

Development of Comic Mathematics Teaching Materials on Flat-Building Material to Increase Reading Interest in Class IV Elementary School Students

Anggita Yuniarti

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wcana, Salatiga, Indonesia
Email: 292016090@student.uksw.edu

Elvira Hoesein Radia

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wcana, Salatiga, Indonesia
Email: elvira.hoesein.radia@uksw.edu

ARTICLE INFO

Article history:

1 Agustus 2020 Received in revised form
20 September 2020 Accepted 10 November 2020 Available online 20 November 2020

Kata Kunci:

Pengembangan Bahan Ajar, Minat Membaca

Keywords:

development of teaching, interest in reading

ABSTRAK

Masalah rendahnya minat baca dipengaruhi minat baca siswa adalah kurangnya variasi media belajar dalam menyampaikan materi. Kurangnya minat baca yang dimiliki siswa terhadap buku yang disediakan sekolah kurang menarik. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berupa komik pada materi bangun datar dalam meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dibatasi empat langkah, yakni: pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Proses analisis mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif dari ahli materi, ahli desain, pendidik terkhusus mata pelajaran Matematika, dan peserta didik kelas IV dengan menggunakan skala *Likert*. Berdasarkan hasil uji validitas ahli materi dan ahli materi diperoleh hasil uji validitas pertama dengan rata-rata penilaian sebesar 83,3% dikategorikan sangat layak digunakan, hasil uji validitas kedua dengan rata-rata 90% dikategorikan sangat layak digunakan dan validitas sebesar 80% dikategorikan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Pengembangan komik bahan ajar Matematika pada materi bangun datar untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV sekolah dasar layak digunakan dan dapat dijadikan sebagai pedoman dalam pembelajaran.

ABSTRACT

The problem of the student's low reading interest is the variety of learning media in delivering material. The lack of reading interest that students have about books provided by schools is less attractive. Research aims to develop the raw materials of comics in flat waking materials to increase interest in reading elementary school students. Research and development carried out are four steps, namely: definition, design, development, and propagation. The analysis process collects qualitative and quantitative data from materials experts, design experts, the specific educators in math subjects, and class iv student participants using the likert scale. Based on the validity of expert media and material experts obtained from a first validity test with an 83.3% rating categorized perfectly worthy of use, a second validity test with an average of 90% is categorized perfectly worthy of use and an 80% is categorized asa learning medium. The development of comics for mathematical materials in flat waking materials to increase interest in reading the fourth graders is worth using and can serve asa guide in learning.

Introduction

Proses pembelajaran matematika khususnya pada tingkat sekolah dasar harus sesuai dengan pola pikir yang dimiliki oleh siswa sekolah dasar (Masitoh & Prabawanto, 2016; Sartika, 2019). Pendekatan yang perlu diterapkan dalam proses pembelajaran matematika adalah dengan menerapkan objek langsung dan objek tidak langsung yang menjadi dasar proses perkembangan siswa (Sulfemi, 2019). Sebagai guru dalam proses pembelajaran matematika khususnya pada tingkat sekolah dasar harus mampu menerapkan objek langsung dan objek tidak langsung sesuai dengan kemampuan dan kondisi lingkungan yang dimiliki siswa. Proses pembelajaran matematika sering ditemukan materi yang bersifat abstrak sehingga akan menyulitkan siswa dalam memahami materi apabila tidak diberikan menggunakan contoh yang nyata (Kamarullah, 2017; Siagian, 2016). Pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti karakter siswa, sarana dan prasarana, materi yang akan disampaikan serta aspek pendukung lainnya serta pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang lebih kepada aktifitas siswa (Ariani, 2017; Dewi & Agustika, 2020; Kasdi & Wijayanti, 2017). Untuk menghujudkan hasil belajar yang baik maka guru tidak bisa lepas tangan dalam proses

pembelajaran karena guru berperan penting dalam menghujudkan tujuan tersebut (Ernawati et al., 2016; Jaya, 2017; Widiartha, 2018). Metode dan media pembelajaran merupakan aspek yang paling utama dan paling penting dalam uraian tujuan pembelajaran secara efektif. Proses pembelajaran dapat melalui media dengan adanya usaha guru dalam mengkomunikasikan pesan pembelajaran melalui media pembelajaran (Iskandar, 2019; Sapriyah, 2019). Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau dapat berupa fisik dilingkungan siswa yang mengandung materi instruksional yang mampu mendorong siswa untuk belajar (Arsyad, 2013).

