

## **PENGARUH KOMIK DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP PERSEPSI SISWA PADA MATA PELAJARAN**

Fithri Sri Mulyani<sup>1</sup>

Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Cipasung Tasikmalaya<sup>1</sup>

[fithri.sm@uncip.ac.id](mailto:fithri.sm@uncip.ac.id)

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) kelayakan media komik dalam pembelajaran matematika; (2) respon dan persepsi siswa terhadap mata pelajaran; (3) pengaruh media komik dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan beberapa jurnal atau artikel dari hasil penelitian terdahulu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dan respon serta persepsi siswa terhadap matematika. Penelitian yang sudah terkumpul kemudian dikompilasi dan dianalisis sehingga diperoleh sebuah kesimpulan yang dapat mengetahui pengaruh media komik dalam pembelajaran. Kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah (1) media komik sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan penilaian validasi 70% - 100% dengan kualifikasi sangat baik. (2) respon siswa terhadap mata pelajaran matematika sangat baik dengan penilaian validasi 70% - 100% sehingga persepsi siswa terhadap matematika positif, serta (3) pengaruh media komik terhadap pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan memenuhi tingkat kelayakan dari segi materi, media, tampilan dan respon siswa yang dapat merubah persepsi siswa terhadap matematika.

*Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik, Persepsi, Motivasi*

---

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan matematika merupakan elemen kunci dalam sistem pendidikan, namun seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang menantang dan kurang menarik bagi sebagian besar siswa. Sikap negatif terhadap matematika dapat mengurangi motivasi belajar siswa dan berdampak negatif pada pencapaian akademik mereka. Oleh karena itu, sangat penting untuk mencari pendekatan inovatif dan menarik guna meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap matematika.

Faktor-faktor yang memengaruhi pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika mencakup kemampuan pedagogik guru, seperti yang disorot oleh Leong (2013). Seorang guru harus memiliki kemampuan yang baik dalam menyampaikan materi matematika kepada anak didiknya, sehingga mampu mengubah kesan negatif yang mungkin dimiliki oleh siswa terhadap matematika menjadi kesan positif. Selain itu, seorang guru juga harus menunjukkan kreativitas dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik agar proses belajar mengajar berjalan dengan lancar, seperti yang dijelaskan oleh Gumilang (2019). Menurut Gumilang, seorang guru diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan yang diperlukan dalam menghadapi perkembangan teknologi yang pesat, yang mendorong mereka untuk menjadi aktif, kreatif, inovatif, dan mandiri.

Pemilihan model pembelajaran yang sesuai merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran, baik dalam penyampaian materi ajar maupun dalam pelaksanaan latihan soal. Untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang dapat merangsang siswa agar lebih terbuka terhadap pembelajaran yang sesuai dengan preferensi mereka sendiri. Salah satu pendekatan menarik dalam meningkatkan pembelajaran matematika adalah memanfaatkan media komik dalam proses pembelajaran.

Komik merupakan sebuah bentuk seni yang populer, terutama di kalangan anak-anak, sehingga memiliki potensi sebagai media pendidikan sains dan sarana komunikasi (Tatavolic: 2019). Saat ini, komik semakin sering digunakan sebagai media pembelajaran, terutama di kalangan anak-anak. Hal ini disebabkan oleh preferensi anak-anak terhadap buku bergambar dengan visual yang menarik daripada buku teks yang cenderung monoton. Dengan mengintegrasikan konsep-konsep matematika ke dalam format komik atau menyajikan materi dalam bentuk komik, diharapkan dapat memotivasi faktor emosional dan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Negara, 2014).

