PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI MEDIA KOMIK SEBAGAI SOLUSI PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI

INTERACTIVE LEARNING THROUGH COMIC MEDIA AS A LEARNING SOLUTION IN THE PANDEMIC TIME

Tri Mulyati^{1*}, Rida Fironika Kusumadewi¹, Nuhyal Ulia¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam
Sultan Agung

*trimulyati26@gmail.com

Pengutipan: Mulyati, Tri., Kusumadewi, Rida Fironika., & Ulia, Nuhyal. (2021). Pembelajaran interaktif melalui media komik sebagai solusi pembelajaran di masa pandemi. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8 (1), hlm. 28-39. DOI: 10.25134/pedagogi.v8i1.4054

Diajukan: 22-02-2021

Diterima: 26-05-2021

Diterbitkan: 31-05-2021

ABSTRAK

Kegiatan belajar interaktif bukan menekankan pada hasil namun lebih ke proses belajar, sehingga bagaimana seorang guru dapat membuat siswa lebih mudah menguasai pelajaran yang tidak diperoleh dari kegiatan menghafal namun dari mengalami atau pengalaman. Untuk mempermudah memahami pelajaran perlunya alat atau media penunjang, pada masa pandemi media memiliki peran penting dalam meraih tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pembelajaran interaktif melalui media komik bagi siswa kelas II sebagai solusi pembelajaran di masa pandemi. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini ialah kualitatif yang bersifat deskriptif. Data hasil penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara dan angket yang diambil dari beberapa responden sebagai sampel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif melalui media komik sebagai solusi pembelajaran dimasa pandemi cukup memenuhi kriteria dan memberikan nuansa baru dalam pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa. Diharapkan pendidik menguasai strategi yang digunakan dan memaksimalkan dalam penggunaan media.

Kata kunci: *pembelajaran interaktif, media komik, pandemi*

ABSTRACT

Interactive learning activities do not emphasize results but more on the learning process, so that how a teacher can make it easier for students to master lessons that are not obtained from memorizing activities but from experience or experience. To make it easier to understand the lessons on the need for supporting tools or media, during the pandemic, the media has an important role in achieving learning goals. Therefore, this study was conducted to determine interactive learning through comic book media for grade II students as a learning solution during the pandemic. The method used in this research is descriptive qualitative. The data from this research were obtained through observation, interviews and questionnaires which were taken from several respondents as a sample. The results showed that interactive learning through comic media as a learning solution during the pandemic was sufficient to meet the

criteria and provide new nuances in learning and improve student learning outcomes. It is hoped that educators will master the strategies used and maximize the use of the media.

Keywords: *interactive learning, comic media, pandemic*

PENDAHULUAN

Pandemi tidak hanya menyerang Indonesia namun seluruh dunia, yang mempengaruhi berbagai hal salah satunya adalah pendidikan. Selama pandemi pendidik ditantang untuk mengembangkan kreativitas dalam menggunakan berbagai model dan metode pembelajaran, sehingga materi yang diberikan dapat disampaikan dengan baik. Selain itu, penggunaan media juga perlu dilakukan untuk dapat menciptakan pembelajaran yang mendidik, saling melakukan aksi dan menyenangkan. Adanya pandemi menimbulkan perubahan pada pendidikan, baik dari strategi pembelajaran, hingga media dan evaluasi pembelajaran (Nuryani, dkk. 2021). Kondisi yang seperti ini memungkinkan untuk setiap individu melakukan suatu perubahan, melakukan adaptasi dengan melakukan hubungan dan memanfaatkan teknologi dalam mendukung setiap kegiatan pembelajaran (Saleh, 2020).

Pendidikan seringkali dijadikan sebagai investasi berjangka untuk kelangsungan hidup bermasyarakat. Hal ini terjadi karena pendidikan mempengaruhi kehidupan manusia melalui proses belajar sehingga hal tersebut menjadikan manusia untuk terus berkembang menjadi masyarakat modern (Rusmania, 2015). Proses belajar dijadikan sebagai sarana untuk menghadapi permasalahan yang akan terjadi pada masa mendatang sehingga terciptanya kehidupan yang layak dan sejahtera. Dalam pendidikan terdapat pembelajaran yang mendukung dalam perkembangan dan meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu pembelajaran interaktif.

Pembelajaran interaktif merujuk pada interaksi yang dilakukan oleh peserta didik dengan pendidik atau pengajar dengan peserta didik, maupun dengan sumber belajar (Dansa, 2015). Pembelajaran interaktif yaitu pembelajaran yang menjadikan guru sebagai aktor utama untuk dapat mewujudkan situasi interaktif bersifat mendidik selama proses pembelajaran (Majid, 2013:83). Dalam hal ini diharuskan adanya timbal balik yakni, pendidik dengan siswa, siswa antar siswa serta dengan sumber pembelajaran yang digunakan dalam menyokong terlaksananya tujuan belajar. Kegiatan belajar interaktif tidak memprioritaskan hasil namun proses belajarnya, sehingga bagaimana seorang guru dapat membangun siswa agar lebih mudah menguasai pelajaran yang tidak diperoleh dari kegiatan menghafal namun dari mengalami atau pengalaman, terutama dalam pembelajaran matematika. Matematika ialah mata pelajaran pokok pada setiap jenjang pendidikan serta menjadi bagian dari kehidupan manusia, karena banyak hal serta setiap kegiatan dalam hidup bermasyarakat menggunakan matematika dalam penyelesaiannya. Matematika memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan bernalar serta berpengaruh dalam memecahkan permasalahan sehari-hari (Kusmaryono & Ulia, 2020). Dengan hal ini maka diperlukannya pembelajaran interaktif dalam mengatasi berbagai permasalahan pembelajaran.

