



Pengembangan Komik Congklak untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar

Fobona Eunike Neno^{1✉}, Dani Kusuma²

Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia^{1,2}

e-mail : 292020022@student.uksw.edu¹, dani.kusuma@uksw.edu²

Abstrak

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media komik congklak untuk kelas 2 SD pada materi penjumlahan dan pengurangan yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah 16 siswa kelas 2 SD Inpres Buraen 2. Penelitian ini menggunakan instrumen lembar validasi, angket minat belajar siswa, soal pretest dan posttest. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa komik congklak valid dengan persentase 88% pada media pembelajaran dan dikategorikan sangat layak, kemudian persentase 65% pada materi pembelajaran yang dikategorikan cukup. Komik congklak meningkatkan minat belajar siswa dengan hasil respon angket minat belajar siswa yang memperoleh persentase 30% sebelum menggunakan media komik congklak, sedangkan persentase 91,25% sesudah menggunakan media komik congklak. Komik congklak juga meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga hipotesis diterima. Adanya perbedaan hasil belajar matematika pada soal pretest dan posttest. Media komik congklak juga praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan persentase tanggapan guru adalah 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa komik congklak valid, efektif dan praktis untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan.

Kata Kunci: Komik Matematika, Hasil Belajar, Minat Belajar

Abstract

Learning media is needed in the learning process. In this study, researchers developed congklak comic media for grade 2 SD on addition and subtraction material which aims to increase student interest and learning outcomes. This research is a Research and Development (R&D) study with the ADDIE development model. The subjects in this study were 16 grade 2 students of SD Inpres Buraen 2. This study used validation sheet instruments, student interest questionnaires, and pretest and posttest questions. Based on the results of the study, it shows that congklak comics are valid with a percentage of 88% on learning media and are categorized as very feasible, then a percentage of 65% on learning materials which are categorized as sufficient. Congklak comics increase student interest in learning with the results of student interest questionnaire responses that get a percentage of 30% before using congklak comic media, while a percentage of 91.25% after using congklak comic media. Congklak comics also improve student learning outcomes with Asymp. Sig. (2-tailed) is $0.000 < 0,05$ so that the hypothesis is accepted. There are differences in math learning outcomes on pretest and posttest questions. The congklak comic media is also practical to use as learning media with a percentage of teacher responses of 100%. So it can be concluded that congklak comics are valid, effective, and practical to increase students' interest and learning outcomes in addition and subtraction materials.

Keywords: Math Comics, Learning Outcomes, Learning Interest

Copyright (c) 2024 Fobona Eunike Neno, Dani Kusuma

✉ Corresponding author :

Email : 292020022@student.uksw.edu

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i6.7746>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan sebuah alat atau sarana penunjang yang dapat digunakan seorang guru dalam menyampaikan informasi agar diterima dengan baik (Handayani & Koeswanti, 2020). Proses pembelajaran terdapat peran serta guru, siswa, media pembelajaran, sarana dan prasarana serta kesiapan siswa dalam proses pembelajaran yang berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran yang optimal (Rosyida, 2019). Sehingga dapat dikatakan bahwa metode mengajar dan media pembelajaran merupakan dua unsur metode penting dalam jalannya suatu pembelajaran (Senjaya, 2022). Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran (Suganda et al., 2022). Pemakaian media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami (Lailiyah & Istianah, 2020).

Salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi maupun tidak berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran, yang mampu meningkatkan minat maupun hasil belajar siswa adalah komik (Syahwela, 2020). Menurut (Ariesta & Kusumayati, 2018) komik merupakan media komunikasi visual berupa cerita bergambar yang ringan dan menghibur untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah di mengerti. Media komik juga dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran matematika. (Siskawati & Ramadan, 2022) berpendapat bahwa pengertian komik secara umum adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk, yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu. Sehingga media komik ini cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar karena akan menarik perhatian peserta didik dengan cerita, gambar yang menarik, mudah dicerna dan lucu.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih media komik untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk anak kelas 2 SD dalam materi penjumlahan dan pengurangan karena siswa masih menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit salah satunya adalah berhitung. Berdasarkan hasil observasi di SD Inpres Buraen 2 diketahui bahwa dalam proses pembelajaran matematika hanya menggunakan buku guru dan buku siswa saja, sehingga pembelajaran menjadi monoton, tidak bervariasi yang menyebabkan minat dan hasil belajar siswa menurun. Hal ini sesuai dengan pendapat (Mulia & Kristin, 2023) Sebagian besar siswa menganggap bahwa matematika itu sulit untuk dipahami dan membosankan sehingga minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika masih sangat rendah. Secara garis besar siswa kesulitan memahami konsep, kesulitan dalam keterampilan perhitungan, kesulitan memecahkan masalah (Fahyuni & Fauji, 2017). Hal ini sesuai dengan pendapat (Widyawati & Prodjosantoso, 2015) bahwa terdapat banyak peserta didik yang setelah belajar matematika, tidak mampu memahami bahkan pada bagian yang paling sederhana sekalipun, banyak konsep yang dipahami secara keliru sehingga matematika dianggap sebagai ilmu yang sukar, ruwet, dan sulit.

Proses pembelajaran akan terasa sulit, tidak menyenangkan, minat dan hasil belajar siswa rendah jika tidak ada alat bantu seperti media pembelajaran yang menarik agar proses pembelajaran yang berlangsung tidak monoton. Hal ini sesuai dengan pendapat (Suparman et al., 2020) adapun problematika atau permasalahan yang sering dihadapi siswa adalah kurangnya motivasi belajar, kurangnya motivasi belajar ini terjadi karena berbagai faktor diantaranya adalah proses pembelajaran yang dilakukan guru terlalu monoton sehingga ketika pembelajaran banyak siswa yang merasa bosan dan jenuh. Sehingga seorang guru harus lebih kreatif dalam membuat sebuah media ajar, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan adanya permainan-permainan yang dapat menarik minat siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa juga lebih meningkat (Sukmanasa et al., 2017).

Berdasarkan hasil angket minat belajar matematika dari siswa kelas 2 sebelum menggunakan media komik congklak diperoleh persentase 30% dan dikategorikan kurang tinggi. Adapun hasil pretest atau tes kemampuan awal siswa yang masih rendah. Sehingga berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa minat belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika masih sangat rendah. Dan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan menyatakan bahwa penyebab minat belajar dan hasil belajar siswa

menurun karena siswa menganggap matematika itu sulit terkhususnya dalam berhitung, proses pembelajaran terlalu monoton, media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi yang hanya bersumber pada buku guru dan buku siswa saja. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media komik congklak, dimana siswa lebih menyukai membaca buku cerita bergambar menggunakan bahasa sehari-hari yang di dalam komik tersebut menceritakan bahwa bagaimana belajar bisa sambil bermain yaitu berhitung dengan congklak, kemudian setelah siswa membaca komik congklak siswa dapat menggunakan permainan congklak secara langsung dalam proses pembelajaran penjumlahan dan pengurangan. (Sukmanasa et al., 2017) Guru harus lebih kreatif dalam membuat sebuah media ajar, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan adanya permainan-permainan yang dapat menarik minat siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa juga lebih meningkat.

Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan komik congklak sebagai media pembelajaran untuk anak kelas 2 SD dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan. Pengembangan komik congklak menggunakan aplikasi *pixton* dan *canva*, hal ini karena aplikasi *pixton* di khususkan untuk pembuatan komik dan aplikasi *canva* terdapat fitur-fitur yang menarik dan mudah untuk digunakan. Pengembangan komik congklak ini agar minat belajar siswa meningkat karena isi komik yang mudah untuk dimengerti menggunakan bahasa sehari-hari, kemudian adanya gambar menarik yang dibuat sesuai dengan karakteristik anak SD kelas 2, kemudian dilengkapi dengan alat peraga permainan congklak yang dapat digunakan siswa agar dapat berhitung sambil bermain sehingga pembelajaran tidak monoton dan lebih bervariasi, sehingga minat dan hasil belajar siswa pun meningkat. Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan produk dan melakukan penelitian dengan topik **“Pengembangan Komik Congklak Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa SD”**.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pada tahapan analisis (analysis) peneliti menganalisis permasalahan dan kebutuhan siswa, analisis materi pembelajaran, analisis kurikulum dan, analisis tujuan. Tahapan desain (design), pada tahapan ini peneliti menyusun konsep dan tema, desain karakter tokoh dalam media komik congklak, menyusun alur cerita, desain visual dan, merancang evaluasi. Tahapan pengembangan (development), pada tahapan ini peneliti mulai mengembangkan media komik congklak sesuai dengan konsep yang sudah di desain yaitu, membuat cover media komik congklak dengan judul berhitung dengan congklak, membuat karakter tokoh dalam komik congklak, menambahkan alur cerita yang sudah dibuat, pewarnaan media komik congklak, penyuntingan dan layout, produksi atau mencetak media komik congklak setelah direvisi oleh ahli media dan ahli materi. Kemudian tahap implementasi (implementation), pada tahapan ini peneliti akan melakukan uji coba terbatas pada subjek yang sudah ditentukan. Dan tahap evaluasi (evaluation) pada tahapan ini peneliti akan melakukan evaluasi untuk mengukur keberhasilan komik congklak yang sudah dikembangkan.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Buraen 2 Kecamatan Amarasi Selatan, Kabupaten Kupang, Nusa Tenggara Timur (NTT), pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan, pengurangan dengan menggunakan media komik congklak yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2 dengan subjek penelitian 16 siswa, dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan di semester ganjil.

Pelaksanaan penelitian ini disesuaikan dengan penelitian pengembangan model ADDIE yang terdiri dari langkah pertama yaitu, analisis yang merupakan langkah awal yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan siswa dalam penelitian ini. Langkah kedua yaitu desain, tahapan desain merupakan tahapan merancang produk yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis awal. Langkah ketiga yaitu development, dalam tahapan ini, akan mengembangkan produk sesuai dengan tahapan desain dan dilakukan uji coba produk

sehingga layak digunakan dalam penelitian. Langkah keempat yaitu implementasi atau penerapan produk yang telah dikembangkan kepada pengguna dan, akan diukur keefektifan produk dan kepraktisan produk. Langkah kelima yaitu evaluasi, tahapan ini akan mengevaluasi hasil yang diperoleh dari tahap implementasi produk yang telah digunakan sebagai media pembelajaran. Pada tahapan ini akan mengukur dampak penggunaan media sebelum menggunakan dan, sesudah menggunakan dalam proses pembelajaran.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang diolah dengan perumusan angka yang diperoleh dari hasil penilaian angket yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari tanggapan dan saran dari ahli materi dan ahli media terhadap produk yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan telah diuji validitas oleh para ahli media dan ahli materi yang sudah memenuhi kriteria layak digunakan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan observasi, angket dan hasil tes kemampuan siswa, hasil tes kemampuan siswa untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar dihitung menggunakan SPSS Statistic 25 dengan Uji Samples T-Test, kemudian untuk menghitung hasil minat belajar yang diperoleh siswa menggunakan rumus berikut :

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100 \%$$

Keterangan:

AP = Nilai persen yang dicari

Skor Aktual = Skor jawaban yang diperoleh dari responden

Skor Ideal = Skor jawaban tertinggi

100 = bilangan tetap

Selanjutnya untuk mengetahui hasil dari pengembangan media pembelajaran komik congklak harus dapat memenuhi kriteria valid, efektif, dan praktis. Kriteria valid akan diperoleh dari hasil validator ahli media dan ahli materi, kemudian kriteria efektif diperoleh dari peningkatan hasil dan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik congklak, dan kriteria praktis diperoleh dari hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan komik congklak yang berjudul Berhitung dengan Congklak sebagai media pembelajaran menggunakan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation)*. Model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation)* merupakan sebuah model pengembangan produk yang bekerja secara siklik melalui tahap Analysis, Design, Develop, Implement dan Evaluate, di mana setiap tahap selalu dilakukan evaluasi (Branch, 2009).

