



Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Matematika pada Materi Pecahan Sederhana

Maya Rismawati*, Karlimah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Penulis Pertama : mayarismawati@upi.edu

Submitted/Received 10 January 2022: First Received 10 March 2022: Accepted 25 May 2022 First available online: 30 May 2022, Publication Date 01 June

Abstract

This research is based on the results of a preliminary study to third grade elementary school teachers regarding the development of mathematical comics media on simple fractions. Initial findings show that there are still many students who are less enthusiastic about learning mathematics and many still have difficulty understanding simple fractions, especially in introduction and comparison. In addition, it was found data that there is no mathematical comic media available and no one has ever developed a mathematical comic media in the school. In general, the purpose of this study is to describe the difficulties of learning mathematics in simple fractions and solutions to overcome these difficulties by using mathematical comics media. The method used in this study is descriptive qualitative, namely to describe and describe and make conclusions about the phenomenon from the findings in the field. The subject of this study was the third grade teacher, and the place of this research was carried out at SDN 1 Sukamaju, Indihiang District, Tasikmalaya City. Data collection techniques used are interviews. Then the data was analyzed using the Miles and Huberman model, namely: data reduction, data presentation and conclusion drawing/verification. The results of this study indicate that there are still many students who are less enthusiastic when learning mathematics but get a positive response when teachers use learning media so that students become enthusiastic and affect their learning outcomes. Especially for simple fractions, the researcher found data that there were still many students who had difficulty understanding it, such as determining the numerator and denominator, then students also had difficulty comparing fractions with the same denominator and the same numerator.

Keywords: Mathematics, Comic Media, Simple Fractions.

Abstrak

Penelitian ini didasarkan pada hasil studi pendahuluan kepada guru kelas III Sekolah Dasar mengenai pengembangan media komik matematika pada materi pecahan sederhana. Temuan awal menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang kurang antusias terhadap pembelajaran matematika dan masih banyak yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pecahan sederhana terutama pada pengenalan dan perbandingan. Selain itu ditemukan data bahwa belum tersedianya media komik matematika dan belum pernah ada yang mengembangkan media komik matematika di sekolah tersebut. Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kesulitan belajar matematika pada materi pecahan sederhana dan solusi untuk mengatasi dari kesulitan tersebut dengan menggunakan media komik matematika. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif yaitu untuk mendeskripsikan dan menggambarkan serta membuat kesimpulan terhadap fenomena dari hasil temuan yang ada dilapangan. Subjek dari penelitian ini adalah guru kelas III, dan tempat pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Sukamaju yang berada di Kecamatan Indihiang Kota Tasikmalaya. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara. Kemudian data tersebut dianalisis menggunakan model Miles and Huberman yaitu: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang kurang antusias ketika mempelajari matematika tetapi mendapat respon positif pada saat guru menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik menjadi antusias dan berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Khusus pada materi pecahan sederhana peneliti menemukan data bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahaminya seperti menentukan pembilang dan penyebut, kemudian peserta didik juga mengalami kesulitan dalam membandingkan pecahan dengan penyebut sama dan pembilang yang sama.

Kata Kunci: Matematika, Media Komik, Pecahan Sederhana.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan dari mulai Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA). Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem pendidikan nasional Pasal 37 memperkuat poin ini, bahwa matematika merupakan salah satu pelajaran wajib bagi peserta didik pada jenjang dasar dan menengah. Pembelajaran matematika juga merupakan dasar untuk menerapkan konsep matematika pada jenjang berikutnya (Karim, 2011). Pembelajaran matematika diajarkan di sekolah bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan peserta didik serta dalam mempelajari ilmu pengetahuan.

Matematika memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi kemajuan IPTEK sehingga matematika perlu dibekalkan kepada peserta didik sejak dini. Contoh fungsi matematika dalam kehidupan sehari-hari misalnya membagikan makanan secara merata, ketika melihat jam harus mengetahui terlebih dahulu angka satu sampai dua belas, dan masih banyak contoh lainnya. Sehingga pembelajaran matematika

sangatlah diperlukan untuk peserta didik, karena selain dapat menyelesaikan masalah matematika, pembelajaran matematika juga dapat membantu dan memudahkan peserta didik dalam menyelesaikan masalah sehari-hari. Dilihat dari pentingnya peran matematika, maka pembelajaran matematika di setiap sekolah perlu diperhatikan. Oleh karena itu peserta didik juga dituntut untuk mahir dalam matematika, karena selain matematika sebagai ilmu dasar juga merupakan sarana berfikir ilmiah yang sangat berpengaruh, yang dapat menunjang keberhasilan peserta didik dalam menempuh pendidikan yang lebih tinggi.