Rendahnya motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran matematika di tingkat sekolah dapat disebabkan oleh tiga faktor yang mempengaruhi, yakni kemampuan siswa, kondisi lingkungan siswa dan upaya guru dalam membelajarkan siswa (Sabrina et al., 2017). Metode dan pendekatan pembelajaran yang tepat akan memudahkan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar dengan baik. Namun sebaliknya, metode pembelajaran yang kurang tepat akan menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan belajar. Hal ini didukung dengan hasil observasi dan mewawancarai guru kelas. Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SDN 01 GUBUG diperoleh terdapat faktor yang mempengaruhi minat baca siswa adalah kurangnya variasi media belajar dalam menyampaikan materi. Kurangnya minat baca yang dimiliki siswa terhadap buku yang disediakan sekolah kurang menarik. Sekolah membutuhkan media belajar yang mampu mendorong imajinasi dan kreatifitas siswa. Sehingga dalam penelitian pengembangan yang dilakukan diperlukan media belajar yang mampu menarik minat membaca siswa.

Media pembelajaran matematika merupakan alat bantu dalam mengartikan, mendalami, mengemukakan, dan memudahkan dalam mempelajari konsep matematika yang bersifat abstrak yang mungkin tidak mudah dipikirkan oleh siswa (Prastyo, 2015; Wicaksono, 2016; Yusantika et al., 2018). Oleh sebab itu, penggunaan media dalam pembelajaran matematika sangat diperlukan dalam memudahkan siswa mempelajari konsep matematika yang bersifat abstrak (Hasbullah, 2014). Oleh karena itu, media pembelajaran adalah sarana guru dalam menyampaikan pesan yang berupa materi dalam kegiatan belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan. Media pembelajaran adalah sarana pembawa pesan berupa informasi yang memiliki tujuan secara tersusun atau mengandung makna proses pembelajaran. Secara fisik dalam menyampaikan pesan melalui media terdiri dari buku, foto, gambar, grafik, televisi, komputer, *tape recorder*, kaset, film, *video camera*, *video recorder*, dan slide (gambar) lain (Cahyani, 2018; Setiawan et al., 2020; Yusantika et al., 2018). Media mampu memudahkan dalam proses pembelajaran dalam menyampaikan isi pesan materi dan siswa akan lebih mudah dan tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar. Mencapai tujuan pembelajaran mempunyai proses pembelajaran yang strategis pada setiap jenjang dan satuan pendidikan di sekolah. Oleh karena itu proses pembelajaran harus sesuai dengan perkembangan usia siswa, khususnya pada pendidikan sekolah dasar. Pemanfaatan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan menjadi faktor dalam kemajuan proses pembelajaran. Proses pembelajaran konvensional yang berpusat kepada guru diubah menjadi proses pembelajaran kepada siswa. Sehingga pembelajaran menjadi inovatif, membangun kreatifitas siswa, melatih keterampilan berpikir siswa dalam memecahkan masalah dengan ilmu pengetahuan yang dimiliki (Asrul, 2020). Pembelajaran merupakan suatu proses perpaduan antara dua spek yaitu belajar berpusat pada apa yang harus dilakukan oleh siswa serta berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi informasi atau pengetahuan. Kedua aspek akan dilakukan bersama-sama secara terstruktur menjadi suatu kegiatan pada saat terjadinya interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa lain pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung (Ramadanti, 2020). Salah satu media yang digunakan adalah media Komik.

Media pembelajaran komik adalah media yang bersifat sederhana, jelas, mudah dipahami, menyenangkan sehingga bersifat informatif dan edukatif (Cintya & Sayatman, 2019; Ratnawuri, 2016). Komik pembelajaran diharapkan dapat menjadikan bahan pembelajaran lebih menarik (R et al., 2018). Sebagai media komunikasi visual, komik dapat digunakan sebagai media (alat bantu) pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien (Nugroho & Shodikin, 2018). 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 siswa untuk memudahkan penguasaan konsep-konsep (Gumilang et al., 2019; Marwatoen, 2015). Jadi dengan adanya media komik akan membantu proses pembelajaran lebih menarik. Komik memiliki fungsi untuk menarik perhatian, memperjelas ide yang disampaikan, menggambarkan fakta yang mungkin tidak mudah untuk diingat sehingga perlu ada penggambaran (Esa, 2017). Media pembelajaran menarik dapat meningkatkan minat siswa pada materi yang akan disampaikan dan meningkatkan respon awal pada proses pembelajaran, melalui media gambar dapat memperkuat ingatan anak serta mempermudah dalam memahami isi cerita yang disampaikan (Dwijayani, 2019). Penggunaan media komik yang menarik mampu mendorong siswa untuk memahami materi dengan baik. Siswa menggambarkan komik sebagai suatu hal yang menyenangkan, penggunaan komik sangat diminati siswa sesuai karakter yang dimiliki siswa, serta mudah diingat dan dipahami oleh siswa (Septy, 2015).

Beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya berkaitan dengan media komik dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Aziza et al., (2019) menunjukkan bahwa pada kemampuan

memecahkan masalah matematis, model pembelajaran model *Think Pair Share* dengan menggunakan komik matematika lebih efektif daripada pembelajaran *Think Pair Share* tanpa menggunakan komik. Berkaitan dengan ini komik dapat digunakan sebagai alternatif dalam pemilihan media pada pembelajaran matematika. Penelitian Luawo & Nugroho, (2018) menunjukkan bahwa hasil evaluasi formatif yang dilakukan oleh ahli media 77,5%, penilaian ahli konten 75%, dan penilaian peserta didik mencapai 89%. Hasil Pengembangan komik untuk meningkatkan pemahaman kemandirian emosional dikategorikan sangat baik. Serta penelitian Saputro et al., (2016) diperoleh melalui wawancara, observasi, serta studi literatur sebagai sumber konten purwarupa komik interaktif. Melalui pendekatan digital storytelling dan model komunikasi SMCR serta mengacu pada Penelitian Pengembangan, konsep purwarupa komik interaktif bisa dijabarkan lebih detail serta dapat diimplementasikan dalam perangkat mobile khususnya tablet PC. Jadi, dengan adanya media komik dalam pembelajaran akan sangat membantu mempermudah siswa memahami materi yang diberikan, serta mampu membuat siswa mengembangkan kemampuan memecahkan.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar berupa komik pada materi bangun datar dalam meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. Dengan adanya media komik diharapkan minat baca anak akan meningkat karena media komik menarik dan mudah digunakan untuk komunikasi. Dengan adanya media komik siswa akan lebih mudah memahami materi yang diberikan.

Method

Dari hasil permasalahan dan tujuan yang telah ditentukan, metode penelitian pengembangan yang dilakukan menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) merupakan langkah-langkah atau proses yang digunakan dalam mengembangkan dan atau menyempurnakan suatu produk yang ada maupun produk baru, serta dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2016). *Research and Development* (R&D), ialah suatu metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan untuk memperoleh hasil produk yang dikembangkan dan menguji keefektifan dari produk yang dikembangkan (Rodiawati & Komarudin, 2018). Penelitian pengembangan yang dilakukan berdasarkan prosedur penelitian 4D yaitu *define* (menganalisis karakteristik pengguna, kurikulum, dan bahan ajar), *design* (merancang produk dengan alat dan bahan), *develop* (melakukan uji coba penilaian dan merevisi hasil uji coba penilian), dan *disseminate* (menguji coba kepada calon pengguna (Rochmad, 2012).

Langkah- langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk meliputi tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal (Sugiyono, 2016). Produk penelitian pengembangan yang akan dihasilkan adalah berupa buku komik bahan ajar matematika pada materi bangun datar kelas IV sd untuk meningkatkan minat membaca. Pada penelitian pengembangan ini hanya sampai pada langkah uji uji validitas ahli materi dan ahli media. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu uji pakar, tes, dan non tes. Penelitian akan diujikan kepada pakar-pakar tertentu guna mengetahui nilai kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Uji pakar yang akan dilakukan terdiri dari uji pakar media dan uji pakar materi. Pengolahan data menggunakan skala likert kisaran antara 1-4 dengan kriteria 1 (tidak baik), 2 (kurang baik), 3 (baik), 4 (sangat baik). Hasil lembar angket validasi ahli tersebut di peroleh dari ahli (*expert judgement*) akan dijumlahkan dan di rata-rata terlebih dahulu untuk mengetahui jumlah jawaban responden ($\sum x$). Dalam menentukan tingkat kevalidan produk dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. validitas produk

No	Interval	katagori
1	81-100	Sangat baik
2	61-80	Baik
3	31-60	Cukup
4	21-40	Kurang
5	1-20	Sangat kurang