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis adalah tahapan utama dalam mengembangkan media pembelajaran serta menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran, pada tahapan ini peneliti akan menganalisis permasalahan kebutuhan siswa, analisis materi pembelajaran, analisis kurikulum yang digunakan, dan menganalisis tujuan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahapan selanjutnya adalah tahap perencanaan, pada tahap ini terbagi menjadi lima bagian yaitu :

a. Menyusun Konsep dan Tema

Tahapan ini peneliti mulai menyusun konsep-konsep media komik congklak, menentukan tema komik congklak yang akan disesuaikan dengan materi yang dipilih.

b. Karakter Tokoh dalam Media Komik Congklak

Tahapan ini peneliti akan membuat karakter tokoh yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas 2.

c. Menyusun Alur Cerita

Tahapan ini peneliti mulai merancang alur cerita komik congklak, dalam komik congklak berisi cerita tentang belajar bisa dilakukan sambil bermain seperti menggunakan permainan congklak untuk berhitung sehingga pembelajaran lebih menarik, dan setelah siswa mempelajari penjumlahan dan pengurangan menggunakan komik congklak selanjutnya siswa akan menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan.

d. Desain Visual

Tahapan ini peneliti menentukan gaya seni yang sesuai dengan tema dan isi materi dalam komik congklak, dan menentukan warna yang sesuai.

e. Merancang Evaluasi

Tahapan ini peneliti membuat angket penilaian media pembelajaran komik congklak yang akan diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan guru SD Inpres Buraen 2. Angket validasi materi dan media ditunjukkan kepada dosen dan, angket penilaian media pembelajaran ditunjukkan kepada guru.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahapan pengembangan media komik akan dilakukan sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan. Kemudian komik yang sudah dibuat akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Dalam proses validasi, validator akan menggunakan instrumen penilaian yang sudah disusun. Proses validasi akan mendapatkan revisi berupa saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli media dan ahli materi yang harus diperbaiki hingga, media komik yang telah dibuat dinyatakan layak untuk digunakan. Berikut adalah proses pengembangan media pembelajaran komik congklak:

a. Cover Media Komik Congklak

Tahapan ini, peneliti mendesain cover komik congklak sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan, kemudian menambahkan judul komik congklak sesuai dengan isi komik congklak.



Gambar 1. Cover Komik Congklak

b. Membuat Karakter Tokoh

Tahapan ini, peneliti mendesain karakter tokoh cerita sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan, karakter tokoh yang sesuai dengan karakteristik anak-anak, dan peneliti mendesain empat karakter tokoh yang akan memainkan perannya dalam isi cerita komik congklak.



Gambar 2. Karakter Tokoh Dalam Komik Congklak

c. Penambahan Alur Cerita

Tahapan ini, peneliti akan menambahkan alur cerita yang sudah dibuat, alur cerita ini sesuai dan pengurangan, dan juga sesuai dengan capaian pembelajaran.



Gambar 3. Penambahan Alur Cerita

d. Pewarnaan

Tahapan ini, peneliti menambahkan warna-warna yang menarik untuk meningkatkan visual dan suasana.

e. Penyuntingan dan Layout

Tahapan ini, peneliti mengatur tata letak halaman dan melakukan editing pada teks dan gambar yang belum sesuai.

f. Produksi

Tahapan ini, mencetak media pembelajaran komik yang sudah dibuat dalam format fisik maupun digital.

g. Revisi

Setelah media pembelajaran dicetak, kemudian akan diberikan kepada ahli media untuk divalidasi dan diberikan masukan dan saran untuk diperbaiki. Setelah diperbaiki sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi maka peneliti akan memperbaiki media komik congklak sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan. Validasi pengembangan media pembelajaran komik congklak diuji oleh dua ahli yaitu, ahli media dan ahli materi.

1) Hasil validitas Ahli Media

Tabel 1. Data Hasil Validasi Ahli Media
Kelayakan Media Komik Congklak

Uraian	Keterangan
Skor yang diperoleh	62
Skor maksimal	70
Persentase	88%
Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 2 yaitu data hasil validasi ahli media, diperoleh hasil validasi media oleh ahli media yaitu 62, dengan skor maksimal 70 dan persentase 88% dengan kategori sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik congklak yang dikembangkan telah layak untuk digunakan setelah merevisi media komik congklak sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan oleh ahli media.

