

PENGGUNAAN KOMIK DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

**Karmawati
Dosen Jurusan Tarbiyah STAIN Datokarama Palu**

Abstract

Mathematics serves as a compulsory subject for elementary pupils. Moreover, it has an excessive frequency of teaching. Therefore, nearly every school hour, pupils learn mathematics. However, most of them always face difficulties in learning it. In fact, some of them hate it. As a result, teachers come to sigh because of their pupils' difficulties in learning mathematics. The problem is how to solve the problem. This article offers a technique for teaching mathematics through a comic.

Kata Kunci: Penggunaan komik, pembelajaran matematika

PENDAHULUAN

Matematika sering dihubungkan dengan kebosanan, keengganan, kegagalan dan ketakutan. Bagi sebagian anak yang duduk di bangku sekolah Dasar (SD), bahkan orang tua yang terlibat dalam pendidikan anaknya, beranggapan bahwa pelajaran matematika tak lebih dari sekedar seperangkat simbol jungkir balik, aturan-aturan yang tak bermakna dan tak dapat diterapkan. Kurangnya alat Bantu dan tiadanya pendekatan psikologis, merupakan satu penyebab kegagalan anak memahami matematika (Puji Lestari, 1993: 5).

Matematika selalu dihubungkan dengan sesuatu yang sulit, abstrak dan sosok guru yang tidak ramah. Akibat atribut yang demikian matematika diibaratkan hantu yang menakutkan dan membosankan. Para orang tua pun umumnya mengeluh, betapa membingungkannya pelajaran matematika tidak hanya bagi anak tetapi bagi mereka sebagai orang tua. Banyak orang tua yang kecewa melihat hasil belajar anaknya yang tidak maksimal, serta tidak mampu membantu anaknya belajar matematika di rumah. Tidak jarang ditemui anak yang berlinang air mata, karena tak mampu menyelesaikan pekerjaan rumah dan takut pergi ke sekolah, bahkan

ada yang tidak berminat mengerjakan pekerjaan rumah matematika serta masa bodoh terhadap pelajaran matematika, walaupun sering memprotes dan menganggap yang diajarkan gurulah yang benar. Apalagi jika soal yang dikerjakan merupakan soal yang berbentuk cerita maka persepsi antara anak dan orang tua dalam segala hal sangat jauh berbeda. Akibatnya materi pelajaran matematika makin tidak dipahami, akhirnya matematika makin ditakuti. Orang tua dan guru pada umumnya mengharapkan anak-anaknya untuk selalu belajar dan mengerjakan pekerjaan matematika, sementara anak kurang berminat terhadap pelajaran matematika. Apakah keinginan orang tua dan guru itu harus dipaksakan?

Di lain pihak, betapa gembiranya anak-anak saat menonton film kartun dan membaca komik. Di sana sini terdengar gelak tawa dari mereka, saling rangkul saling diskusi, saling tanya jawab tentang materi komik yang dibaca atau tentang materi film kartun yang ditonton. Mereka bersemangat mengeluarkan pendapat dan berani mendebat teman lain, seandainya ada pernyataan temannya yang tidak sesuai dengan apa yang dilihatnya. Suasana itu sangat kondusif sekali sehingga mereka juga melahirkan suatu keputusan yang tidak disepakati secara bersama. Hal ini terjadi saat anak berusaha memenuhi kebutuhannya. Mereka rela menghabiskan waktunya untuk menonton tayangan film kartun di semua stasiun TV dari pagi hingga siang dan ditambah dengan hari-hari biasa. Kebutuhan mereka ini juga dipenuhi dengan cara mendengar dari seseorang atau membaca komik yang banyak beredar dan mendengar *tape recorder* atau radio. Apakah kita sebagai guru/orang tua menentang kegiatan ini?