Dengan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), siswa tidak hanya akan mengandalkan hafalan semata. Gumilang (2019) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang melibatkan aktivitas membaca dengan dukungan ilustrasi gambar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pendekatan ini membawa siswa ke dalam situasi yang lebih konkret, yang pada gilirannya membantu mereka mengingat materi secara lebih kuat. Komik memiliki daya tarik yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar (Pujianingtias et al., 2019). Nuriza (2018:30) menjelaskan bahwa komik adalah media komunikasi visual yang lebih dari sekadar cerita bergambar yang ringan atau menghibur. Aprilia (2020) menambahkan bahwa media pembelajaran komik memiliki sifat yang sederhana, jelas, mudah dipahami, dan menyenangkan, sehingga bersifat informatif dan edukatif. Dengan berlandaskan pada argumen di atas, pengembangan media komik dalam pembelajaran dapat terus ditingkatkan. Pengembangan ini dapat melibatkan buku atau bahan ajar konvensional, atau menggunakan teknologi dalam bentuk komik digital (e-Comic). Hasil penelitian Meijiyanti menunjukkan bahwa komik digital yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang tinggi, dengan persentase validasi media mencapai 77,50%, dan validasi materi mencapai 80%. Uzun, N (2019) menegaskan bahwa komik efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika dan merubah persepsi negatif siswa terhadap mata pelajaran ini menjadi lebih positif. Stull, A.T dan Choi, J.N. (2016) juga mengamati bahwa siswa yang menggunakan komik dalam pembelajaran mengalami peningkatan minat dan kepercayaan diri dalam menghadapi matematika.

Dengan merujuk pada beberapa studi sebelumnya, penulis tertarik untuk menggali lebih dalam tentang pengaruh penggunaan media komik dalam pembelajaran matematika. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengatasi kebosanan dan kejenuhan siswa dalam belajar matematika, serta untuk membangun motivasi dan menciptakan persepsi positif terhadap mata pelajaran tersebut.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini mengadopsi pendekatan studi literatur atau studi kepustakaan. Studi pustaka atau studi literatur adalah komponen tak terpisahkan dalam proses penelitian. Iwan( 2019) menjelaskan bahwa studi pustaka adalah upaya yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi yang relevan dan terkait dengan topik atau permasalahan yang akan diteliti. Sari( 2020) mendefinisikan penelitian kepustakaan sebagai penelitian yang mengeksplorasi berbagai buku referensi dan penelitian sebelumnya yang serupa, untuk mendapatkan dasar teoretis yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diinvestigasi. Dalam artikel ini, penulis akan menyajikan analisis mengenai dampak penggunaan media komik dalam pembelajaran matematika, dengan fokus pada upaya membangun motivasi dan menciptakan persepsi positif terhadap belajar matematika. Data merujuk kepada catatan atau kumpulan fakta yang mendukung penelitian ini. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder, yang berarti data yang diperoleh melalui sumber- sumber tidak langsung. Dalam terminologi penelitian, data sekunder, seperti yang didefinisikan oleh Sugiyono( 2020), adalah data yang diperoleh tidak secara langsung dari sumber aslinya, melainkan telah dikumpulkan sebelumnya oleh pihak lain. Data sekunder ini dapat ditemukan dalam berbagai sumber, termasuk buku, jurnal, atau dokumen- dokumen yang berisi hasil penelitian sebelumnya.

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini melibatkan pengumpulan berbagai sumber informasi, seperti jurnal- jurnal, artikel, dan dokumen- dokumen yang relevan dengan tujuan penelitian. Pendekatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis temuan- temuan dari penelitian sebelumnya. Dalam rangka pengumpulan jurnal dan artikel yang mendukung penelitian, peneliti menggunakan berbagai sumber, termasuk Google Scholar, sebagai sarana untuk mencari referensi yang relevan.

### **C. Hasil Dan Pembahasan**

Media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik yang melibatkan penggunaan berbagai alat, teks, proses, dan organisasi dalam konteks pengajaran (Heinich: 2002). Dalam proses pengkomunikasian informasi ini, peran guru sebagai pendidik sangat signifikan karena guru dapat memberikan sentuhan inovasi dan kreativitasnya dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan dalam penelitian Gumilang (2019) yang mengemukakan bahwa peran guru meliputi persiapan siswa untuk memiliki keterampilan yang mencakup aspek keaktifan, kreativitas, inovasi, dan kemandirian dalam pembelajaran.