2) Hasil Validitas Ahli Materi

Tabel 2. Data Hasil Validasi Ahli Materi
Kelayakan Materi Pembelajaran

Uraian	Keterangan
Skor yang diperoleh	49
Skor maksimal	75
Persentase	65%
Kategori	Cukup

Berdasarkan tabel 2 yaitu data hasil validasi ahli materi, diperoleh hasil validasi oleh ahli materi yaitu 49, dengan skor maksimal 75 dan persentase 65% dengan kategori sangat cukup. Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran bisa untuk digunakan setelah merevisi materi sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan oleh ahli materi.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahapan implementasi ini, peneliti akan melakukan uji coba terbatas. Implementasi dilakukan kepada siswa kelas 2 pada pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan dalam tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama siswa akan mengerjakan soal pretest sebagai tes kemampuan awal dan mengisi angket minat belajar untuk mengetahui minat belajar matematika siswa. Kemudian pertemuan kedua siswa akan melaksanakan pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan menggunakan media komik congklak yang telah dikembangkan. Dan pertemuan ketiga siswa akan mengerjakan soal posttest atau tes akhir untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media komik congklak, dan juga mengisi angket minat belajar siswa untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media komik congklak.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi, pada tahap ini berisi hasil penilaian media yang sudah dikembangkan. Hasil evaluasi menunjukkan media komik congklak memenuhi kriteria valid dan dikategorikan sangat layak dengan

memperoleh skor yang sangat baik dari ahli media dan ahli materi. Sehingga media komik congklak layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi penjumlahan dan pengurangan. Aspek efektivitas media pembelajaran komik congklak diukur berdasarkan hasil pretest, posttest dan hasil angket minat belajar siswa sesudah dan sebelum menggunakan media komik congklak sebagai media pembelajaran dalam materi penjumlahan dan pengurangan. Selain itu media komik congklak juga sederhana dan tidak rumit sehingga siswa mudah untuk menggunakan media komik congklak. Berikut hasil pretest, posttest dan minat belajar siswa.

- 1) Uji Mann Whitney yaitu uji non parametris yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dari dua sampel yang tidak berpasangan yang berskala data ordinal, interval atau ratio yang dimana data tersebut tidak berdistribusi normal atau homogen.

Tabel 3. Hasil Uji Pretest dan Posttest	
Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar Matematika
Mann-Whitney U	5.000
Wilcoxon W	141.000
Z	-4.684
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^b
a. Grouping Variable: Kategori	
b. Not corrected for ties	

Tabel 3 adalah hasil uji statistic Mann Whitney, dari hasil uji tersebut diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0,000. Berdasarkan Test Statistics jika nilai Aypm. Sig (2-tailed) < 0, 05 maka hipotesis diterima, sehingga berdasarkan hasil test statistics diatas nilai Asymp. Sig. (2-tailed) yaitu 0,000 < 0, 05 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Maka adanya perbedaan hasil belajar matematika pada soal pretest dan posttest, sehingga terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran komik congklak terhadap minat dan hasil belajar siswa.

- 2) Hasil minat belajar siswa diperoleh dari hasil angket minat belajar yang diisi oleh siswa menggunakan rumus berikut:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100 \%$$

Keterangan:

AP = Nilai persen yang dicari

Skor Aktual = Skor jawaban yang diperoleh dari responden

Skor Ideal = Skor jawaban tertinggi

100 = bilangan tetap

Berikut adalah tabel hasil minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan komik congklak dalam proses pembelajaran penjumlahan dan pengurangan:

Tabel 4. Hasil Minat Belajar Siswa		
Kategori	Sebelum Menggunakan Komik Congklak	Sesudah Menggunakan Komik Congklak
Skor Aktual	216	730
Skor Ideal	720	800
Persentase	30 %	91.25%
Kategori	Kurang Tinggi	Sangat Tinggi

Berikut adalah grafik minat belajar siswa untuk menunjukkan perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan komik congklak:



Grafik 1. Hasil Minat Belajar Siswa

Berdasarkan tabel dan grafik hasil minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik congklak, terdapat 16 siswa yang mengisi angket minat belajar siswa. Hasil minat belajar sebelum menggunakan media komik congklak menunjukkan persentase 30%. Kemudian hasil minat belajar siswa sesudah menggunakan media komik congklak menunjukkan persentase 91,25%. Sehingga berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa media komik congklak efektif meningkatkan minat belajar siswa dalam materi penjumlahan dan pengurang.