Ada banyak materi dalam matematika yang harus diajarkan. Salah satunya yaitu materi pecahan. Materi pecahan ini merupakan topik yang sulit diajarkan kepada peserta didik (Ermayani, Suarjana, & Parmiti, 2018). Makna pecahan yang begitu varian menjadi salah satu penyebab peserta didik mengalami kesulitan untuk dipelajari dan dipahami (Wahyuningtyas & Pratama, 2018). Menurut Keddy (Suwanto, 2018) Pecahan merupakan bilangan yang berbentuk $\frac{a}{b}$, dimana a dan b merupakan bilangan bulat dengan syarat $b \neq 0$, a disebut pembilang dan b disebut penyebut dinamakan bilangan pecahan. Ada beberapa bahasan dari materi pecahan

salah satunya pecahan sederhana . Pecahan sederhana merupakan konsep awal peserta didik dalam mengenal pecahan. Khusus dalam pengenalan pecahan, materi ini diajarkan di kelas III Sekolah Dasar, selain mengenal pecahan terdapat pula bahasan tentang membandingkan pecahan dengan penyebut sama dan pembilang sama. Pemetaan standar kompetensi inti dan kompetensi dasar pada salah satu materi pecahan kelas III sekolah dasar (Lihat **Tabel 1**)

Tabel 1

Standar Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3.4 Menggeneralisasi ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret	4.4 Menyajikan pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret

Tingkatan kelas di Sekolah Dasar terbagi menjadi dua bagian yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri dari kelas satu, dua dan tiga sedangkan kelas tinggi terdiri dari kelas empat, lima dan enam (Zulvira, 2021). Meskipun setiap peserta didik berada pada fase yang berbeda-beda namun guru harus mengetahui perbedaan-perbedaan tersebut supaya dapat menyusun pembelajaran yang sesuai, terutama untuk kelas rendah yang

merupakan masa transisi pembelajaran dasar peserta didik. Oleh karena itu, seorang guru harus bisa mendesain pembelajaran semenarik mungkin supaya dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar untuk peserta didik.

Mengacu pada teori kognitif piaget, peserta didik sekolah dasar termasuk pada tahap operasional konkret (Wardana, n.d.). Jadi berdasarkan pada perkembangan kognitif ini peserta didik SD pada umumnya mengalami kesulitan dalam memahami matematika yang bersifat abstrak, karena keabstrakannya matematika relatif tidak mudah untuk dipahami oleh peserta didik pada umumnya (Ermayani et al., 2018). Kemudian apabila diberikan konsep matematika tanpa contoh konkrit peserta didik akan merasa kesulitan dalam mempelajarinya dan berdampak akan mengakibatkan peserta didik tidak memiliki minat dan keinginan untuk mempelajari konsep tersebut (Arulan, 2013). Salah satu faktor penyebab yang menjadikan matematika dianggap sulit adalah pembelajarannya yang masih tradisional, menggunakan metode pembelajaran yang ada pada buku pegangan dan penggunaan media pembelajaran matematika yang biasa digunakan di sekolah (buku teks), yang dinilai kurang menarik dan sulit dipahami oleh peserta didik. Hal ini karena penyajiannya tidak dapat menarik perhatian

peserta didik, seperti hanya tulisan huruf dan angka, tata letak buku yang kaku, dan lebih banyak teks dari pada gambar, terdapat beberapa gambar yang tidak berwarna sehingga dapat menjadi kendala dalam pembelajaran matematika.

Salah salah satu upaya yang dapat ditempuh oleh seorang guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran (Fadillah, 2018). Karena salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar adalah dengan memberikan fasilitas belajar yang baik kepada peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran, guru akan terbantu dalam menyampaikan materi yang diajarkan kepada peserta didik (Dasar, 2019). Media merupakan alat untuk menyampaikan informasi. Media juga merupakan alat untuk membantu kegiatan dan kebutuhan sehingga memudahkan seseorang dalam memanfaatkannya. Dalam kegiatan pembelajaran, media dapat diartikan sebagai alat yang menyampaikan pesan dan pengetahuan yang terjadi antara guru dengan peserta didik, baik berupa alat-alat elektronik, gambar, peraga, buku, dll. Pesan disini adalah berupa materi pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi (Hima, 2016), karena dengan adanya media pembelajaran materi yang sifatnya abstrak dapat di

tampilkan atau dibuat nyata. Sehingga media pembelajaran akan membuat suasana pembelajaran lebih menarik yang mampu meningkat minat peserta didik untuk belajar, merangsang kemampuan peserta didik untuk belajar (Aprilla et al., 2020).

