# Media Pembelajaran Berbentuk Komik Berbasis *Contextual Teaching and Learning* (*CTL*) untuk Sekolah Dasar

**Imratul Handayani**[1]

## ABSTRAK

*Minat baca siswa terhadap buku teks pelajaran sangatlah rendah, ini akan berpengaruh langsung terhadap hasil belajar siswa. Siswa sekolah dasar umumnya sangat menyukai membaca komik dibanding buku teks pelajaran. Karena pada buku komik terdapat ekspresi visualisasi yang bisa membuat anak terlibat emosional sehingga anak tersebut tertarik untuk membacanya hingga akhir. Untuk itulah materi pelajaran harus dikemas secara apik berupa komik, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.*

*Dalam pemahaman terhadap konsep-konsep matematika memerlukan minat baca terhadap buku teks pelajaran matematika. Hasil pengamatan pada anak usia 6 – 12 tahun pada umumnya masih menyukai melihat gambar yang menarik daripada teks yang panjang. Ini disebabkan komik lebih banyak menggunakan gambar dan memiliki alur cerita yang mudah dipaham.*

*Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga pembaca tertarik untuk terus membacanya hingga selesai. Komik pada pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat baca dan memotivasi siswa untuk belajar, sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu pendekatan yang mampu mengaitkan materi ajar dengan konteks atau kehidupan nyata siswa adalah pendekatan kontekstual (Contextual Teaching and Learning) atau CTL.*

Kata kunci : Minat baca, CTL, pemahaman konsep

[1] Dosen STAI Imam Bojol Padang Panjang

## A. PENDAHULUAN

Matematika adalah ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern, memilik peran penting dalam pelbagai disiplin ilmu juga andil dalam pengembangan daya pikir manusia. Dalam menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Matematika menuntut penguasaan matematika yang penuh dari siswa. Kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran matematika dapat tercapai dengan baik dan optimal.

Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari Sekolah Dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif terutama dalam pemahaman matematika.

Pemahaman terhadap konsep-konsep matematika memerlukan minat baca terhadap buku teks pelajaran matematika. Moegiandi mengungkapkan bahwa dalam hal minat baca, Indonesia menduduki peringkat ke dua dari bawah. Tinggi rendahnya minat membaca akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.[2] Menurut Slameto Minat adalah " kecenderungan yang tetap

[2] M. Ali & Sukusni, T, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Memfasilitasi Belajar Mandiri pada Mata Kuliah Medan Elektromagnetik di Jurusan Pendidikan Teknik Elektri FT UNY*, (Yogyakarta: Lembaga Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2007), h.801

untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan".[3] Artinya, kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang.

Hasil pengamatan pada anak usia 6 – 12 tahun pada umumnya masih menyukai melihat gambar yang menarik daripada teks yang panjang. Susilana dan Riyana mengungkapkan bahwa anak membaca komik lebih banyak, dalam sebulan minimal satu buah buku komik selesai dibaca sementara satu buku pelajaran selesai dibaca dalam satu tahun.[4] Hal ini disebabkan komik lebih banyak menggunakan gambar dan memiliki alur cerita yang mudah dipahami, selain itu komik juga memiliki warna-warna menarik dan menggunakan bahasa yang sederhana. Sedangkan buku teks cenderung berupa paragraf-paragraf yang panjang. Kelebihan dari komik yaitu penyajiannya yang mengandung unsur visual dan cerita yang kuat.

Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga pembaca tertarik untuk terus membacanya hingga selesai. Waluyanto mengatkan bahwa komik pembelajaran merupakan salah satu media dipandang secara efektif dalam proses pembelajaran.[5] Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat baca dan memotivasi siswa untuk

[3] Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, ( Jakarta: Rineka Cipta,1991), h.57.