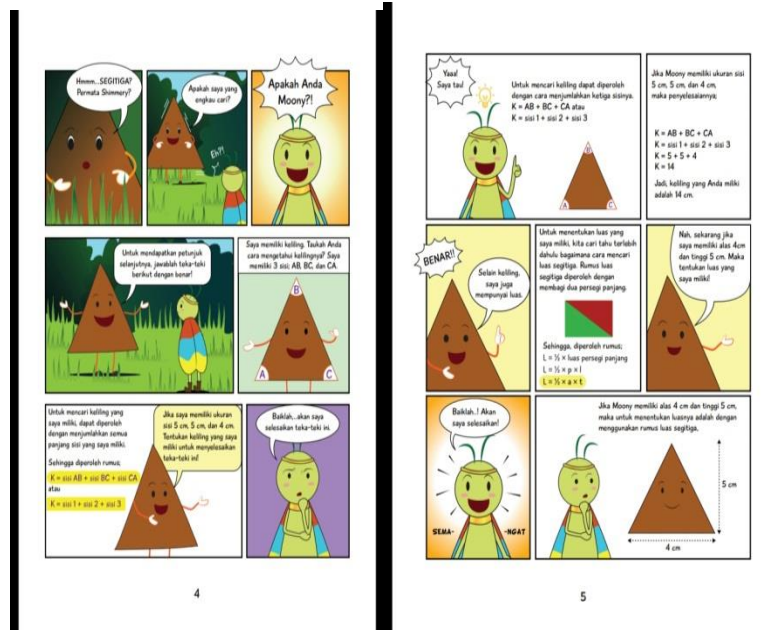
Berdasarkan tabel 1 pengembangan media pembelajaran komik matematika dapat di nyatakan layak apabila telah mencapai kategori cukup, tinggi, dan sangat tinggi. Media pembelajaran yang di kembangkan harus menunjukkan presentase sebesar 31-60% dengan kategori cukup, 61-80% untuk kategori tinggi dan 80-100% dengan kategori sangat tinggi. Kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran ini sesuai dengan fungsi media pembelajaran yakni sebagai alat bantu pembelajaran (Rusman, 2017).

Result and Discussion

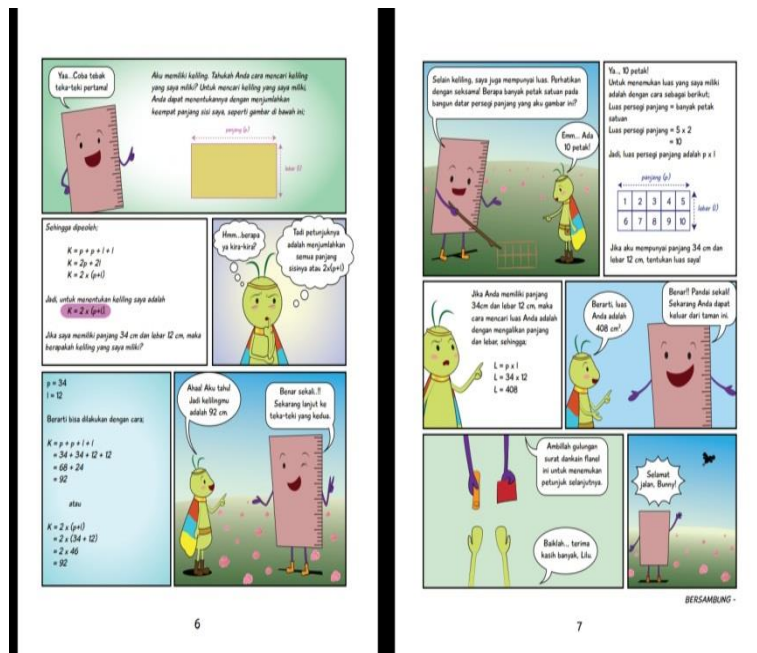
Penelitian pengembangan yang dilakukan berdasarkan prosedur penelitian 4D yaitu *define* (menganalisis karakteristik pengguna, kurikulum, dan bahan ajar), *design* (merancang produk dengan alat dan bahan), *develop* (melakukan uji coba penilaian dan merevisi hasil uji coba penilaian), dan *disseminate* (menguji coba kepada calon pengguna (Rochmad, 2012). Hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara dan observasi terhadap guru kelas IV SD N 01 GUBUG Kecamatan Cepogo, Kabupaten Boyolali. Dipeoleh hasil bahwa media belajar yang digunakan guru kurang menarik minat siswa dan kurang variatif sehingga membuat siswa mudah jenuh dan tidak bersemangat untuk belajar. Sehingga dalam kegiatan belajar siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SD N 01 GUBUG, penulis mengembangkan media pembelajaran komik dalam meningkatkan minat baca pada siswa. Produk komik yang dihasilkan berseri dengan judul “Petualangan Permata Shimmery”. Media pembelajaran memuat materi bangun datar untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Produk komik yang dihasilkan dibagi menjadi tiga bagian bahasan yaitu komik pertama dengan judul “petualangan permata shimmery 1” membahas materi tentang bangun datar segitiga. Pada komik yang kedua dengan judul “petualangan permata shimmery 2” membahas materi tentang bangun datar persegi panjang. Pada komik yang ketiga dengan judul “petualangan permata shimmery 3” membahas materi tentang bangun datar persegi. Bagian awal dalam penyusunan komik sebelum isi materi berisi judul, kata pengantar, dan pengenalan tokoh. Bagian akhir dalam penyusunan komik setelah isi materi berisi latihan soal, kunci jawaban, dan deskripsi cerita. Kata pengantar berisi ucapan penulis tentang tujuan penggunaan komik yang hendak dicapai dalam kegiatan belajar serta sasaran penggunaan buku komik. Pada bagian awal komik juga terdapat pengenalan tokoh yang bertujuan untuk memudahkan dalam memahami isi komik. Pada bagian akhir komik berisi latihan soal untuk menguji pemahaman siswa tentang isi materi komik. Pada bagian kunci jawaban untuk mengukur pemahaman siswa tentang isi materi komik dengan desain komik intergratif sehingga tidak dapat dilihat secara langsung. Produk komik yang dikembangkan disusun dengan cerita yang menarik dan gambar yang menarik sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar sehingga diharapkan mampu menarik minat baca siswa. Komik yang di kebangkan dapat dilihat pada gambar 1, 2, 4 dan 4 berikut.