Salah satu media yang mampu membangkitkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar matematika khususnya pada materi pecahan untuk anak Sekolah Dasar adalah komik. Komik adalah karya sastra berbentuk cerita yang disajikan bergambar, yang didalamnya terdapat satu tokoh yang diunggulkan sehingga bisa menarik minat peserta didik. Dengan adanya cerita tersebut akan membuat materi yang dipahami bertahan lama dalam ingatan peserta didik. Selain itu komik juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, menghibur peserta didik karena didesain dengan semenarik mungkin, membantu dalam mengembangkan kemampuan peserta didik seperti menambah pemberdaharaan kata, memberikan inspirasi imajinasi anak sesuai dengan perkembangan anak, dan menanamkan gemar membaca. Jadi secara tidak sadar dengan membaca sebuah komik peserta didik telah mempelajari materi yang ingin disampaikan oleh guru (Nugraheni, 2017). Kemudian media komik juga dapat

digunakan dalam dua arah yaitu sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran oleh guru dan sebagai media yang dapat digunakan sendiri oleh peserta didik seperti pada saat dirumah (Saputro, H.B, 2015), sehingga memudahkan peserta didik dalam membaca, memahami konsep dasar pecahan.

Media pembelajaran komik merupakan media yang sederhana, jelas, mudah dipahami, menyenangkan sehingga bersifat informatif dan edukatif (Aprilla et al., 2020). Komik termasuk salah satu media autentik untuk menggambarkan kenyataan hidup sehari-hari secara jelas, karena visual, gaya bahasa, dan kode-kode pada komik dapat menarik minat peserta didik untuk memudahkan penguasaan konsep-konsep (Aprilla et al., 2020). Sebagai media komunikasi visual, komik dapat digunakan sebagai media (alat bantu) pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Dapat disimpulkan bahwa media komik matematika adalah suatu alat atau benda berupa cerita lucu yang menggunakan rangkaian gambar tidak bergerak dan divisualisasikan dalam bentuk bingkai/kotak, balon ucapan dan simbol-simbol tertentu untuk menyampaikan pesan yang berisi soal-soal perhitungan matematika.

Adapun penggunaan komik dalam pembelajaran matematika ini sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti seperti penelitian yang dilakukan oleh (Anggraeni, 2017) yang berjudul “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Konsep Pecahan” hasilnya menunjukkan penggunaan media komik pada materi konsep pecahan ini layak digunakan dan mampu meningkatkan motivasi peserta didik. Oleh karena itu supaya komik tersebut dapat dikatakan layak maka harus memperhatikan beberapa langkah-langkah yang sesuai dengan prosedur pengembangannya. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Arulan, 2013) yang berjudul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Untuk Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar SD/MI) hasilnya menunjukkan bahwa media komik adalah salah satu pilihan alternatif media pembelajaran yang menyenangkan. Media komik ini cukup dapat memotivasi peserta didik dalam belajar sehingga yang tadinya matematika dianggap negatif menjadi pembelajaran yang menyenangkan sehingga meningkatkan minat dan antusias belajar peserta didik. Selain itu dalam penelitian (Arulan, 2013) yang berjudul “Media Komik Matematika Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi

Perkalian pada Siswa Kelas 3 MI Nurul Huda Malang” hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran tersebut mendapat respon positif dari peserta didik.

Berdasarkan paparan diatas, maka penelitian ini bisa dijadikan landasan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik matematika. Komik matematika yang dimaksud berisi materi pecahan sederhana tentang pengenalan pecahan menggunakan benda konkret dan membandingkan pecahan. Pemilihan materi tersebut dipilih karena pecahan sederhana merupakan dasar peserta didik dalam memahami materi pecahan.

