

BAB I

PENDAHULAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang sedang berkembang tentu memacu proses pembangunan diberbagai bidang kehidupan. Untuk mewujudkan hal tersebut dibutuhkan berbagai usaha yang mendukung, salah satunya adalah peningkatan sumber daya pendidikan melalui sektor pendidikan. Pendidikan merupakan unsur yang paling penting dan sangat diperlukan untuk membentuk sikap, mental dan pribadi manusia seutuhnya agar menjadi manusia yang beriman dan dewasa, baik secara jasmani maupun rohani.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slamet, 2003: 2). Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya (Arsyad, 2014: 1). Proses belajar mengajar merupakan kegiatan sosial. Dalam dunia pendidikan saat ini dihadapkan pada masalah yang lebih kompleks dimana sumber daya yang berkualitas dan mampu menghadapi tantangan zaman yang akan dapat bertahan. Pada kenyataannya semua bidang keilmuan maupun sektor kehidupan selalu dihadapkan kepada masalah-masalah yang memerlukan matematika sebagai pemecahnya.

Matematika adalah suatu ilmu yang berkenaan ide-ide, stuktur-struktur, dan hubungan yang diatur secara logis sehingga matematika itu berkenaan dengan konsep-konsep abstrak (Hudoyo, 2003: 46). Memiliki sifat yang berurutan dan berkembang cepat, dan tidak sekedar memecahkan masalah. Salah satu materi yang dipelajari dalam ilmu matematika adalah materi pecahan. Menguasai konsep pecahan dapat membantu memudahkan peserta didik untuk memahami konsep-

konsep lain karena materi pecahan memberikan penjelasan dasar. Kesulitan memahami materi pecahan dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Namun faktanya, masih banyak peserta didik yang kesulitan memahami materi tersebut karena kurangnya penguasaan konsep pecahan bagi peserta didik. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara peneliti terhadap salah satu guru matematika di MTs Annuriyyah. Kesalahan konsep dalam matematika akan berakibat lemahnya penguasaan materi secara utuh, apalagi kesalahan pada konsep dasar, maka akibatnya akan menyulitkan dalam penguasaan konsep selanjutnya. Hal ini mengingat urutan materi dalam matematika tersusun secara hirarki (bertingkat). Peserta didik sekolah menengah pertama mempunyai tahap perkembangan kognitif yang berbeda dengan peserta didik sekolah pada jenjang berikutnya. Konsep matematika tanpa contoh konkret peserta didik akan merasa kesulitan dalam pembelajarannya. Jika hal ini terjadi kemungkinan besar akan mengakibatkan peserta didik tidak memiliki minat dan keinginan untuk mempelajari konsep tersebut.

Saat ini pembelajaran matematika dan sains masih merupakan pelajaran yang menakutkan bagi banyak peserta didik, karena biasanya kedua pelajaran ini disajikan dalam bentuk tulisan yang memerlukan ketajaman nalar karena banyak hal yang bersifat abstrak. Sehingga hanya anak-anak yang berkategori cerdas yang bisa memahaminya, sedangkan anak-anak berkategori biasa saja, yang cenderung lebih menyukai hal-hal yang bersifat konkret, akan lambat memahami kedua pelajaran ini. Akibatnya nilai yang diperoleh pada pelajaran matematika dan sains tidak bagus. Hal ini akan menambah ketidaksukaan peserta didik, bahkan sampai pada tingkatan membencinya.

Dalam pembelajaran matematika yang menyenangkan guru harus didukung oleh alat atau media pembelajaran yang menarik minat belajar sehingga peserta didik tidak merasa bosan selama mengikuti pembelajaran, oleh karena itu diperlukan media yang dapat menarik minat peserta didik untuk belajar. Menyinggung tentang media pembelajaran pendidik harus menggunakan media pembelajaran tersebut dengan benar dan tepat untuk menunjang proses belajar mengajar yang dilaksanakan, dalam hal ini media yang tepat dapat

membangkitkan minat belajar dan merangsang peserta didik untuk lebih mengerti dan memahami materi yang diajarkan.