Kajian mengenai kelayakan media pembelajaran dengan media komik dilakukan dengan validasi ahli materi, tampilan atau media dan kepraktisan dalam memberikan materi. Dari hasil penelitian terdahulu menyatakan bahwa rata-rata 90% layak untuk digunakan baik di sekolah dasar maupun perguruan tinggi. Menurut Prihanto & Tri (2018) menunjukkan bahwa komik matematika valid dengan nilai validitas materi sebesar 82,5% yang termasuk dalam kategori baik dan validitas tampilan sebesar 83,4% yang termasuk dalam kategori baik serta validitas kepraktisan dengan nilai kepraktisan sebesar 87,2% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan dalam satuan pendidikan sekolah menengah pertama menurut Syahwela (2020) yang menunjukkan bahwa komik layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat dilihat dari hasil validasi oleh ahli materi sebesar 85,23% dinyatakan sangat baik, dan validasi oleh ahli media sebesar 79,57% dinyatakan baik. Menurut Kusumadewi (2022) dalam penelitiannya dengan pengembangan model ADDIE menunjukkan bahwa hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran komik matematika digital memiliki predikat sangat baik yakni sebesar 94%, validasi ahli media 96%, review dari guru 97% dan hasil uji kelompok kecil sebesar 98%. Menurut Gumilang, dkk (2019) menyatakan hasil validasi dengan menggunakan media komik dan pendekatan problem posing diperoleh hasil validasi materi sebesar 78% dan media pembelajaran 78%.

Dari hasil penelitian – penelitian diatas menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan baik di sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan perguruan tinggi layak digunakan dalam pembelajaran matematika. Hal ini karena media komik yang dapat memberikan pendekatan visual dan berwarna, sehingga siswa dapat dengan lebih mudah memahami konsep – konsep matematika yang abstrak.

Kajian mengenai persepsi siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media komik berisi tentang respon atau persepsi siswa terhadap pelajaran matematika. Semakin tinggi respon siswa terhadap matematika maka semakin baik juga persepsi siswa terhadap pembelajaran matematika. Menurut Prihanto & Tri (2018) menyatakan bahwa terdapat respon positif dari siswa sehingga komik matematika efektif digunakan dalam pembelajaran dan persepsi siswa terhadap matematika menjadi lebih baik. Syahwela (2020) menyatakan sebesar 82,14% respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan media komik sangat baik. Menurut Gumilang, dkk (2019) menyatakan 91% respon siswa dalam penggunaan media komik sangat baik sehingga media bisa dikatakan praktis. Febriyandani & Kowiyah (2021) menyatakan terdapat 79,58% respon siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media komik di sekolah dasar sehingga sangat efektif untuk digunakan. Selain itu, Prihanto (2019) menyebutkan komik matematika juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,89 yang termasuk dalam peningkatan tinggi dan mendapat respon positif dari siswa sehingga komik matematika efektif digunakan dalam pembelajaran.

Media komik juga ternyata mengindikasikan bahwa persepsi siswa terhadap matematika menjadi lebih positif ketika digunakan dalam pembelajaran. Siswa cenderung melihat matematikasebagai sesuatu yang lebih menarik dan mudah diakses. Mereka merasa lebih percaya diri dalam memecahkan masalah matematika dan merasa bahwa mata pelajaran ini tidak lagi membosankan. Tidak hanya penggunaan media komik juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengidentifikasi diri mereka dalam cerita

yang disajikan dalam komik, sehingga menjadikan pembelajaran matematika lebih relevan dengan kehidupan sehari – hari.