3) Kepraktisan

Media pembelajaran Komik congklak diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada guru setelah menggunakan media komik congklak dalam pembelajaran. Berikut adalah tabel hasil kepraktisan yang diperoleh oleh guru:

Tabel 5. Kepraktisan

Skor Aktual	Skor Ideal	Persentase	Kategori
70	70	100%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil tabel kepraktisan di atas diperoleh skor aktual 70, skor ideal 70 dan persentase 100% dikategorikan sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik congklak praktis untuk digunakan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran komik congklak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil dan minat belajar siswa. Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas lebih interaktif, menyenangkan, siswa lebih termotivasi untuk belajar dengan menggunakan media komik congklak. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, serta siswa belajar sendiri sesuai minat dan kemampuannya (Rahmatin et al., 2021).

Pemanfaatan media komik congklak yang dikembangkan sangat efektif untuk meningkatkan minat belajar yang hasil persentase sebelum menggunakan komik congklak adalah 30% meningkat setelah menggunakan komik congklak yaitu 91.25%, kemudian pada hasil belajar siswa juga terjadi peningkatan berdasarkan hasil uji Mann Whitney yaitu nilai Asymp. Sig. (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Maka adanya perbedaan hasil belajar matematika pada soal pretest dan posttest, sehingga terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran komik congklak terhadap hasil belajar siswa. Dalam proses pengerjaan pretest siswa kesulitan untuk menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan, tetapi setelah

menggunakan media komik dan mengerjakan soal posttest siswa mudah memahami dalam penyelesaian soal dengan menggunakan congklak. Kemudian komik congklak juga sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan persentase guru 100%. Hal ini sesuai dengan penelitian (Ikhwatul Mujahada, Alaman, Mukhlis Triono : 2021) yang berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Komik Matematika dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar Matematika maka kesimpulannya adalah Media Pembelajaran Komik Matematika dapat meningkatkan hasil dan minat belajar Matematika peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Malawili.

Pemanfaatan media pembelajaran juga dapat memberikan ruang bagi guru untuk lebih kreatif dalam menciptakan alat atau media yang menyenangkan bagi siswa, dan juga media pembelajaran berperan sebagai alat menyampaikan pesan dengan cara yang lebih kreatif. Menurut (Setiaji et al., 2022) merupakan perantara pesan dari pengirim ke penerima berbentuk cetak maupun non cetak sehingga penerima memiliki motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Media menurut (Yasa & Chrisyarani, 2018) artinya alat yang fungsi serta kegunaannya untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran bertujuan memudahkan proses belajar di kelas, meningkatkan efisiensi serta membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga perlu adanya media pembelajaran yang menarik sebagai alat penunjang pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar, aktif dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa lebih meningkat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media komik congklak dapat disimpulkan sebagai berikut : 1) Media komik congklak valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi penjumlahan dan pengurangan, berdasarkan hasil uji validasi media memperoleh persentase 88% dikategorikan sangat layak. Sedangkan validasi materi memperoleh persentase 65% dikategorikan cukup. 2) Media komik congklak efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, berdasarkan hasil minat belajar siswa sebelum menggunakan media komik congklak memperoleh persentase 30% dikategorikan kurang tinggi. Sedangkan hasil minat belajar siswa setelah menggunakan media komik congklak memperoleh persentase 91,25% dikategorikan sangat tinggi. 3) Media Komik congklak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, berdasarkan hasil uji Mann Whitney nilai Asymp. Sig. (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Maka adanya perbedaan hasil belajar matematika pada soal pretest dan posttest, sehingga terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran komik congklak terhadap hasil belajar siswa 4) Media komik congklak praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran, berdasarkan hasil kepraktisan yang diperoleh oleh guru memperoleh persentase 100% dikategorikan sangat praktis. Kepraktisan media komik congklak ini juga dipengaruhi oleh keterbatasan media pembelajaran di SD Inpres Buraen 2, maka komik congklak ini sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Sehingga penggunaan media komik congklak valid, efektif dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam materi penjumlahan dan pengurangan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur, saya menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian pengembangan media komik congklak ini. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para validator media dan materi atas masukan serta penilaian yang sangat berarti, sehingga media ini dinyatakan valid, efektif, dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada para guru dan siswa yang telah berpartisipasi dalam proses uji coba media ini. Dukungan dan antusiasme Anda menjadi motivasi besar dalam pengembangan media ini untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan. Semoga hasil penelitian ini dapat