Pembelajaran interaktif memiliki syarat yang harus diperhatikan oleh setiap pendidik, syarat tersebut diharapkan dapat diterapkan secara maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran, berikut syarat dari pembelajaran interaktif (Majid, 2013:85), yaitu: a). Penggunaan model pembelajaran harus mengobarkan gairah dan motivasi belajar siswa. b). Penggunaan model pembelajaran harus memacu siswa terus belajar, misalnya berkomunikasi dengan guru maupun siswa lain. c). Memberikan kesempatan siswa dalam memberikan tanggapan terkait materi yang disampaikan. d). Mengayomi perkembangan aktivitas kepribadian siswa. e). Penggunaan model pembelajaran harus mendidik siswa mandiri dalam

memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi. f). Penggunaan model pembelajaran harus menanamkan serta mengembangkan nilai-nilai dan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan pembelajaran interaktif memiliki beberapa kelebihan yang tidak dimiliki oleh pembelajaran yang lain. Berikut kelebihan pembelajaran interaktif adalah (Majid, 2013:91): a). Memberikan kesempatan kepada siswa dalam melibatkan rasa penasaran pada objek yang dipelajari. b). Mengarahkan siswa untuk mengutarakan keingintahuannya melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru. c). Memberikan wahana bermain bagi siswa dengan kegiatan eksplorasi dan observasi. d). Pendidik sebagai fasilitator, pendorong, dan rancangan keaktifan belajar. e). Siswa berkedudukan sebagai subjek pembelajaran yang aktif. f). Hasil belajar lebih bermakna.

Jadi, kelebihan dari pembelajaran interaktif ialah dapat menjadikan siswa lebih bebas dalam mengungkapkan rasa penasaran dalam dirinya sehingga hasil belajar yang diperoleh jadi lebih bermakna. Selain itu, pembelajaran interaktif memiliki tahapan dari setiap kegiatan belajar mengajar. Berikut adalah tujuh tahapan atau proses pembelajaran interaktif (Widiyantono & Harjono, 2017) yaitu: a). Persiapan, memilih topik dan menemukan informasi. b). Pengetahuan awal, mengemukakan hal yang didapat terkait topik yang dibahas. c). Kegiatan eksplorasi yaitu mengikutsertakan siswa dalam menjelajahi topik. d). Pertanyaan siswa, mengajukan pertanyaan tentang topik. e). Penyelidikan, melakukan penyelidikan yang berhubungan dengan topik. f). Pengetahuan akhir, menentukan pengetahuan siswa. g). Refleksi, memantapkan pengetahuan yang sudah diuji.

Pembelajaran interaktif akan lebih lengkap jika diiringi dengan penggunaan media. Budiarti & Haryanto (2016) menyatakan bahwa dengan menggunakan media materi pembelajaran yang dikemas akan menjadi menarik, sehingga siswa dapat lebih fokus dalam belajar. Siswa kelas rendah membutuhkan media ajar yang bersifat nyata, dan media yang bersifat menyenangkan, seperti media komik yang menyediakan gambar-gambar yang lucu dan menarik minat siswa. Arsyad (2015: 89) mengungkapkan media gambar mampu mempermudah pemahaman, mampu memperkuat daya ingat, dan menumbuhkan minat siswa, serta mampu mengaitkan isi materi ajar dengan kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan komik dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan rangsangan serta membangun pemahaman dari inti ulasan yang dianggap sulit atau sukar dimengerti siswa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Dian (2013) menyebutkan bahwa menggunakan media komik dapat memberikan nuansa belajar yang menarik dan menyenangkan, dimana komik memiliki unsur seni yang tinggi, tidak hanya menyajikan materi pelajaran namun juga terdapat hiburan melalui gambar. Selain itu, penggunaan komik sebagai media pelajaran juga memberikan pesan yang tertuang dalam pengetahuan serta permasalahan yang dirancang secara runtut, jelas dan menyenangkan akan memberikan rangsangan terhadap siswa untuk total dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selama pandemi pembelajaran di MIN 1 Bangka Selatan memberlakukan pembagian jam belajar, yaitu dengan membagi atau melakukan sistem *shift*. Pembagian jam belajar dibagi menjadi dua yaitu kelas pagi dan kelas siang, dengan ini maka jam belajar siswa dikurangi. Pembagian kelas dilakukan karena pada masa pandemi dan harus mematuhi protokol kesehatan dengan menjaga jarak antar satu dengan yang lain, selain itu siswa wajib untuk menggunakan masker, mencuci tangan sebelum memasuki ruang kelas dan wajib membawa bekal dari rumah, karena kantin sekolah ditutup. Hal ini, untuk mengantisipasi penyebaran virus covid-19 melalui makanan atau jajanan yang ada di kantin sekolah. Dengan membawa bekal dari rumah selain terjamin akan kebersihan juga tentunya baik untuk kesehatan siswa karena bekal tersebut disiapkan langsung oleh orang tua atau keluarga di rumah.