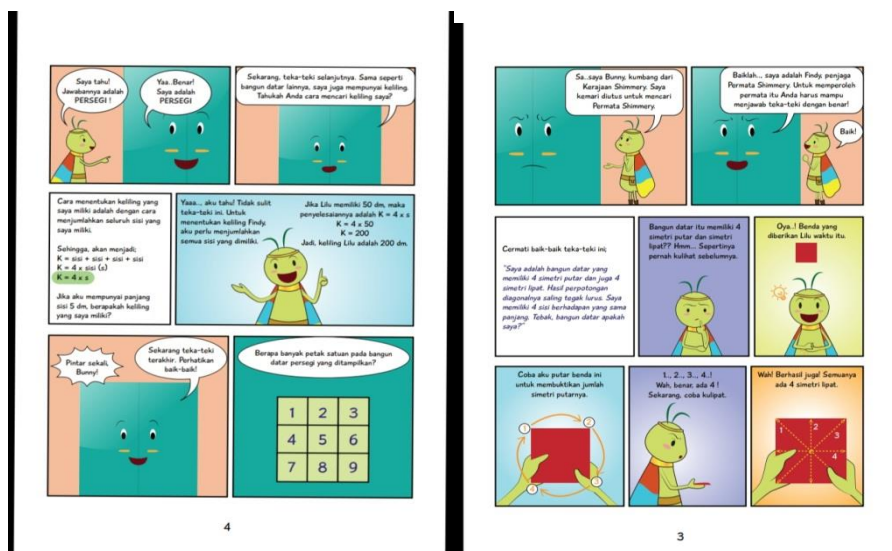
Gambar 1. Tampilan buku komik



Gambar 2. Materi bangun datar segitiga



Gambar 3. Materi bangun datar persegi panjang



Gambar 4. Materi bangun datar persegi

Setelah draft produk dikembangkan tahap selanjutnya adalah menguji validitas produk kepada dua dosen ahli materi dan satu ahli media. Para ahli adalah dosen PGSD dan Pendidikan Matematika Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga. Hasil validitas ahli materi dari dosen pertama memperoleh skor 83,3% termasuk dalam kategori sangat layak diuji cobakan yang tergolong dalam interval 81% - 100% sehingga sangat layak digunakan. validitas 1 menunjukkan bahwa hasil uji validitas ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran komik untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV sekolah dasar termasuk dalam kategori sangat baik dengan tingkat kategori kelayakan 83,3% dari 6 aspek. Aspek yang divalidasi meliputi pembelajaran, kurikulum, isi materi, interaksi, dan umpan balik. Aspek pembelajaran memperoleh kelayakan 100% dari ahli materi yang tergolong kategori sangat tinggi. Aspek pembelajaran memiliki 3 indikator yang semuanya diberikan nilai sangat baik, mencakup: 1) Media digunakan untuk pembelajaran kelompok kecil dalam kelas, 2) Penggunaan judul menarik dan membuat siswa termotivasi membaca, 3) Media relevan dengan materi yang dipelajari siswa. Aspek kurikulum memperoleh kelayakan 80% yang tergolong dalam kategori tinggi. Aspek kurikulum memiliki 3 indikator yang diberikan nilai baik, mencakup; 1) Media sesuai dengan kurikulum yang berlaku, 2) Tujuan dan manfaat disampaikan dengan jelas, 3) Akurasi konsep isi materi yang disampaikan. Aspek isi materi memperoleh kelayakan 60% yang tergolong dalam kategori cukup tinggi. Aspek isi materi memiliki 2 indikator yang diberikan nilai cukup baik, mencakup : 1) Isi materi sesuai dengan kompetensi Inti (KI), 2) Isi materi sesuai dengan kompetensi dasar (KD). Aspek interaksi memperoleh kelayakan 60% yang tergolong dalam kategori cukup tinggi. Aspek interaksi memiliki 1 indikator yang diberikan nilai cukup baik, mencakup 1) Media mudah untuk digunakan. Aspek umpan balik memperoleh kelayakan 93,3% yang terholomh dalam kategori sangat tinggi. Aspek umpan balik memiliki 3 indikator yang diberikan nilai sangat baik, mencakup: 1) Pengguna tidak bosan dengan media, 2) meliputi ilustrasi dan contoh soal, 3) Dalam latihan soal, media membantu siswa berusaha mendapat jawaban yang benar.