Maka dari itu pengujian media pembelajaran ini akan dilaksanakan di kelas tiga Sekolah Dasar. Dengan demikian rumusan masalah pada penelitian ini adalah 1) Bagaimana kesulitan peserta didik dalam belajar matematika khususnya pada materi pecahan di kelas III Sekolah Dasar 2) Bagaimana kebutuhan media komik matematika pada materi pecahan sederhana di kelas III Sekolah Dasar

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk 1) mendeskripsikan kesulitan belajar matematika pada materi pecahan sederhana, 2) Mendeskripsikan kebutuhan media komik matematika pada materi

pecahan sederhana di kelas III Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah: “Penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik, yang dideskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan menggunakan berbagai metode alamiah.

Desain penelitian merupakan rancangan alur penelitian yang dijadikan acuan peneliti dalam melakukan penelitian. Berikut adalah tahapan atau alur penelitian yang dilakukan oleh peneliti :

1. Menentukan Fokus Masalah

Pada penelitian ini peneliti memilih fokus pada pengembangan media komik matematika pada materi pecahan sederhana. Peneliti memilih media komik karena komik dapat menyajikan materi dengan menarik. Penyajian gambar yang menarik yang dipadukan dengan warna cerah, karakter kartun, dan bahasa yang sederhana membuat materi mudah dipahami. Berbeda dengan buku pegangan

guru atau peserta didik yang keseluruhan banyak tulisan dan terkadang tidak berwarna sehingga tidak menarik perhatian peserta didik. Selain itu peneliti memilih materi pecahan sederhana karena materi pecahan memiliki banyak bahasan. Oleh karena itu sebelum memahami yang lainnya peserta didik dituntut untuk memahami pecahan sederhana ini, karena pecahan sederhana merupakan dasar dari pecahan. Sehingga memahami pecahan sederhana ini penting.

2. Menelaah Materi

Pada tahap ini, peneliti menelaah materi yang akan dijadikan fokus penelitian. Adapun fokus penelitiannya adalah mengenal pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$ dan $\frac{1}{6}$, kemudian membandingkan pecahan yang berisi : a) Membandingkan pecahan dengan pembilang yang sama, b) Membandingkan pecahan dengan penyebut yang sama

3. Melakukan Studi Pendahuluan

Pada tahap ini, peneliti melakukan studi pendahuluan yaitu memawancarai guru kelas III Sekolah Dasar di SDN 1 Sukamaju. Pemilihan guru kelas III ini dilandasi karena peneliti akan melakukan penelitian di kelas III sehingga guru tersebut dirasa mengetahui permasalahan yang terdapat di kelas III terkait materi pecahan sederhana.

4. Menganalisis Studi Dokumentasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan studi dokumentasi untuk dijadikan sebagai landasan awal dalam merancang sebuah media komik matematika pada materi pecahan sederhana.

5. Merumuskan Masalah dan Membatasi Masalah

Pada tahap ini, setelah peneliti menemukan permasalahannya dari studi pendahuluan kemudian peneliti membuat rumusan masalah, sedangkan batasan masalahnya dibatasi dalam mengenal

pecahan mengenal pecahan $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$ dan $\frac{1}{6}$, kemudian membandingkan pecahan yang berisi : a) Membandingkan pecahan dengan pembilang yang sama, b) Membandingkan pecahan dengan penyebut yang sama.

6. Menyusun Instrumen Penelitian

Instrumen pada penelitian ini adalah peneliti itu sendiri dibantu oleh instrument wawancara.

7. Pelaksanaan Penelitian

Pada pelaksanaannya, penelitian ini dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru kelas III Sekolah Dasar.

8. Analisis Data

Setelah data dirasa cukup kemudian peneliti melakukan analisis data.

9. Penyusunan Laporan

Tahap ini merupakan tahap akhir setelah peneliti melakukan analisis data.

Subjek dari penelitian ini adalah guru kelas III SDN 1 Sukamaju karena dilatarbelakangi oleh tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui faktor penyebab kesulitan belajar peserta didik dalam memahami materi pecahan dan mengetahui media yang dibutuhkan untuk mengatasi masalah tersebut.