Hasil wawancara pada saat melakukan kegiatan observasi dengan guru wali kelas II di MIN 1 Bangka Selatan diperoleh informasi bahwa setengah dari jumlah siswa yang menyukai pelajaran Matematika, hal ini terjadi disebabkan kurang memadainya media pembelajaran yang

membantu dalam ketercapaian tujuan pembelajaran, dan siswa beranggapan bahwa matematika pelajaran yang rumit. Selain itu, masih terdapat siswa yang kesusahan dalam berhitung dan menulis, sehingga menjadi penghambat dan menjadikan siswa tersebut tertinggal dari siswa-siswa yang lain. Pola mengajar konvensional juga sebagai faktor yang mengakibatkan kemampuan siswa tidak dapat berkembang. Penerapan pembelajaran interaktif bagi siswa kelas II MIN 1 Bangka Selatan diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dan menjadi solusi terkait setiap permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Jika biasanya guru hanya menjelaskan materi ajar dan setelahnya memberikan soal latihan, maka untuk pelaksanaan pembelajaran interaktif ialah guru menjelaskan materi namun dengan melibatkan siswa, dengan bergantian kepada siswa yang paham terkait materi tersebut. Selain itu juga harus memberikan kesempatan pada setiap siswa untuk terlibat dan merespon setiap materi atau latihan soal yang diajukan oleh guru maupun siswa, dengan ini akan terjadi interaksi antar guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan materi ajar. Target dan luaran yang ingin dicapai dari penerapan pembelajaran interaktif melalui media komik sebagai solusi pembelajaran di masa pandemi ialah, a). Tercapainya tujuan pembelajaran tanpa membebani siswa b). Memberikan pengalaman dan nuansa baru dalam pembelajaran baik bagi guru maupun siswa c). Meningkatkan kompetensi guru.

Pendidik yang profesional dan kreatif harus memberikan nuansa belajar yang menyenangkan. Maka dalam hal ini diperlukan adanya pembelajaran yang menekankan pada perbuatan serta pengertian, sehingga siswa tidak sekedar menghafal faktanya saja, karena siswa akan dengan mudah melupakan hal tersebut, dan pembelajaran interaktif melalui media komik dirasa dapat menjadi solusi dari kasus tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembelajaran interaktif melalui media komik bagi siswa kelas II sebagai solusi pembelajaran dimasa pandemic.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif, dikarenakan peneliti ingin menceritakan fenomena yang sesuai dengan keadaan sebenarnya yang terjadi di lapangan dalam bentuk kata-kata. Selain itu, alasan lainnya ialah dengan menggunakan jenis penelitian ini peneliti ingin melakukan penelitian pada kondisi yang alamiah berdasarkan hasil pengumpulan data observasi, wawancara, angket dan tes dengan peneliti sebagai instrument kunci. Penelitian ini menggunakan triangulasi (gabungan) dalam pengumpulan datanya, serta analisis data yang bersifat induktif/kualitatif dan hasil penelitiannya lebih menekankan nilai dari pada generalisasinya (Sugiyono, 2015:15).

Penelitian ini di laksanakan di MIN 1 Bangka Selatan, yang beralamat di Desa Pangkal Buluh, Kec. Payung, Kab. Bangka Selatan (33178) Kep. Bangka Belitung. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021. Peneliti mengambil spesifikasi penelitian ini adalah siswa kelas II MIN 1 Bangka Selatan. Penelitian ini melakukan pengambilan sampel dengan teknik *non probability sampling* yaitu teknik sampling yang tidak memberikan kesempatan yang sama pada semua anggota populasi untuk terpilih menjadi sampel. Teknik pengumpulan sampling yang dipilih oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu metode *Qouta sampling*, dengan ini berarti jumlah pengambilan sampel ditentukan oleh peneliti. Sampel yang diambil berjumlah 7 responden dari 27 responden.

Teknik pengumpulan data dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini ialah observasi, wawancara, angket dan tes. Observasi dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran interaktif melalui media komik terhadap siswa. Wawancara dilaksanakan untuk mengetahui tentang kemampuan siswa selama pembelajaran interaktif melalui media komik, wawancara ini ditunjukkan kepada guru kelas dengan memastikan ulang terkait kemampuan siswa, pertanyaan yang diajukan berjumlah 11 pertanyaan. Sedangkan angket dilakukan untuk

mengetahui respon siswa terkait pembelajaran interaktif melalui media komik, angket ini ditunjukkan kepada siswa untuk memastikan bahwa hasil wawancara terhadap guru sama dengan hasil angket siswa begitupun sebaliknya, jumlah pernyataan dalam angket ialah 15 pernyataan. Tes dilakukan untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep matematika siswa. Tes dilakukan dua kali yaitu pre-test dan post-test guna untuk melihat perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran interaktif melalui media komik. Tes yang diberikan adalah soal isian singkat dengan jumlah 15 soal, dengan materi perkalian. KD 3.4 Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian. KD 4.4 Menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian. Dengan indikator yang digunakan ialah indikator pemahaman konsep, akan tetapi disini peneliti hanya menggunakan sebagian dari keseluruhan indikator pemahaman konsep, yaitu: a). Menyatakan ulang sebuah konsep perkalian, b). Kemampuan memberikan contoh dan non contoh, c). Kemampuan menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur tertentu, d). Mengaplikasikan konsep perkalian atau algoritma pemecahan masalah.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengelompokkan siswa berdasarkan tingkat kemampuan pemahaman konsep matematikanya, pengelompokkan tersebut diukur berdasarkan nilai tes. Berikut ialah kategori kemampuan pemahaman konsep matematika siswa (Fajar dkk, 2019), yaitu: a). Kelompok kemampuan pemahaman konsep tinggi adalah semua siswa yang memiliki skor ≥ 80 . b). Kelompok kemampuan pemahaman konsep sedang adalah semua siswa yang memiliki skor $76 \leq \text{skor} < 80$. c). Kelompok kemampuan pemahaman konsep rendah adalah semua siswa yang memiliki skor < 72 .