[4] Susilana, R. dan Riyana, C, *Media Pembelajaran: Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, (Bandung: Jurusan Kurtekpend FIP UPI, 2008), h.139

[5] Waluyanto, H.D, *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*. (Nirmana, Vol 7. No. 1:45-55, 2005,),h.51

belajar, sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu pendekatan yang mengaitkan materi ajar dengan konteks atau kehidupan nyata siswa adalah pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) atau *CTL*. Penggunaan *CTL* membuat siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, karena siswa menemukan juga mengkonstruksikan sendiri pengetahuan barunya.

Pendekatan kontekstual menjadikan materi pelajaran lebih berarti bagi siswa dalam mempelajari materi pelajaran yang disajikan melalui konteks kehidupan mereka. Akan lebih menarik jika disajikan dalam komik. Komik yang dirancang dengan pendekatan kontekstual atau *CTL* dapat memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri, membuat siswa lebih aktif mencari dan mengkonstruksi pengetahuan baru yang didapatnya.

Media komik dengan *CTL* ini haruslah valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Richey dan Nelson bahwa suatu media yang dikembangkan baru bisa digunakan dalam pembelajaran terlebih dahulu harus melewati uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

## B. PEMBAHASAN

Pada usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga usia sebelas tahun atau dua belas tahun. Karakteristik utama siswa sekolah dasar adalah menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam

banyak segi dan bidang, di antaranya, perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak.

Peristiwa penting tahap ini anak mulai masuk sekolah, mulai dihadapkan dengan masyarakat, juga pada proses belajar di sekolah. Menurut Thornburg anak sekolah dasar merupakan individu yang sedang berkembang, barang kali tidak perlu lagi diragukan keberaniannya. Setiap anak sekolah dasar sedang berada dalam perubahan fisik maupun mental mengarah yang lebih baik.

Anak pada usia sekolah dasar sangat tertarik terhadap pencapaian hasil belajar. Mereka mengembangkan rasa percaya dirinya terhadap kemampuan dan pencapaian yang baik dan relevan. Meskipun anak-anak membutuhkan keseimbangan antara perasaan dan kemampuan dengan kenyataan yang daat mereka raih, akan tetapi perasaan kegagalan dapat memaksa mereka berprasnagka buruk terhadap dirinya, hingga menghambat mereka dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pada usia ini mereka masuk sekolah umum, proses belajar mereka tidak hanya terjadi di lingkungan sekolah, karena mereka sudah diperkenalkan dalam kehidupan yang nyata di dalam lingkungan masyarakat. Pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting didalam proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran, diharapkan siswa selalu aktif. Keaktifan siswa dapat berupa aktivitas fisik dan aktivitas psikis. Guru sangat berperan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Paul B. Diedrich menyatakan aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:[6]

> 1). *Visual activities*, seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, dan mengamati percobaan. 2). *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, member saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, berdiskusi, dan interupsi. 3). *Listening activities*, seperti mendengarkan uraian, mendengarkan percakapan, mendengarkan diskusi, dan mendengarkan radio. 4). *Writing activities*, seperti menulis, membuat laporan, mengisi angket, dan menyalin. 5). *Drawing activities*, seperti menggambar, membuat grafik, membuat peta, dan diagram. 6). *Motor activities*, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi model, dan melakukan demonstrasi. 7). *Mental activities*, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan persoalan, menganalisa, melihat hubungan, dan mengambil keputusan. 8). *Emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bergairah, berani, tegang, dan gugup.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam belajar siswa dituntut untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung termasuk dalam belajar matematika. Selama pembelajaran matematika banyak aktivitas yang dapat dilakukan siswa. Jika siswa dapat terlibat aktif, maka proses belajar dapat berjalan secara optimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam proses pembelajaran, aktivitas tersebut saling mendukung dan melengkapi sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep secara menyeluruh.

[6] Sadiman, A.S.,Rahardjo, R., Haryono, A., Rahardjito. 2003, *Media pendidikan, pengertian pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2003), h.101

Dalam proses pembelajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode pembelajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling menunjang dalam proses pembelajaran karena dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan.