Lebih jauh dapat ditelusuri bahwa kebanyakan taman bacaan dibanjiri oleh anak-anak usia sekolah baik sebagai pembaca ditempat atau sebagai penyewa komik. Di media cetak yang beredar di pasaran banyak ditemui komik-komik sederhana yang menjangkau semua lapisan masyarakat. Akibatnya, tokoh-tokoh kartun atau komik menjadi sangat dikenal oleh anak-anak usia sekolah, sehingga mereka berusaha untuk memiliki atribut-atribut yang bergambarkan tokoh komik idola mereka masing-masing. Hal ini dapat dilihat dari koleksi peralatan sekolah mereka, seperti: tas, penggaris, buku dan lain-lain serta topik pembicaraan dari mereka. Kenyataan ini juga ditemui dari apa yang mereka pakai sehari-hari, seperti sepatu, asesoris rambut, pakaian, dan lain-lain. Peredaran komik anak-anak telah sampai ke pelosok pedesaan, anak-anak dipedesaan juga telah dimonopoli oleh

tokoh-tokoh komik, mereka telah memiliki aksesoris yang bergambarkan tokoh-tokoh komik, bahkan gambar-gambar yang tertera pada pakaian sehari-hari mereka adalah tokoh-tokoh komik. Walaupun anak-anak di desa waktunya banyak digunakan untuk membantu orang tua di areal pertanian, tetapi mereka juga meluangkan waktunya untuk menonton film kartun yang ditayangkan oleh stasiun TV.

Memang diakui, bahwa ada orang tua dan pendidik menentang keasyikan anak-anak dengan komik atau menentang film kartun, tetapi keadaan ini tidak dipaksakan pada anak-anak karena kegiatan tersebut merupakan dunia mereka. Perlu diingat bahwa kebutuhan anak tidak sama dengan kebutuhan orang dewasa. Guru/orang tua yang kurang mengerti kebutuhan anak akan selalu mengadakan pengekangan terhadap anaknya agar tidak melaksanakan kegiatan itu. Sebaliknya anak yang merasa dirugikan karena kebutuhannya tidak terpenuhi berusaha mengadakan pemberontakan terhadap orang tua dan anak menjadi kurang harmonis, dan sekaligus menghadapi pada kondisi hidup yang kurang sesuai dengan keinginannya dan mungkin akan merembes pada taraf pengrusakan perkembangan intelektualnya.

Untuk keluar dari komdisi yang saling bertentangan ini, yaitu disatu pihak guru/orang tua mengharapakan anak untuk belajar matematika sementara anak didiknya tidak/kurang menyukai kegiatan itu. Dipihak lain guru/orang tua kurang menginginkan anaknya menghabiskan waktunya untuk menonton film kartun atau membaca komik sedangkan anak didik itu sendiri sangat menyukai kegiatan itu, sehingga keinginan guru atau orang tua dapat dipenuhi dan anak dapat melakukan dengan senang hati apa yang diharapkan guru atau orang tuanya. Disamping itu, guru/orang tua dapat memenuhi kebutuhan anak didik mereka, sehingga terjadi suatu kondisi yang kondusif untuk pembelajaran matematika. Suatu langkah untuk itu adalah dengan penggunaan komik untuk pembelajaran matematika.

KOMIK DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Ada sesuatu yang selalu menjadi obsesi Slamet Dajono, bahwa andai kata matematika dibuat semenarik silat Kho Ping Hoo, maka bentuk soal di buku matematika mungkin digemari murid (Dodi Wisnu Pribadi, 1992: 3). Hal ini juga diperkuat dengan pernyataan bahwa komik dapat membekali anak yang berkemampuan membaca

yang terbatas, mendapatkan suatu kegiatan membaca yang menyenangkan, komik dapat digunakan untuk memotivasi anak mengembangkan keterampilan membaca, dengan komik anak diperkenalkan dengan kosa kata yang luas, buku komik menyediakan teknik bagus untuk menyebarluaskan propanganda, terutama propaganda yang menentang prasangka, anak mungkin mengidentifikasi dirinya dengan tokoh komik yang memiliki sifat yang dikaguminya (Elizaberth B. Hurlock, 1993: 28).