Hasil validitas ahli materi dari dosen kedua memperoleh skor 90% termasuk dalam kategori sangat layak diuji cobakan yang tergolong dalam interval 81% - 100% sehingga sangat layak digunakan. Validitas 2 menunjukkan bahwa hasil uji validitas ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran komik untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV sekolah dasar termasuk dalam kategori sangat baik dengan tingkat kategori kelayakan 90% dari 6 aspek. Aspek yang divalidasi meliputi pembelajaran, kurikulum, isi materi, interaksi, dan umpan balik. Aspek pembelajaran memperoleh kelayakan 100% dari ahli materi yang tergolong kategori sangat tinggi. Aspek pembelajaran memiliki 3 indikator yang semuanya diberikan nilai sangat baik, mencakup: 1) Media digunakan untuk pembelajaran kelompok kecil dalam kelas, 2) Penggunaan judul menarik dan membuat siswa termotivasi membaca, 3) Media relevan dengan materi yang dipelajari siswa. Aspek kurikulum memperoleh kelayakan 100% yang tergolong dalam kategori sangat tinggi. Aspek kurikulum memiliki 3 indikator yang diberikan nilai baik, mencakup; 1) Media sesuai dengan kurikulum yang berlaku, 2) Tujuan dan manfaat disampaikan dengan jelas, 3) Akurasi konsep isi materi yang disampaikan. Aspek isi materi memperoleh kelayakan 100% yang tergolong dalam kategori sangat tinggi. Aspek isi materi memiliki 2 indikator yang diberikan nilai cukup baik, mencakup : 1) Isi materi sesuai dengan kompetensi Inti (KI), 2) Isi materi sesuai

dengan kompetensi dasar (KD). Aspek interaksi memperoleh kelayakan 100% yang tergolong dalam kategori sangat tinggi. Aspek interaksi memiliki 1 indikator yang diberikan nilai cukup baik, mencakup 1) Media mudah untuk digunakan. Aspek umpan balik memperoleh kelayakan 93,3% yang tergolong dalam kategori sangat tinggi. Aspek umpan balik memiliki 3 indikator yang diberikan nilai sangat baik, mencakup: 1) Pengguna tidak bosan dengan media, 2) meliputi ilustrasi dan contoh soal, 3) Dalam latihan soal, media membantu siswa berusaha mendapat jawaban yang benar.

Hasil validitas skor penilaian ahli media yakni 80% dengan pernyataan bahwa media pengembangan pembelajaran komik bahan ajar matematika pada materi bangun datar kelas IV SD untuk meningkatkan minat baca telah memenuhi syarat dan termasuk dalam kategori layak diuji cobakan dan tergolong dalam interval 61%-80% sehingga termasuk kategori tinggi. Validitas 3 menunjukkan bahwa hasil uji validitas ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran komik untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV sekolah dasar termasuk dalam kategori baik dengan tingkat kategori kelayakan 80% dari 3 aspek. Aspek validitas mencakup pewarnaan, format, dan daya tarik. Aspek pewarnaan memperoleh nilai kelayakan 80% yang tergolong dalam kategori baik. Aspek pewarnaan memiliki 2 indikator, mencakup 1). Perpaduan warna yang disajikan menarik, 2) Tampilan media menarik minat baca. Aspek format memperoleh nilai kelayakan 80% yang tergolong dalam kategori baik. Aspek format memiliki 6 indikator, mencakup 1) Ilustrasi yang disajikan memperjelas alur cerita, perwatakan, dan latar, 2) Keselarasan tata letak gambar dan teks, 3) Kemudahan memahami alur cerita, 4) Ukuran dan jenis *font* sesuai, 5) Ketepatan media dalam penggambaran tokoh, 6) Tulisan dapat dibaca dengan baik. Aspek daya tarik memperoleh nilai kelayakan 80% yang tergolong dalam kategori baik. Aspek daya tarik memiliki 6 indikator, mencakup 1) Keselarasan warna pada ilustrasi yang disajikan, 2) Tampilan ilustrasi menarik minat membaca, 3) Tampilan ilustrasi sesuai dengan usia anak, 4) Keseimbangan penyusunan teks dan ilustrasi gambar, 5) Media bermanfaat dalam meningkatkan minat baca, 6) Alur cerita dan ilustrasi menarik.