Kegiatan pembelajaran interaktif melalui media komik sepenuhnya dilakukan oleh pendidik, peneliti hanya sebagai pengamat atau observer. Analisis data pada penelitian ini memanfaatkan analisis data model Miles dan Huberman. Menurut Miles and Huberman (Sugiyono, 2015: 337) yang menyatakan bahwa kegiatan dalam menganalisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan terus berlangsung hingga tuntas dan datanya jenuh. Dalam model Miles dan Huberman terdapat tiga langkah analisis data yaitu, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Data-data temuan dari observasi, wawancara, angket dan tes yang dianggap penting dikumpulkan melalui reduksi data, selanjutnya ditampilkan dalam bentuk teks yang bersifat deskriptif dan menarik kesimpulan dari keseluruhan data-data tersebut. Selain itu, penelitian ini juga melakukan uji keabsahan data dengan menggunakan triangulasi yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik, serta menggunakan uji validasi ahli.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket dan tes, yang dideskripsikan sebagai berikut:

Peneliti melakukan kegiatan observasi untuk mengetahui proses pembelajaran interaktif melalui media komik. Pembelajaran interaktif menekankan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran secara keseluruhan. Kegiatan observasi dinilai dari tahapan pembelajaran interaktif dan indikator yang tertera pada lembar observasi. Dalam pembelajaran interaktif sebagai pendidik guru harus dapat menciptakan situasi belajar yang baik bagi siswanya, karena sebagaimana baiknya seorang guru dalam mengajar apabila siswa tidak berhasil dalam pelajaran maka pengajaran yang dilakukan oleh guru tersebut dianggap tidak berhasil. Pembelajaran akan lebih menyenangkan dan lebih efektif jika didukung dengan menggunakan media ajar. Penggunaan media ajar harus sesuai dengan pelajaran dan karakteristik siswa.

Hal yang terpenting dalam pembelajaran interaktif melalui media komik ialah dapat menuntun siswa untuk terlibat aktif secara keseluruhan selama kegiatan pembelajaran dan adanya peningkatan hasil belajar perolehan dari kegiatan belajar mengajar. Kegiatan observasi

menilai pelaksanaan pembelajaran interaktif melalui media komik dan tanpa menerapkan pelaksanaan pembelajaran interaktif melalui media komik, penilaian tersebut akan ditentukan dengan hasil belajar siswa. Hal ini serupa dengan percobaan yang pernah dilaksanakan oleh Sukmawati (2017) yaitu terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang mendapatkan pembelajaran interaktif dengan peserta didik yang mendapatkan pembelajaran langsung karena peserta didik yang mendapatkan pembelajaran interaktif lebih hasilnya lebih baik dari pada yang mendapatkan pembelajaran langsung.

Hasil Observasi

Berikut adalah hasil observasi terkait analisis pembelajaran interaktif berbasis media komik bagi siswa kelas II Min 1 Bangka Selatan dengan pengambilan sampel berjumlah 7 responden yaitu: Responden 1 adalah F berjenis kelamin perempuan, F menyimak penjelasan dari guru dan berperan aktif dalam pembelajaran dengan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. F mengerjakan soal latihan yang terdapat pada media ajar dan mengikuti petunjuk yang disampaikan oleh guru dan tidak melakukan kegiatan lain diluar kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam hal ini, proses selama pembelajaran interaktif terhadap F sudah memenuhi kriteria. Hasil belajar F juga mengalami peningkatan dimana pre-test memperoleh nilai 60 dan post-test memperoleh nilai 84. Dengan ini, maka pemahaman konsep siswa mengalami peningkatan.

Responden 2 adalah DF berjenis kelamin laki-laki, DF menyimak penjelasan dari guru namun tidak berperan aktif dalam pembelajaran. DF mengerjakan soal latihan yang terdapat pada media ajar dan mengikuti petunjuk yang disampaikan oleh guru dalam mengerjakan soal latihan dan tidak melakukan kegiatan lain diluar kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam hal ini, proses selama pembelajaran interaktif terhadap DF cukup memenuhi kriteria, kekurangannya ialah DF belum berperan aktif dalam merespon dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru atau teman. Hasil belajar DF juga mengalami peningkatan artinya adanya peningkatan pemahaman konsep siswa dilihat dari hasil pre-test memperoleh nilai 40 dan post-test memperoleh nilai 80.

