8–15. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.758>
- Permata, A. F., Rezeki, S., & Amelia, S. (2019). Pengembangan Alat Peraga Kotak Matriks Kelas XI SMK Hasanah Pekanbaru. *Pendidikan Matematika*, 7 no. 2(2), 63–69.
- Surur, A. M., Ummayyasari, N., Uswah, A. H. H., Putri, A. kharimah, Qotrunnada, S., & Nabillah, F. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Matriks Dengan Menggunakan Kotak Matriks (KoMat). *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 1(01), 46–55. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v1i01.1269>
- Tuhuteru, A. (2021). Pengaruh alat peraga komat (kotak matriks) terhadap hasil belajar siswa materi determinan matriks pada kelas xi mia sma negeri 17 seram bagian barat.
- Wijaya, I. K. W. B., Purniasih, N. M., & Redana, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Matematika Siswa Di Sd Negeri 2 Tonja Denpasar Bali. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 5(2), 121. <https://doi.org/10.55115/widyacarya.v5i2.1143>