memberikan manfaat yang nyata dalam dunia pendidikan dan menjadi inspirasi bagi pengembangan media pembelajaran lainnya. Terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Afisa, Z. R., Fajrie, N., & Pratiwi, I. A. (2023). Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V MII PIM Mujahidin. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8414>
- Ariesta, F. W., & Kusumayati, E. N. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.23969/jp.v3i1.571>
- Branch, R. M. (2009). Develop. In R. M. Branch (Ed.), *Instructional Design: The ADDIE Approach* (pp. 82–131). Springer US. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6_4
- Fahyuni, E. F., & Fauji, I. (2017). Pengembangan Komik Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar: *Halaqa: Islamic Education Journal*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v1i1.817>
- Handayani, P., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 396–401. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.365>
- Indaryati, I., & Jailani, J. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4067>
- Kusumadewi, N. L. W., Gunartha, I. W., & Ariawan, P. W. (2022). Pengembangan Media Komik Matematika Digital untuk Pembelajaran Materi Pecahan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.660>
- Lailiyah, F., & Istianah, F. (2020). Pengembangan Media Komik Siklus Air untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/33521>
- Maria, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II dengan Menggunakan Media Congklak di SD Katolik Wetakara. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 2(05), Article 05.
- Maryani, Y. (2022). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Teks Biografi dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca pada Siswa Kelas X SMKN 3 Bandung. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.23969/wistara.v3i1.2563>
- Mulia, Y. A., & Kristin, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. *Journal on Teacher Education*, 4(4), 293–302. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i4.15106>
- Prasetyo, E., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak terhadap Minat Belajar Matematika (MTK) Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.35334/judikdas>
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>
- Rahmasari, F., Sutriyani, W., & Muhaimin, M. (2023). Efektivitas Permainan Tradisional Congklak terhadap Hasil Belajar Matematika SD: *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 508–518. <https://doi.org/10.33654/math.v9i3.2466>
- Rahmatin, U., Katili, M. R., Hadjaratie, L., & Suhada, S. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran Materi Logika dan Algoritma Komputer. *Jambura Journal of Informatics*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.37905/jji.v3i1.10367>

- 6693 *Pengembangan Komik Congklak untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa SD - Fobona Eunike Neno, Dani Kusuma*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i6.7746>
- Rosyida, A. (2019). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 11(1), Article 1.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.3550293>
- Senjaya, R. P. (2022). Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2), Article 2.
<https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.248>
- Setiaji, H. A., Setiyani, L. A., & Hartuti, P. M. (2022). Pengembangan Komik Digital pada Materi Bangun Ruang untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 46–52. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.2820>
- Shomad, M. A., & Rahayu, S. (2022). Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Journal of Technology, Mathematics and Social Science*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.30734/j'thoms.v2i2.2952>
- Siskawati, Y., & Ramadan, Z. H. (2022). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i2.1745>
- Suganda, A. P., Setiawan, A., & Ma'ruf, M. F. (2022). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dewantara: Media Komunikasi, Kreasi dan Inovasi Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 8–15. <https://doi.org/10.55933/jpd.v8i1.187>
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 171–185. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>
- Suparman, I. W., Eliyanti, M., & Hermawati, E. (2020). Pengaruh Penyajian Materi dalam Bentuk Media Komik terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1).
<https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2860>
- Syahwela, M. (2020). Pengembangan Media Komik Matematika SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.235>
- Wibowo, S. A., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), Article 6.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1600>
- Widyawati, A., & Prodjosantoso, A. K. (2015). Pengembangan Media Komik IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Peserta Didik SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(1), Article 1.
<https://doi.org/10.21831/jipi.v1i1.4529>
- Yasa, A. D., & Chrisyarani, D. D. (2018). Pengaruh Media Komik Tematik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin*, 1, 92–95.