Responden 3 adalah M berjenis kelamin laki-laki, M menyimak penjelasan dari guru namun dan ikut berperan aktif dalam pembelajaran dengan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. R mengerjakan soal latihan yang terdapat pada media ajar dan mengikuti petunjuk yang disampaikan oleh guru dalam mengerjakan soal latihan dan tidak melakukan kegiatan lain diluar kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam hal ini, proses selama pembelajaran interaktif terhadap M sudah memenuhi kriteria. Hasil belajar M juga mengalami peningkatan dengan hasil pre-test memperoleh nilai 72 dan post-test memperoleh nilai 100. Dengan ini, maka kemampuan pemahaman konsep siswa mengalami peningkatan.

Responden 4 adalah SA berjenis kelamin perempuan, SA menyimak penjelasan dari guru namun tidak berperan aktif dalam pembelajaran. SA mengerjakan soal latihan yang terdapat pada media ajar dan mengikuti petunjuk yang disampaikan oleh guru dalam mengerjakan soal latihan dan tidak melakukan kegiatan lain diluar kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam hal ini, proses selama pembelajaran interaktif terhadap SA cukup memenuhi kriteria, kekurangannya ialah SA belum berperan aktif dalam merespon dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru atau teman. Hasil belajar SA juga mengalami peningkatan dimana pre-test memperoleh nilai 40 dan post-test memperoleh nilai 92. Dengan ini maka kemampuan pemahaman konsep siswa meningkat.

Responden 5 adalah S berjenis kelamin laki-laki, S menyimak penjelasan dari guru namun tidak berperan aktif dalam pembelajaran. S mengerjakan soal latihan yang terdapat pada media ajar dan mengikuti petunjuk yang disampaikan oleh guru dalam mengerjakan soal latihan dan tidak melakukan kegiatan lain diluar kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam

hal ini, proses selama pembelajaran interaktif terhadap S cukup memenuhi kriteria, kekurangannya ialah S belum berperan aktif dalam merespon dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru atau teman. Hasil belajar S juga mengalami peningkatan dimana pre-test memperoleh nilai 40 dan post-test memperoleh nilai 84. Dengan ini, maka adanya peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa.

Responden 6 adalah Y berjenis kelamin laki-laki, Y menyimak penjelasan dari guru dan berperan aktif dalam pembelajaran, selain itu Y juga merespon dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Y mengerjakan soal latihan yang terdapat pada media ajar dan mengikuti petunjuk yang disampaikan oleh guru dalam mengerjakan soal latihan dan tidak melakukan kegiatan lain diluar kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam hal ini, proses selama pembelajaran interaktif terhadap Y sudah memenuhi kriteria. Hasil belajar Y juga mengalami peningkatan dimana pre-test memperoleh nilai 52 dan post-test memperoleh nilai 92. Dengan ini, maka pemahaman konsep siswa mengalami peningkatan.

Responden 7 adalah Z berjenis kelamin perempuan, Z menyimak penjelasan dari guru dan belum aktif dalam pembelajaran. Z mengerjakan soal latihan yang terdapat pada media ajar dan mengikuti petunjuk yang disampaikan oleh guru dalam mengerjakan soal latihan dan tidak melakukan kegiatan lain diluar kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Dalam hal ini, proses selama pembelajaran interaktif terhadap Z cukup memenuhi kriteria, kekurangannya ialah Z belum berperan aktif dalam merespon dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru atau teman. Hasil belajar Z juga mengalami peningkatan dimana pre-test memperoleh nilai 48 dan post-test memperoleh nilai 92. Dengan ini, maka adanya peningkatan pemahaman konsep siswa.

Hasil Wawancara

Berikut ini adalah hasil wawancara terhadap wali kelas II yaitu dalam kegiatan penelitian yang dilakukan, guru kelas mengatakan bahwa pembelajaran interaktif yang sesuai dan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa apabila pembelajaran menggunakan media, seperti media komik yang diterapkan selama proses penelitian. Pembelajaran interaktif dengan menggunakan media komik lebih mempermudah guru dalam mengajar serta sangat membantu dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Selain itu, kendala yang sering kali terjadi dalam proses pembelajaran ialah keterbatasan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah tersebut.

Peneliti: *Bagaimana pembelajaran interaktif yang sesuai dan dapat meningkatkan kemampuan/pemahaman konsep matematika siswa?*

Guru: *Pembelajaran seperti menggunakan media komik, seperti yang diterapkan sekarang ini sangat membantu pemahaman pelajaran matematika siswa.*

Penggunaan media komik dalam pembelajaran membangkitkan semangat siswa untuk aktif belajar, antusias yang tinggi dan juga memberikan nuansa baru bagi guru dan siswa. Permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran menggunakan media komik yaitu berkaitan dengan/kemampuan siswa dalam menyerap informasi yang berbeda-beda. Dengan menggunakan//media komik dalam pembelajaran meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang diberikan 90 % ke atas siswa menguasai pemahaman konsep matematika.

Peneliti: *Apakah siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan menggunakan media komik.*

Guru: *Dari hasil tes yang kita berikan 90% keatas siswa sudah menguasainya.*

Untuk karakter dan cerita dalam komik sederhana dan dikaitkan dengan aktivitas sehari-hari sehingga mudah dipahami oleh siswa kelas rendah.