Dari pemaparan diatas terdapat beberapa alasan mengapa penggunaan komik dalam pembelajaran matematika dapat berpengaruh terhadap persepsi siswa dalam pembelajaran matematika, antara lain: (1) *Visualisasi Konsep* dimana komik memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan konsep matematika secara lebih konkret melalui gambar dan ilustrasi, sehingga dapat membantu siswa untuk memahami konsep yang sulit. (2) *Cerita Naratif* yang sering kali menghadirkan cerita menarik yang dapat mengaitkan konsep matematika dengan situasi dunia nyata yang lebih relevan dan mudah dipahami oleh siswa. (3) *Mengurangi Ketakutan*, dimana matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan. Pengguna komik dapat menciptakan suasana yang lebih santai dan mengurangi ketegangan siswa sehingga lebih termotivasi untuk belajar. (4) *Dukungan Multisensori*, dimana komik dapat menggabungkan elemen visual dan teks, sehingga cocok untuk berbagai jenis pembelajar baik SD, SMP, SMA, maupun perguruan tinggi, termasuk mereka yang lebih responsif terhadap pembelajaran multisensori. (5) *Kreativitas*, pada poin ini pembuatan komik juga dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran matematika dengan cara yang kreatif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan kompilasi dan analisis tentang pengaruh komik dalam pembelajaran matematika terhadap persepsi siswa pada mata pelajaran yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan dari hasil validasi yang menunjukkan bahwa lebih dari 70% - 100% media komik layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa karena memenuhi aspek – aspek kevalidaan dari ahli materi dan media/ tampilan. Dan hasil kuesioner responden terhadap respon siswa terhadap mata pelajaran menunjukkan kevalidan rata- rata sebesar 70% - 100% yang berarti baik hingga sangat baik, sehingga persepsi siswa

terhadap matematika positif dan dapat dilihat dari motivasi dan hasil belajar siswa untuk belajar matematika menjadi tinggi, serta pengaruh media komik terhadap pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan memenuhi tingkat kelayakan dari segi materi, media, tampilan dan respon siswa yang dapat merubah persepsi siswa terhadap matematika.

### **Daftar Pustaka**

- Aprilla, C.R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa. *Thinking Skills and Creativity Journal Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(2), 52-62. doi: <http://dx.doi.org/10.23887/tscj.v3i2.30042>
- Febriyandani.R & Kowiyah. (2021). Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(2), 323-330. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>
- Gumilang, M.R., Wahyudi., & Indarini,E (2019). Pengembangan Media Komik dengan Model Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang Volume 3, No. 2, 2019, pp. 185-196.* <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i2.860>
- Heinich, Robert, Molenda, Michael. Russell, James D., dan Smaldino, Sharon E. *Instructional Technology and Media for Learning*. Upper Saddle River, New Jersey: Pearson. 2002
- Hermawan, Iwan. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan
- Kusumadewi, M.L.W., Gunartha. I.W., Ariawan. I. P.W. (2022). Pengembangan Media Komik Matematika Digital Untuk Pembelajaran Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*. 9 (1). <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.660>
- Leong, K. E. (2013). Factors that Influence the Understanding of Good Mathematics Teaching. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 9(3), 319–328. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2013.939a>

- Meijayanti, D., *Developing Contextual Teaching And Learning-Based Learning E-Comic On Social Arithmetic Materials For Junior High School Grade VII*, *J. Pendidik. Mat.-SI*, 5(3), (2016).
- Negara, H. S. (2014). Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minatmatematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI). *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 1(2), 250–259. <https://doi.org/10.24042/terampil.v1i2.1319>
- Nuriza, S. (2018). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas VII SMP Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Kurikulum 2013. Lampung: Skripsi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Prihanto, D.A., Tri N.H.Y. (2018). Pengembangan Medis Komik Matematika Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 5(1). 79 – 90
- Pujianingias, E. N., Saputra, H. J., & Muhajir, M. (2019). Pengembangan Media Majamat pada Materi Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 257–263. <http://dx.doi.org/10.23887/jppp.v3i3.19261>.
- Sari, M. (2020). Penelitian Kepustakaan ( Library Research ) dalam Penelitian Pendidikan IPA. 6(1), 41–53
- Siregar, N.,et al. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal Of Mathematics Education And Science*. 2(1). 11 – 19. <https://doi.org/10.32665/james.v2i1.47>
- Tatalovic, M. (2009). Science comics as tools for science education and communication: A brief, exploratory study. *Journal of Science Communication*, 8(4), A02. <https://doi.org/10.22323/2.08040202>