Soal cerita matematika yang disajikan dalam bentuk komik disukai oleh anak-anak kelas I SD, serta dapat mengurangi rasa takut mereka terhadap pekerjaan rumah (pelajaran matematika). Juga ditemukan bahwa penyajian matematika dalam bentuk komik dapat membantu anak dalam melancarkan membaca, serta dapat mengurangi rasa bosan anak terhadap pelajaran matematika, sehingga guru makin disenangi oleh anak-anak. Anak-anak usia sekolah menyukai komik karena beberapa hal diantaranya; melalui identifikasi dengan karakter di dalam komik, anak memperoleh kesempatan yang baik untuk mendapat wawasan mengenal masalah pribadi dan soasialnya. Hal ini akan membantunya memecahkan masalahnya sendiri. Komik menarik imajinasi anak dan rasa ingin tahu tentang masalah supernatural. Komik mudah dibaca, bahkan anak yang kurang mampu membaca dapat memahami arti dan gambarnya. Karena komik tidak mahal dan juga ditayangkan di TV, sehingga semua anak mengenalnya. Karena banyak komik yang menggairahkan, misterius dan lucu, komik mendorong anak untuk membaca yang tidak banyak diberikan buku lain. Dalam komik, tokoh sering melakukan atau mengatakan hal-hal yang tidak berani lakukan sendiri, walaupun mereka ingin melakukannya. Ini memberikan kegembiraan. Tokoh dalam komik sering kuat, berani dan berwajah tampan, jadi memberi tokoh pahlawan bagi anak untuk diidentifikasinya. Gambar dalam komik berwarna warni dan cukup sederhana untuk dimengerti anak-anak (Elizaberthh B. Hurlock, 1993: 32).

Ditinjau dari buku-buku yang terbitkan untuk dikonsumsi anak-anak terlihat bahwa berakhirnya kurun waktu buku-buku yang hanya berisikan tulisan untuk menyampaikan pesan dan pesannya lebih banyak disampaikan pengarangnya lewat gambar atau disajikan dalam bentuk komik. Maka berlimpahnya komik seperti sekarang ini dalam beberapa tahun mendatang masih akan lebih luas lagi. Media komik terdiri atas panduan kata-kata (bahasa) dan gambar. Fungsi bahasa

komik tidak hanya untuk menjelaskan, melengkapkan atau memperdalam pengertian teksnya. Dibanding dengan kisah gambar, di sini bahasa dan gambarnya secara langsung saling terpadukan. Isi ceritanya sendiri disajikan melalui penataan gambar-gambar tunggal dalam suatu urutan. Bahasa dalam komik kebanyakan berupa kalimat langsung. Sebagian pengajar matematika yang tidak ingin kehilangan suatu cara yang ampuh untuk menerapkan materi ajar pada anak didiknya memanfaatkan kesempatan ini. Apalagi usia anak didik yang sedang dihadapi sedang berada dalam tahap ini (bermain). Agar pengajaran matematika hidup dan menarik, selain dari kemampuan guru mengajar harus baik, kita harus membawa anak-anak kelamannya sesuai dengan namanya masih sedang bermain. Anak-anak selalu ingin tahu apa yang dilihatnya asing selalu ditanyakan. Selain dari senang dalam bermain dan bertanya anak-anak juga senang berbuat. Tumbuhkanlah dan pupuklah keinginan anak-anak itu dalam menanamkan konsep-konsep matematika. Matematika adalah ilmu seni kreatif, karena itu dipelajari dan diajarkan sebagai ilmu seni (Russellfendi, 1990: 25).

Memang tidak dapat diragukan bahwa komik dapat mengundang isi yang brutal dan kasar. Namun komik itu tidak selalu sama, artinya komik dapat menunjukkan berbagai saat bertindak dan isinya juga beraneka ragam. Untuk pembelajaran di sekolah tentu dipilih komik yang dapat mendidik, dapat menimbulkan gairah belajar pada anak-anak, komik yang lucu, dan komik yang disajikan saat pembelajaran bersifat brutal dan kasar, maka semua anak akan bertindak seperti itu pula, sebab anak dalam usia sekolah masih suka meniru apa didengar, dilihat dan dibaca.