Tri Mulyati, Rida Fironika Kusumadewi, Nuhyal Ulia

Pembelajaran Interaktif Melalui Media Komik Sebagai Solusi Pembelajaran di Masa Pandemi

Hasil Angket

Berikut ini adalah hasil angket siswa yaitu, dalam penggunaan media komik terkait pemahaman konsep matematika ialah bahwa dengan menggunakan media komik kegiatan belajar menjadi lebih menggembarakan, memberikan nuansa baru dalam belajar dan meningkatkan nilai siswa, selain itu karakter dan cerita dalam komik yang sesuai dengan siswa kelas rendah, sehingga mudah untuk dipahami oleh siswa. Dalam hal ini tidak mempersulit siswa untuk memahami apa yang diceritakan dalam komik. Agar minat belajar siswa meningkat, dibutuhkan suatu pembelajaran yang memikat. Lubis (2018) menyatakan bahwa ekspresi yang luapan yang divisualisasikan akan menarik pembaca melibatkan emosional hingga menjadikan pembaca untuk membaca terus menerus. Media komik didesain dengan unsur visualisasi untuk menarik siswa dan memberikan minat sehingga terjadi peningkatan pembelajaran (Kusumadewi, dkk, 2020).

Hasil Tes

Tes dilaksanakan 2 kali, yaitu pre-test dan post-test. Berikut adalah hasil tes siswa yang diambil sebagai sampel, yaitu:

Hasil Pre-test

Berikut adalah hasil pre-test siswa, yaitu:

Responden 1 yaitu F memperoleh nilai 60 pada pre-test, kelemahan F adalah kurang teliti dan keliru terkait konsep matematika. Perolehan nilai F pada pre-test masuk kategori rendah.

Responden 2 yaitu DF memperoleh nilai 40 pada pre-test, kelemahan DF adalah kurang menguasai perkalian dan keliru terkait konsep matematika. Perolehan nilai DF pada pre-test masuk kategori rendah.

Responden 3 yaitu M memperoleh nilai 72 pada pre-test, kelemahan M adalah kurang teliti dan kurang menguasai perkalian serta keliru terkait konsep matematika. Perolehan nilai M pada pre-test masuk kategori rendah.

Responden 4 yaitu SA memperoleh nilai 40 pada pre-test, kelemahan SA adalah keliru terkait konsep matematika dan kurang menguasai perkalian serta kurang teliti. Perolehan nilai SA pada pre-test masuk kategori rendah.

Responden 5 yaitu S memperoleh nilai 40 pada pre-test, kelemahan S adalah keliru terkait konsep matematika dan kurang menguasai perkalian. Perolehan nilai S pada pre-test masuk kategori rendah.

Responden 6 yaitu Y memperoleh nilai 52 pada pre-test, kelemahan Y adalah keliru terkait konsep matematika dan kurang menguasai perkalian serta sulit berhitung sehingga memerlukan alat bantu hitung. Perolehan nilai Y pada pre-test masuk kategori rendah.

Responden 7 yaitu Z memperoleh nilai 48 pada pre-test, kelemahan Z adalah keliru terkait konsep matematika dan kurang teliti. Perolehan nilai Y pada pre-test masuk kategori rendah.

Hasil Post-test

Berikut adalah hasil pre-test siswa, yaitu:

Responden 1 yaitu F memperoleh nilai 84 pada post-test. Perolehan nilai F pada post-test masuk kategori tinggi dan terjadi perubahan serta peningkatan nilai dari pre-test.

Responden 2 yaitu DF memperoleh nilai 80 pada post-tes. Perolehan nilai DF pada post-test masuk kategori tinggi dan terjadi perubahan serta peningkatan nilai dari pre-test.

Responden 3 yaitu M memperoleh nilai 100 pada post-tes. Perolehan nilai M pada post-test masuk kategori tinggi dan terjadi perubahan serta peningkatan nilai dari pre-test.

Responden 4 yaitu SA memperoleh nilai 92 pada pre-test. Perolehan nilai SA pada post-test masuk kategori tinggi dan terjadi perubahan serta peningkatan nilai dari pre-test.

Responden 5 yaitu S memperoleh nilai 84 pada pre-test. Perolehan nilai S pada post-test masuk kategori tinggi dan terjadi perubahan serta peningkatan nilai dari pre-test.

Responden 6 yaitu Y memperoleh nilai 92 pada pre-test. Perolehan nilai Y pada post-test masuk kategori tinggi dan terjadi perubahan serta peningkatan nilai dari pre-test.

Responden 7 yaitu Z memperoleh nilai 92 pada pre-test. Perolehan nilai Z pada post-test masuk kategori tinggi dan terjadi perubahan serta peningkatan nilai dari pre-test.

Tes dilaksanakan 2 kali, yaitu pre-test dan post-test. Pre-tes dilakukan untuk melihat kondisi awal subjek penelitian dengan maksud guna untuk melihat perbandingan kemampuan dan nilai siswa sebelum menggunakan model pembelajaran interaktif melalui media komik. Pelaksanaan post-test dilakukan untuk mengetahui kondisi akhir subjek penelitian guna untuk mengetahui hasil dari penggunaan model pembelajaran interaktif berbasis media komik. Berikut adalah rekapitulasi nilai hasil pre-test dan post-tes terkait peningkatan pemahaman konsep matematika dengan menggunakan pembelajaran interaktif melalui media komik, yaitu:

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-Test Sampel

Jenis Test	Responden						
	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7
Pre-test	60	40	72	40	40	52	48
Post-test	84	80	100	92	84	92	92

Pada pre-test semua responden yang dijadikan sampel masuk dalam kategori rendah, masih banyak kekeliruan terhadap pemahaman konsep matematika dan kurang teliti dalam pengerjaan soal, namun pada post-test semua responden yang dijadikan sampel masuk dalam kategori tinggi, dimana kekeliruan terhadap konsep matematika berkurang dan lebih teliti dalam mengerjakan soal. Hasil tes siswa sebagai sampel memperoleh nilai terendah 40 dan tertinggi 72 pada pre-test dan memperoleh nilai terendah 80 dan tertinggi 100 pada post-test.