Dari hasil uji validitas ahli media dan ahli materi pada pengembangan media pembelajaran komik bahan ajar matematika untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV SD memberikan saran yaitu untuk memperbaiki penggunaan ejaan dan bahasa, pemberian kunci jawaban agar siswa mampu menila pemahaman diri secara mandiri serta penyusunan warna yang tepat agar lebih menarik dan mudah untuk dibaca. Meskipun masih terdapat bagian yang perlu diperbaiki kembali, tetapi buku komik “Petualangan Permata Shimmery” dilihat dari hasil uji validitas media pembelajaran menunjukkan layak untuk diuji cobakan dan digunakan.

Media pembelajaran komik adalah media yang bersifat sederhana, jelas, mudah dipahami, menyenangkan sehingga bersifat informatif dan edukatif (Cintya & Sayatman, 2019; Ratnawuri, 2016). Komik pembelajaran diharapkan dapat menjadikan bahan pembelajaran lebih menarik (R et al., 2018). Sebagai media komunikasi visual, komik dapat digunakan sebagai media (alat bantu) pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien (Nugroho & Shodikin, 2018). 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 siswa untuk memudahkan penguasaan konsep-konsep (Gumilang et al., 2019; Marwatoen, 2015). Jadi dengan adanya media komik akan membantu proses pembelajaran lebih menarik. Komik memiliki fungsi untuk menarik perhatian, memperjelas ide yang disampaikan, menggambarkan fakta yang mungkin tidak mudah untuk diingat sehingga perlu ada penggambaran (Esa, 2017). Media pembelajaran menarik dapat meningkatkan minat siswa pada materi yang akan disampaikan dan meningkatkan respon awal pada proses pembelajaran, melalui media gambar dapat memperkuat ingatan anak serta mempermudah dalam memahami isi cerita yang disampaikan (Dwijayani, 2019). Penggunaan media komik yang menarik mampu mendorong siswa untuk memahami materi dengan baik. Siswa menggambarkan komik sebagai suatu hal yang menyenangkan, penggunaan komik sangat diminati siswa sesuai karakter yang dimiliki siswa, serta mudah diingat dan dipahami oleh siswa (Septy, 2015). Jadi, dengan adanya media komik akan membantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Conclusion

Media pengembangan yang dihasilkan berupa komik. Media pembelajaran mengandung muatan pelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar untuk kelas IV sekolah dasar. Materi yang disajikan adalah tentang ciri-ciri sifat yang dimiliki bangun datar serta keliling dan luas bangun datar. Hasil uji validitas pertama dengan rata-rata penilaian sebesar 83,3% tergolong dalam interval 81%-100% dan dikategorikan sangat layak digunakan, hasil uji validitas kedua dengan rata-rata 90% interval 81%-100% dan dikategorikan sangat layak digunakan dan validitas sebesar 80% interval 61%-80% dan dikategorikan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil uji validitas tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran komik “petualangan permata shimmery” pada materi bangun datar untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV SD layak digunakan.