Teknik pengumpulan data dari penelitian ini adalah wawancara. Setelah pengumpulan data melalui wawancara kemudian data tersebut dianalisis menggunakan model (Miles & Huberman, 2017) sebagai berikut: 1) Reduksi data yaitu proses peneliti dalam mengelompokkan data yang dianggap penting, 2) Penyajian data yaitu proses peneliti dalam menyusun informasi berbentuk paragraf dan 3) Penarikan kesimpulan/verifikasi yaitu proses peninjauan kembali hasil tulisan untuk mendapat simpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas III di SDN 1 Sukamaju diperoleh data bahwa masih banyak peserta didik yang kurang antusias, merasa bosan dan merasa kesulitan dalam belajar matematika. Namun setelah disediakan media pembelajaran peserta didik merasa antusias. Tetapi, peneliti

menemukan data bahwa pada saat pembelajaran khususnya matematika pada materi pecahan guru jarang menggunakan media dikarenakan guru mengalami kesulitan seperti terbatasnya jumlah media pembelajaran yang ada di sekolah dan terkecual waktu dimana guru membutuhkan waktu yang lama untuk mempelajari media tersebut. Sehingga sering kali guru hanya menggunakan buku pegangan saja untuk menunjang pembelajaran.

Khusus dalam materi pecahan, peneliti memperoleh data bahwa masih banyak peserta didik yang kurang memahami materi pecahan sederhana. Banyak peserta didik yang masih kesulitan dalam membedakan pembilang dan penyebut, kemudian terdapat kesulitan pula dalam membandingkan pecahan yang lebih kecil dan yang lebih besar. Sehingga hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar pesertadidik.

Berdasarkan data tersebut, peneliti berasumsi bawah penggunaan media pembelajaran dari buku pegangan saja dinilai kurang menarik dan sulit dipahami oleh peserta didik. Hal ini karena penyajiannya tidak dapat menarik perhatian peserta didik, seperti hanya tulisan huruf, angka, tata letak buku yang kaku, lebih banyak teks dari pada gambar, terdapat beberapa gambar yang tidak berwarna sehingga membuat peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran

matematika dan sering kali pembelajaran matematika ini dianggap membosankan.

Berdasarkan informasi dari guru di SDN 1 Sukamaju belum banyak guru yang mengembangkan media pembelajaran sendiri. Oleh karena itu perlu dikembangkan suatu media yang memvisualisasikan materi pembelajaran khususnya materi pecahan sederhana yang bertujuan untuk membantu pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Media yang dibuat harus menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media yang dibutuhkan adalah media komik. Adapun konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan hasil wawancara kepada guru dapat dirincikan sebagai berikut, 1) Media pembelajaran tersebut berbentuk komik, 2) Media tersebut berbasis kontekstual dengan metode terbimbing, 3) Media tersebut memiliki alur cerita yang jelas, tidak berbelit dan komunikatif, 4) Menggunakan tokoh kartun, 5) Menggunakan warna-warna yang cerah 6) Komik tersebut membahas pecahan sederhana tentang pengenalan pecahan dan membandingkan pecahan.

Berdasarkan kajian pustaka, peneliti menemukan data bahwa media komik ini merupakan salah satu bentuk sumber belajar

yang dapat membantu peserta didik dan menggantikan guru karena bisa digunakan pada saat di dalam kelas dan di luar kelas (Saputro, H.B, 2015) sehingga bisa dibaca kapan saja, oleh karena itu media komik dapat dijadikan sebagai salah satu variasi media pembelajaran. Media komik ini memiliki potensi untuk lebih disukai siswa, karena gambar dalam komik menawarkan gambar, visual, seni.

Melalui gambar, penjelasan panjang lebar dan rumit dari teks atau topik pembelajaran yang dibaca pada komik dapat menjadi lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik. Materi yang diubah dalam bentuk kalimat sehari-hari menjadi lebih mudah dipahami dan dimengerti (Subroto & Qohar, 2020), bahkan peserta didik dapat memahami dan membayangkan terlebih dahulu yang menjadi inti dari topik pelajaran yang mereka baca melalui gambar yang ada.

Kelebihan dari komik itu sendiri ketika peserta didik kurang bisa memahami suatu adegan seperti dalam film atau animasi, dengan adanya media komik maka peserta didik dapat melihat dan mengulang sesuka hatinya (Guntur, Muchyidin, & Winarso, 2017). Sehingga dengan adanya media komik peserta didik menjadi terdorong untuk membaca yang tidak diberikan buku lain.

Hal tersebut didukung oleh penelitian dari (Nugraheni, 2017) menyatakan bahwa media komik dapat membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Pendapat ini sejalan dengan penelitian (Prihanto & Yuniarta, 2018) yang menyatakan bahwa berdasarkan hasil analisis lembar pendapat peserta didik menunjukkan media komik matematika dengan penyajian gambar menarik dan jalan cerita yang mudah dipahami membuat peserta didik lebih tertarik dalam belajar matematika khususnya pada materi pecahan.