Berdasarkan percobaan yang dilaksanakan oleh Mubaidilla (2019) bahwa dengan menggunakan produk media pembelajaran berbasis komik islami untuk siswa kelas IV SD/ MI adalah efektif, dan meningkatkan nilai siswa dengan rerata tertinggi yaitu 90,56% atau meningkat 21,18%. Selain itu diperkuat oleh Andriani (2019) bahwa penggunaan konsep komik digital matematika cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman matematis siswa, dengan menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan konsep komik digital matematika mengalami perubahan yang cukup baik dibandingkan dengan kelas control yang menggunakan konsep atau metode konvensional.

Dalam pembelajaran interaktif harus saling berinteraksi dan melibatkan siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Selama guru menjelaskan materi dengan menggunakan media komik perkapoint (perkalian power point) siswa mendengarkan, menyimak dan menanggapi penjelasan yang disampaikan guru dengan media komik perkapoint yang digunakan. Guru kelas menjelaskan secara seksama setiap materi atau contoh soal yang terdapat dalam komik dan menuntun siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran dengan bertanya, membaca percakapan dalam komik dan diselingi dengan candaan untuk

menghidupkan suasana kelas. Namun, penerapan model pembelajaran interaktif berbasis media komik bagi siswa kelas II MIN 1 Bangka Selatan cukup memenuhi kriteria dan memberikan nuansa baru dalam pembelajaran. Pembelajaran interaktif hanya masuk kriteria cukup dikarenakan pembelajaran tersebut belum sepenuhnya optimal diterapkan, hal ini dikarenakan cara guru yang mengajar dengan menggunakan model pembelajaran interaktif masih kaku sehingga terdapat siswa yang masih tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Terdapat siswa yang tidak mampu merespon dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru atau teman, dan siswa tidak mampu untuk bertanya terkait pembelajaran yang sedang berlangsung. Ketidakaktifan siswa dikarenakan siswa merasa malu dan takut sehingga tidak mampu untuk bertanya, selain itu tidak mampu untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru walaupun dapat menjawab soal latihan. Siswa dapat mengerjakan soal secara tertulis namun kesulitan dalam mengerjakan soal secara lisan. Hal utama yang harus diperhatikan ialah setiap individu diharuskan menumbuhkan struktur kognitif dirinya, dan diharuskan untuk mendirikan pola serta hubungan sendiri (kemampuan koneksi) (Kusumadewi, dkk, 2019).

Dalam pembelajaran interaktif diharuskan guru dapat mengatasi hal tersebut sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif secara keseluruhan selama proses pembelajaran karena salah satu bagian penting dalam pembelajaran interaktif adalah keaktifan siswa selama pembelajaran tersebut. Kegiatan pembelajaran kurang efektif jika dalam pembelajaran tersebut tidak diiringi dengan kreativitas oleh pendidik. Seorang pendidik harus dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menarik siswa terlibat didalamnya (Kusumadewi, 2017).

Ketidakaktifan siswa juga dapat disebabkan oleh keterbatasan waktu dalam pembelajaran, karena dimasa pandemi tidak memungkinkan untuk melaksanakan pembelajaran secara penuh seperti biasa, pengurangan jam belajar dan berlakunya system shift pada sekolah MIN 1 Bangka Selatan merupakan kebijakan dari pemerintah dan pihak sekolah. Selain itu, kecemasan juga sebagai salah satu yang menyebabkan suatu kegagalan. Kecemasan tersebut muncul baik karena kecemasan pribadi atau kecemasan matematika. Jika kecemasan pribadi merupakan suatu hal yang wajar karena setiap individu pernah mengalami, namun jika kecemasan matematika berkaitan dengan perasaan tegang, takut, tidak nyaman dan gangguan serta ketakutan dengan melibatkan matematika (kumaryono & ulia, 2020). Pembelajaran yang menopang keaktifan peserta didik mampu membangun kompetensi dan potensi peserta didik secara sadar diiringi pengembangan bahan ajar di sekitarnya, selanjutnya peserta didik mampu menyelesaikan persoalan sehari-hari dengan berfikir kritis, sistematis dan tanggap dengan menelusuri informasi yang bermakna (Ulia & Sari, 2018).

Sehingga, sebagaimana seorang guru dapat mengatasi hal tersebut walaupun terjadi pengurangan jam belajar, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif secara keseluruhan selama proses pembelajaran karena salah satu bagian penting dalam pembelajaran interaktif adalah keaktifan siswa selama pembelajaran tersebut.