References

- Ariani, T. (2017). Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI): Dampak Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(2), 169. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v6i2.1802>
- Aziza, R., Widodo, S. A., & Agustito, D. (2019). Efektivitas Think Pair Share dengan Komik Ditinjau dari Kemampuan Memecahkan Masalah Matematis. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 261. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i2.858>
- Cahyani, Y. (2018). Efektivitas Media Blok Pecahan Dan Media Power Point Terhadap Tingkat Pemahaman Konsep Operasi Pecahan Siswa Kelas Vii Smpn 2 Barombong Skripsi. *Alauddin Journal of Mathematics Education Journal Homepage*, 109–113. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/ajme/article/view/10969>
- Cintya, H. A. B., & Sayatman, S. (2019). Perancangan Komik Edukasi Industri Kimia Sebagai Media Pengantar untuk Mahasiswa Baru Teknik Kimia. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 7(2). <https://doi.org/10.12962/j23373520.v7i2.36140>
- Dewi, N. P. W. P., & Agustika, G. N. S. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan PMRI Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 204–214. <https://doi.org/jpgsd@upi.edu> website:<http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index> PENERAPAN
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Ernawati, F., Hendrapipta, N., & Nurhasanah, A. (2016). Perbandingan Hasil Belajar Ipa Sekolah Dasar Melalui Penggunaan Pendekatan Guided Discovery Dan Pendekatan Ctl (Contextual Teaching and Learning). *Jpsd*, 2(2), 205–214. <http://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/470726>
- Esa, M. (2017). PERANAN MEDIA GAMBAR DALAM PROSES PEMBELAJARAN AGAMA KATOLIK Paustina N. Mahuze I. *JURNAL JUMPA*, V(1), 38–52. <https://ojs.stkyakobus.ac.id/index.php/JUMPA/article/download/36/33>
- Gumilang, M. R., Wahyudi, & Indarini, E. (2019). Pengembangan Media Komik dengan Model Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika matematis merupakan salah satu secara interaktif , inspiratif , menyenangkan- melakukan penguasaan bahan dan materi. *Journal of Medives*, 3(2), 185–196. <https://doi.org/https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i2.860>
- Iskandar, W. (2019). Kemampuan Guru Dalam Berkomunikasi Terhadap Peningkatkan Minat Belajar Siswa di SDIT Ummi Darussalam Bandar Setia. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 135. <https://doi.org/10.29240/jpd.v3i2.1126>
- Jaya, H. N. (2017). Keterampilan Dasar Guru untuk Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 17(1), 23–35. <http://103.114.35.30/index.php/didaktis/article/view/1555/1275>
- Kamarullah. (2017). Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 21–32. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/alkhawarizmi/article/download/1729/1272>
- Kasdi, K., & Wijayanti, D. N. (2017). Pembelajaran Bahasa Inggris Efektif Melalui Lagu Anak-Anak Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Elementary*, 4(1). <https://doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1931>
- Luawo, M. I. R., & Nugroho, I. T. (2018). Media Komik untuk Mengembangkan Pemahaman Kemandirian Emosional Siswa Kelas XI SMA Negeri 111 Jakarta. *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling*, 7(2), 121–132. <https://doi.org/10.21009/insight.072.01>
- Marwatoen, F. (2015). Pengaruh Media Presentasi dan Komik dalam Pembelajaran Biologi terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Motivasi Siswa. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 3(2), 71. <https://doi.org/10.33394/j-ps.v3i2.976>
- Masitoh, I., & Prabawanto, S. (2016). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika dan Kemampuan Berfikir Kritis Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Eksploratif. *EduHumaniora /*

- Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 7(2), 186. <https://doi.org/10.17509/eh.v7i2.2709>
- Nugroho, S., & Shodikin, A. (2018). Keefektifan Pembelajaran Student Teams Achievement Division (Stad) Berbantuan Komik (Learning Effectiveness of Student Teams Achievement). *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 22–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.26594/jmpm.v3i1.1067>
- Prastyo, S. B. (2015). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Meroda Pada Senam Lantai Kelas Viii Smp Negeri 13 Semarang Tahun 2013/2014. *E-Jurnal Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(1), 1539–1542. <https://doi.org/10.15294/active.v4i1.4552>
- R, S. S. B., Mulyana, E. H., & Respati, R. (2018). Pengembangan Komik Pembelajaran Subtema Bumi Bagian dari Alam Semesta Pembelajaran Satu Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 65–78. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/download/7200/7468>
- Ratnawuri, T. (2016). Pemanfaatan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Um Metro. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 4(2), 8–12. <https://doi.org/10.24127/ja.v4i2.632>
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(1), 59–72. <https://doi.org/10.15294/kreano.v3i1.2613>
- Rodiawati, H., & Komarudin, K. (2018). Pengembangan E-Learning Melalui Modul Interaktif Berbasis Learning Content Development System. *Jurnal Tatsqif*, 16(2), 172–185. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i2.190>
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Sabrina, R., Fauzi, & Yamin. (2017). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika Di Kelas V Sd Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 108–118. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/download/7736/3350>
- Sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Saputro, G. E., Haryadi, T., & Yanuarsari, D. H. (2016). Perancangan Purwarupa Komik Interaktif Safety Riding Berkonsep Digital Storytelling. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 2(02), 195–206. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v2i02.1207>
- Sartika, I. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pendekatan Matematika Realistik di Sekolah Dasar. *AR-RIYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 101. <https://doi.org/10.29240/jpd.v3i2.1151>
- Setiawan, Y. U., Asih, I., Yandari, V., & Pamungkas, A. A. N. S. (2020). Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 12(01), 1–12. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/download/2706/1930>
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science2*, 2(1), 58–67. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/mesuisu/article/view/117/94>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Wicaksono, D. (2016). Pengaruh Media Audio-Visual Mp-Asi Terhadap Pengetahuan, Sikap Dan Perilaku Ibu Baduta Di Puskesmas Kelurahan Johar Baru. *ETHOS (Jurnal Penelitian Dan Pengabdian)*, 291. <https://doi.org/10.29313/ethos.v0i0.1974>
- Widiartha, K. D. R. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Visualization Auditory Kinestetik Berbantuan Mutimedia Interaktif Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 145. <https://doi.org/10.23887/jppp.v2i2.15396>
- Yusantika, F. D., Suyitno, I., & Furaidah. (2018). Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 251–258. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v3i2.10544>