Sebagai suatu hakekatnya, dikatakan bahwa matematika itu merupakan suatu seni, ini berarti matematika mengandung unsure keindahan yang dapat dinikmati oleh para pemakai. Sebagaimana yang telah diuraikan di atas, bahwa dalam matematika terdapat keteraturan serta keterurutan yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan suatu karya seni. Soal cerita dapat merupakan hal-hal yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari atau dalam pengetahuan lain. Soal cerita matematika yang ditemui di buku paket untuk kelas I SD umumnya merupakan kejadian dalam kehidupan sehari-hari seperti:

1. Ayah pergi memancing ikan. Ayah pulang membawa 30 ekor ikan. 10 ekor ikan digoreng ibu. Berapa sisanya? (Theresia MHI Saputra, 1997: 21).
2. Di warung buah terdapat 80 buah manggis. Kemudian 50 buah manggis terjual datang lagi 25 buah manggis. Berapa banyak buah manggis di warung sekarang? (Theresia MHT Saputra, 1996: 21).

Kalau diperhatikan beberapa soal di atas, jelas terlihat bahwa soal tersebut menyajikan kejadian yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Memang tidak semua anak mengalami kejadian tersebut, tetapi sekurang-kurangnya anak mengenal kejadian itu.

Jika dilihat aktivitas anak di rumah, anak lebih suka membaca cerita, apalagi cerita yang bergambar (komik) daripada membaca buku pelajaran yang umumnya disajikan tidak bergambar. Pada umumnya komik itu merupakan cerita yang mudah dicerna dan lucu, sehingga pembacanya tidak cepat bosan. Komik yang dibuat untuk anak-anak kebanyakan bermateri tentang hal-hal yang dialami anak dalam pergaulannya. Sama halnya dengan soal cerita matematika dalam pembelajarannya yang juga menampilkan kejadian dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian maka soal matematika saat pembelajarannya dapat disajikan dalam bentuk komik. Atau dengan kata lain untuk materi komik dapat diselipkan materi matematika.

Dalam membantu anak untuk mewujudkan kreativitas mereka, anak perlu dilatih dalam keterampilan tertentu sesuai dengan minat pribadinya dan diberi kesempatan untuk mengembangkan bakat atau talenta mereka. Pendidik dalam hal ini guru atau orang tua perlu menciptakan iklim yang merangsang pemikiran dan keterampilan kreatif anak, serta menyediakan sarana dan prasarannya. Tetapi hal ini belum cukup, masih perlu adanya perhatian, dorongan, dan pelatihan dari lingkungan serta motivasi intrinsik pada diri anak. Minat anak untuk melakukan sesuatu harus timbul dari dalam dirinya. Semua ini akan timbul bila ada sesuatu yang menarik perhatian anak. Sesuatu yang menarik perhatian anak adalah apabila pada mereka disajikan hal-hal yang sesuai dengan selera mereka dan sesuai dengan dunianya. Pada anak yang berada dalam kisaran umur 6-10 tahun, keadaan yang mereka senangi adalah bermain diantara bentuk permainan yang mereka senangi adalah monoton film kartun, membaca komik dan mendengarkan cerita.

Biasanya dengan mendengar suatu cerita, membaca komik akan timbul beberapa tingkah laku yang positif diantaranya:

- Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam terhadap cerita yang didengar atau yang dibaca.
- Sering mengajukan suatu masukan terhadap cerita seandainya mereka telah mengetahui.
- Sering mengajukan pertanyaan untuk kepuasan mereka
- Menyelutuk sambil menyatakan pendapat
- Menikmati jalan ceritanya
- Dapat menceritakan kembali kepada siapa yang membutuhkan
- Dapat mengandai-andaikan keadaan cerita
- Dapat memecahkan masalah yang ditemui dalam cerita sekurang-kurangnya mempertanyakan.