Dalam pembelajaran interaktif tentunya memiliki langkah-langkah dalam pembelajaran. Berikut adalah Langkah-langkah pembelajaran interaktif melalui media komik selama penelitian yang dilakukan ialah sebagai berikut: 1) Mempersiapkan peralatan yang digunakan, seperti proyektor, laptop, speaker dll, 2) Menyiapkan siswa untuk memulai pembelajaran, 3) Peneliti memperkenalkan diri, 4) Memulai pembelajaran dengan memperkenalkan karakter dalam komik perkapoint, 5) Menyimak dan memperhatikan percakapan dalam komik perkapoint. Sesekali guru bercanda dan meminta siswa untuk membaca teks percakapan secara bergiliran, 6) Guru menjelaskan contoh soal yang terdapat dalam media komik perkapoint, 7) Guru meminta siswa untuk latihan soal yang terdapat dalam media komik perkapoint, serta bertanya dan mengajukan pertanyaan, dan 8) Mencocokkan jawaban dengan kunci jawaban yang terdapat dalam komik perkapoint.

Kolaborasi pembelajaran interaktif dengan media komik memberikan efek yang bagus. Hasil dan pembahasan pada penelitian ini juga sama dengan penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Sukmawati (2017) dan Nugraheni (2017) dengan kesimpulan bahwa pembelajaran interaktif akan lebih baik jika terus dikembangkan dan memberikan penanaman pemahaman konsep karena hal tersebut mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika. Selain itu, pendidik juga harus dapat menyiapkan lebih banyak akomodasi atau komponen pembelajaran berupa soal-soal latihan dan penggunaan komik dalam pembelajaran patut untuk memotivasi siswa selama belajar, dan akhirnya ingatan negatif terhadap matematika yang dianggap rumit dan seringkali dijadikan sebagai musuh dalam pembelajaran dapat dipulihkan menjadi pelajaran yang menyenangkan sehingga mendorong siswa untuk giat belajar dan pada akhirnya akan bermuara pada peningkatan hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, diketahui bahwa pembelajaran interaktif melalui media komik sebagai solusi pembelajaran di masa pandemi belum maksimal diterapkan bagi siswa kelas II MIN 1 Bangka Selatan, namun memberikan nuansa baru dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut adalah pembelajaran interaktif melalui media komik harus diterapkan dengan maksimal dan diharuskan untuk dapat menguasai strategi yang digunakan serta memaksimalkan dalam penggunaan media karena siswa kelas rendah sangat membutuhkan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan, selain itu penerapan pelaksanaan penelitian dengan jangka waktu yang panjang dan maksimal memungkinkan untuk memberikan hasil yang maksimal pula.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, N. (2019). *Penerapan Media Komik Digital terhadap Pemahaman Pembelajaran Matematis Siswa SMP*. *Prosiding DPNPM Unindra*, 0812(50), 31–38.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV*. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233.
- Dansa, I. W. (2015). Modul: Desain dan Model Pembelajaran Inovatif dan Interaktif. Universitas Terbuka. Diakses pada tanggal 22 April 2016. Dari (<https://repository.ut.ac.id/4324/1/MPDR5203-M1.pdf>)
- Dian Arulan, B. (2013). *Media Komik Matematika Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Perkalian Pada Siswa Kelas 3 Mi Nurul Huda Malang*. *Skripsi*. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Kusmaryono, I., & Ulia, N. (2020). Interaksi Gaya Mengajar dan Konten Matematika sebagai Faktor Penentu Kecemasan Matematika. *Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 143–154.
- Kusumadewi, R. F. (2017). *Menumbuhkan Kreativitas Calon Guru Sekolah Dasar Berbantuan Media Permainan Ular Tangga*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1(2), 188–194.
- Kusumadewi, R. F., Kusmaryono, I., Lail, I. J., & Saputro, B. A. (2019). *Analisis Struktur Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar dalam Menyelesaikan Masalah Pembagian*

Tri Mulyati, Rida Fironika Kusumadewi, Nuhyal Ulia

Pembelajaran Interaktif Melalui Media Komik Sebagai Solusi Pembelajaran di Masa Pandemi

- Bilangan Bulat. Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 251. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i2.875>
- Kusumadewi, R. F., Ulia, N., & Sari, Y. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. Phenomenon*, 10 (1), 85-101.
- Lubis, M. A. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Komik untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan. Jurnal Tarbiyah*, 25(2).
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mubaidilla, I. A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Islami Dalam Mata Pelajaran IPA Materi Gaya Dan Gerak Untuk Siswa Kelas IV SD/MI. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*.
- Nugraheni, N. (2017). *Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 111–117.
- Nuryani, A., Prasetyawati, I., A, M. Z., Satiti, E. M., Risnanti, F., Lestatri, E. W., & Hafida, S. H. N. (2021). *Adaptasi Siswa Terhadap Proses Pembelajaran Sebagai Bentuk Upaya Mitigasi Selama Pandemi Covid-19. Jurnal Elementary*, 4(1), 60–65.
- Rusmania, N. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Bilangan Asli Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas II SDN Kalipucang Bantul. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Saleh, A. M. (2020). *Problematika Kebijakan Pendidikan Di Tengah Pandemic Dan Berdampaknya Terhadap Proses Pembelajaran Di Indonesia. Jurnal Pendidikan*, 2 (2), 24-24.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, R. (2017). *Pengaruh Pembelajaran Interaktif Dengan Strategi Drill Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa. Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 10(2), 95–104.
- Ulia, N., & Sari, Y. (2018). *Pembelajaran Visual, Auditory dan Kinestetik Terhadap Keaktifan dan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar. Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(2), 175. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v5i2.2890>.
- Widianono, N., & Harjono, N. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5SD. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. Vol 7 No 3, Hal 199-213*.