Selain itu komik tersebut juga mendapat respons positif dari peserta didik sehingga proses pembelajaran matematika lebih berjalan secara efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengembangan media komik matematika pada pecahan sederhana di SDN 1 Sukamaju ini maka dapat ditarik kesimpulan: 1) Penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar pada matematika belum optimal, 2) Media pembelajaran yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran matematika materi pecahan salah satunya adalah media komik.

Berdasarkan kesimpulan yang dipaparkan diatas, diketahui pada proses pembelajaran khususnya pada materi pecahan sederhana tentang mengenal pecahan dan membandingkan pecahan guru

harus menyediakan media pembelajaran. Karena media pembelajaran ini bisa menjembatani guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan pun harus yang menarik supaya bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu media yang bisa digunakan adalah media semi konkret yaitu komik.

Media komik ini akan membantu peserta didik dalam memahami materi karena materi yang bersifat abstrak dapat dirubah menjadi lebih konkret dan materi tersebut dikemas menjadi sebuah cerita yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari supaya lebih dekat dengan kehidupan peserta didik. Dengan demikian dengan adanya media komik matematika tersebut diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi lebih antusias dalam belajar matematika serta meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami materi pecahan sederhana.

Berdasarkan simpulan dan implikasi yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- 1) Mengingat pembelajaran matematika khususnya pada materi pecahan dianggap sulit maka diperlukan media pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi dengan memvisualisasikan konsep yang abstrak dengan baik dan benar maka perlu diadakan penelitian lanjutan yaitu pengembangan media komik matematika

pada materi pecahan sederhana di kelas III Sekolah Dasar, 2) Guru Sekolah Dasar khususnya diharapkan dapat mengembangkan dan menggunakan media komik matematika untuk materi abstrak lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilla, C. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis komik untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(2), 52-62.
- Negara, H. S. (2014). Penggunaan komik sebagai media pembelajaran terhadap upaya meningkatkan minat matematika siswa sekolah dasar (sd/mi). *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 1(2), 250-259.
- Asfihani, K. (2019). Komik strip untuk media pembelajaran Matematika kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 58-67.
- Ermayani, L., Suarjana, I. M., & Parmiti, D. P. (2018). Analisis kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal pecahan sederhana. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 1(1), 9-17.
- Fadillah, A. (2018). Pengembangan media belajar komik terhadap motivasi belajar siswa. *JTAM (Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika)*, 2(1), 36-42.
- Guntur, M., Muchyidin, A., & Winarso, W. (2017). Pengaruh penggunaan bahan ajar matematika bersuplemen komik terhadap kemandirian belajar siswa tadris Matematika Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon. *6(1)*, 43-51, 111-117.
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan media komik pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 111-117.
- Mz, Z. A. (2013). Perspektif gender dalam pembelajaran matematika. *Marwah: Jurnal Perempuan, Agama Dan Jender*, 12(1), 15-31.
- Prihanto, D. A., & Yunianta, T. N. H. (2018). Pengembangan media komik matematika pada materi pecahan untuk siswa kelas v sekolah dasar. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1), 79-90.
- Saputro, A. D. (2016). Aplikasi komik sebagai media pembelajaran. *Muaddib: Studi Kependidikan dan Keislaman*, 5(1), 1-19.
- Saputro, H. B. (2017). Pengembangan treasure kids smart sebagai media keterampilan berhitung siswa kelas v SD. *Sekolah Dasar (SD)*, 9(2), 61-72
- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyan, D. (2020). Efektivitas pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(2), 135-141.
- Suwarto, S. (2018). Konsep operasi bilangan pecahan melalui garis bilangan. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 327-336.
- Wahyuningtyas, D. T., & Pratama, E. (2018). Pengembangan modul pembelajaran pecahan sederhana kelas III SD dengan pendekatan contextual teaching & learning (ctl). *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, 3(1), 34-37.
- Wardana, M. Y. S., & Damayani, A. T. (2017). Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Pecahan di Sekolah Dasar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 451-462.

Zulvira, R., Neviyarni, N., & Irdamurni, I.
(2021). Karakteristik siswa kelas rendah
sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan
Tambusai*, 5(1), 1846-1851