Media pembelajaran mampu digunakan dalam menciptakan komunikasi efektif antara guru dan siswa. Dalam menentukan media pembelajaran digunakan harus dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan. Media pembelajaran yang digunakan haruslah sesuai dengan materi pelajaran.

Salah satu pada media pembelajaran adalah komik pada media visual yang memiliki gambar kartun yang dilengkapi dengan cerita. Digunakan dalam proses pemebalajaran berisikan gambar dan cerita tentang materi yang diajarkan.

Masdiono mendefinisikan komik adalah suatu cerita bergambar. Lebih khusus dijelaskan bahwa komik merupakan gambar bercerita. Materi cerita yang dikemukakan terlihat dari percakapan tokoh-tokoh komik, sedangkan gambar yang menyertai hanya berfungsi sebagai ilustrasi.[7] Miswanto mengatakan, komik adalah suatu bentuk penyajian cerita yang merupakan rangkaian gambar yang menunjukkan gerak teks. Gambar yang disajikan dalam komik berfungsi sebagai ilustrasi, dan tidak harus menggambarkan materi cerita sebenarnya.

[7] Masdiono, Toni, *14 Jurus Membuat Komik,* (Jakarta: Creative Media, 2005).h.

Teks ini dapat berwujud narasi dan balon percakapan. Mc Cloud mengatakan bahwa komik merupakan cerita bergambar yang disusun dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.

Gambar yang disajikan dalam komik ada yang berbentuk kartun, binatang, buah-buahan, dan ada juga berbentuk gambar yang sebenarnya ( gambar seperti atau menyerupai aslinya). Jenis gambar yang disajikan juga bermacam-macam, diantaranya gambar yang lucu, unik, dan yang jelas. Pemilihan jenis gambar untuk suatu komik dilakukan dilakukan berdasarkan kepada materi, tujuan, dan pembaca. Jika tujuannya untuk mencapaikan suatu pengetahuan, maka gambar yang dipilih adalah gambar yang jelas.

Materi cerita disajikan dalam bentuk komik tersusun secara terurut dan akhirnya didapatkan suatu kesimpulan. Dalam cerita ditampilkan tokoh utama yang dijagokan sehingga pada akhir cerita ditutup dengan kemenangan tokoh yang dijagokan itu.

Proses pembuatan komik matematika pada prinsipnya tidak jauh berbeda dengan pembuatan komik umumnya, namun dalam komik matematika cenderung mengedepankan materi matematika. Komik pembelajaran yang baik harus dapat dimengerti dengan jelas. Bahasa yang digunakan jangan memuat istilah-istilah yang rumit untuk siswa. Huruf yang digunakan haruslah huruf yang jelas seperti *times new roman* atau *comis san ms* yang biasa digunakan dalam balon dialog komik serta ukuran huruf yang ideal bagi anak SD adalah berukuran 14.

Ketertarikan siswa terhadap komik, kerumitan bahan ajar dan penggunaan *CTL* yang dipandang efektif dalam proses

pembelajaran menjadi dasar untuk mengembangkan media pembelajaran matematika dalam bentuk komik yang berbasis *CTL* yang valid, praktis, dan efektif.

*Contextual Teaching and Learning* (*CTL*) merupakan proses pembelajaran yang holistik dan bertujuan membantu siswa untuk memahami makna materi ajar dengan mengaitkannya terhadap konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial dan kultural), sehingga siswa memiliki pengetahuan/ ketrampilan yang dinamis dan fleksibel untuk mengkonstruksi sendiri secara aktif pemahamannya.

*CTL* adalah pendekatan kontektual karena konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota masyarakat.[8]

Tugas guru dalam pembelajaran kontekstual adalah membantu siswa dalam mencapai tujuannya. Maksudnya, guru lebih berurusan dengan strategi daripada memberi informasi. Guru hanya mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja sama untuk menemukan suatu yang baru bagi siswa.