Apabila materi matematika disajikan dalam bentuk komik, kemungkinan tingkah laku tersebut akan muncul dan suasana pembelajaran matematika akan terasa lebih hangat dan gembira.

Pada masa perkembangan kreativitas anak, komik mutlak diperlukan. Sebab daya khayal pada masa ini sangat berperan. Pada masa ini dunia nyata dan khayalan masih sukar dipisahkan dalam kehidupan anak. Bagi anak-anak, dongeng (komik) dapat meningkatkan kreativitas. Sebab pada usia dini yaitu sekitar 4-8 tahun anak mengalami suatu masa di mana daya imajinasinya mencapai taraf puncak. Daya imajinasi merupakan potensi yang sangat besar dalam menciptakan kreativitas anak (Seto Mulyadi, 1990: 26).

PENUTUP

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa banyak langkah yang bisa dilakukan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang sesuai dengan dunia anak. Dengan melakukan kegiatan-kegiatan yang disukai anak, guru dan orang tua dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang mungkin dapat menghilangkan pendapat bahwa matematika itu merupakan pelajaran yang sukar, menakutkan dan dibenci oleh anak. Disamping itu juga akan bisa menghilangkan pendapat masyarakat tentang sosok guru matematika yang dianggap angker dan menakutkan serta tidak bersahabat.

Dengan menggunakan komik untuk pembelajaran matematika dapat memberikan suatu kegiatan pembelajaran dalam suasana gembira dan menyenangkan bagi anak. Disamping itu juga didapat beberapa keuntungan diantaranya; melalui identifikasi dengan karakter di dalam komik, anak memperoleh kesempatan yang baik untuk mendapat wawasan mengenal masalah pribadi dan sosialnya.

Hal ini akan membantunya memecahkan masalahnya sendiri. Komik menarik imajinasi anak dan rasa ingin tahu tentang masalah supernatural. Komik memberi anak dan rasa ingin tahu tentang masalah supernatural. Komik memberi anak pelarian sementara dari hiruk pikuk hidup sehari-hari. Komik mudah dibaca, bahkan anak yang kurang mampu membaca dapat memahami arti dari gambarnya. Karena komik tidak mahal dan juga ditayangkan di TV, sehingga semua anak mengenalnya. Komik yang menggairahkan, misterius dan lucu, komik mendorong anak untuk membaca yang tidak banyak diberikan buku lain. Bila berbentuk serial, komik memberikan sesuatu yang diharapkan. Dalam komik, tokoh sering melakukan atau mengatakan hal-hal yang tidak berani mereka lakukan sendiri, walaupun mereka ingin melakukannya. Ini memberikan kegembiraan. Tokoh dalam komik sering kuat, berani dan berwajah tampan, jadi memberi tokoh pahlawan bagi anak untuk identifikasinya. Gambar dalam komik berwarna warni dan cukup sederhana untuk dimengerti anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Hudojo, Herman. 1979. *Pengembangan Kurikulum Matematika dan Pelaksanaannya di Depan Kelas*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Hurlock, Elizabeth, B. 1993. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Mulyadi, Seto. *Anakku, Sahabatku, dan Guruku*. Jakarta: Elex Media Komputindo Gramedia.
- Pribadi, Dodi Wisnu. 1992. *Andai Matematika Seperti Komik Silat*. Jakarta: Kompas 22 Maret 1992.
- Ruseffendi, E. T. 1979. *Pengajaran Matematika Modern*. Bandung: Tarsito
- Seputra Theresea MHT, dan Siti M. Amin. 1997. *Matematika IB Mari Berhitung*. Jakarta: Balai Pustaka Depdikbud.
- Suharso, Fuji Lestari. 1993. *Kenapa Membenci Matematika*. Jakarta: Majalah Keluarga, Januari.