[8] Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan profesional Guru,* (Jakarta: Rajawali Press,2010), h.189

## C. KESIMPULAN

Media pembelajaran berbentuk komik sangat diharapkan sebagai praktis digunakan oleh siswa dimana saja, kapan saja dan tanpa membutuhkan keahlian khusus atau alat khusus sehingga praktis digunakan dalam proses pembelajaran, memudahkan siswa dalam memahami materi bangun datar dan mampu menghemat waktu. Media pembelajaran berbentuk komik mampu membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, karena siswa belajar sambil membaca cerita dan menikmati gambar yang ada pada komik. Perpadauan anatara bahasa verbal (teks dialog) dengan bahasa non verbal atau visual (gambar) mampu menambah daya tarik. Kedua bahasa ini harus dipadukan penggunaannya di dalam komik agar tercipta komunikasi yang efektif sehingga mempelancar pemahaman terhadap materi.

Untuk membantu pemahaman siswa, maka materi dalam komik dibuat berbasis *CTL*. Pada pengembangan media pembelajaran berbentuk komik ini, ada 7 komponen *CTL* yang diaplikasikan kedalam cerita yang ada di dalam komik yaitu konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, permodelan, refleksi dan penilaian autentik berikut dijelaskan kandungan ketujuh komponen *CTL* di dalam komponen yang dikembangkan. Belajar dengan media pembelajaran berbentuk komik ini dapat membantu siswa mengaitkan materi yang dipelajari dengan konteks nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Pemanfaatan pembelajaran kontekstual(*CTL*) dapat menciptakan ruang kelas yang di dalamnya siswa akan menjadi peserta aktif, bukan pengamat pasif, dan bertanggung jawab

terhadap belajarnya. Fitria mengungkapkan bahwa komik pembelajaran berperan dalam menyajikan konsep-konsep abstrak ke dalam contoh kongkrit dalam kehidupan sehari-hari, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif, efisien dan menarik.[9]

Keefektifan media komik pada media komik ini dilihat dari kemampuan media komik untuk mengaktifkan siswa dalam belajar dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

[9] Fitria, R,*Komik Sebagai Media Pembelajaran*, (http://media-ide.com, 2010), h.2

## DAFTAR RUJUKAN

Ahmad, Syafwan. 1998. *Ilustrasi, Komik, Kartun, dan Karikatur*. Padang: Makalah tidak diterbitkan

Ali, M dan Sukisno, T. 2007. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk memfalisitasi Belajar Mandiri Pada Matakuliah Medan Elektromagnetik di Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNY*. Lembaga Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.

*Bloom, Benjamin.,dkk. 1964. Taxonomy of Educational Objectives. Amerika: Longmans.*

Fitria, R. 2010. *Komik Sebagai Media Pembelajaran*. http://media-ide.com.

Masdiono, Toni. 2005. *14 Jurus Membuat Komik.* Jakarta: Creative Media.

Mc. Cloud, Scoot. 2002. *Understanding Comics*. Terjemahkan oleh S. Kinanti. Jakarta: Gramedia.

Riduwan. 2005. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.

Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan profesional Guru.* Jakarta: Rajawali Press

Sadiman, A.S.,Rahardjo, R., Haryono, A., Rahardjito. 2003. *Media pendidikan, pengertian pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Grafindo Persada.

Siwi, H. Y. 2009. *Eksperimentasi Pengajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Komik Ditinjau dari Minat Belajar Siswa*. *Skripsi* tidak diterbitkan. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Slameto. 1991. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosda Karya: Bandung.

Sugiono. 2010. *Metode penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.

Susilana, R. dan Riyana, C. 2008. *Media Pembelajaran: Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurtekpend FIP UPI.

Waluyanto, H.D. 2005. *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*. *Nirmana*, Vol 7. No. 1:45-55. http://www.petra.ac.id/-puslit/journals/dir.php..