Keberhasilan suatu proses belajar mengajar dapat tercapai jika aspek-aspeknya berjalan dengan selaras, yaitu antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar. Peserta didik dengan bantuan pendidik yang berperan sebagai fasilitator diharapkan dapat menggali informasi baru dari suatu sumber belajar untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuannya. Dalam proses pembelajaran kedudukan media cukup penting karena dalam kegiatan pembelajaran, ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu dijelaskan guru melalui kata-kata tertentu. Media pendidikan merupakan alat komunikasi untuk lebih mengefektifkan proses pembelajaran dan membantu dalam upaya mencapai keberhasilan proses pendidikan di sekolah. Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik, Hamalik (dalam Arsyad, 2011: 15).

Untuk membangkitkan minat dalam belajar matematika, peserta didik memerlukan alat bantu berupa media yang dapat menjelaskan konsep-konsep yang sangat abstrak dan memerlukan obyek yang konkret. Sebuah terobosan untuk media pendidikan yang di khususkan anak sekolah menengah pertama yaitu media pembelajaran yang berbentuk komik matematika. Pendekatan visualisasi dengan komik biasanya digunakan untuk membangkitkan motivasi dan menarik minat baca kaum muda dan mempermudah membaca dalam memahami materi yang akan disampaikan. Sebenarnya buku komik matematika dan sains populer tidak hanya membuat anak menjadi tertarik dengan kedua pelajaran tersebut, tetapi juga menggiring anak untuk terbiasa bernalar dengan memahami dialog-dialog yang terjadi.

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat huungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk

kepentingan hiburan semata. Begitu maraknya komik di masyarakat dan begitu tingginya kesukaan terhadap komik, hal tersebut mengilhami untuk dijadikannya komik sebagai media pembelajaran. Komik memiliki keunggulan dan nilai yang berbeda dari media-media pembelajaran lainnya, komik dapat digunakan sebagai bahan bacaan peserta didik baik di dalam maupun di luar kelas. Kelebihan komik yang lainnya adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal ini yang juga menginspirasi komik yang isinya materi-materi pelajaran. Kecenderungan yang ada peserta didik tidak begitu menyukai buku-buku teks, apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal secara empiric peserta didik cenderung lebih menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistik ataupun kartun. Karena pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat peserta didik untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Daryanto, 2015: 127).

Selain itu, keunikan dari media komik adalah pengemasan materi ke dalam cerita sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih menarik karena melibatkan daya imajinasi peserta didik. Cerita membentuk pemahaman emosional pembacanya terhadap isi yang terkandung didalamnya. Pemahaman emosional inilah yang diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih bermakna. Oleh karena itu, media komik dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran materi pecahan. Salah satu media grafis ini dapat menampilkan visualisasi atas materi yang perlu dilengkapi dengan ilustrasi gambar. Komik menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk kreatif. Perpaduan inilah yang membuat komik mudah untuk dipahami oleh semua orang dari segala usia. Komik dapat menarik perhatian dan semangat peserta didik untuk belajar bahkan seolah-olah peserta didik dihadapkan pada konteks yang nyata sehingga muncul efek yang membekas pada peserta didik dan dapat diingat lebih lama.

Beberapa penelitian tentang pengembangan media komik telah dilakukan oleh Aini (2012) dan Halimah (2012), pada materi masing-masing operasi pecahan pada peserta didik kelas IV dan jaring-jaring kubus dan balok pada

peserta didik kelas IV. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa komik layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dari peserta didik. Berdasarkan uraian di atas peneliti mengambil judul **“PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK KOMIK MATEMATIKA PADA MATERI PECAHAN UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VII MTs ANNURIYYAH”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media komik yang dikembangkan ditinjau dari aspek validitas?
2. Bagaimana kelayakan media komik yang dikembangkan ditinjau dari aspek efektivitas?
3. Bagaimana kelayakan media komik yang dikembangkan ditinjau dari aspek kepraktisan?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang diambil, maka tujuan penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan kelayakan media komik yang dikembangkan ditinjau dari aspek validitas.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan media komik yang dikembangkan ditinjau dari aspek efektivitas.
3. Untuk mendeskripsikan kelayakan media komik yang dikembangkan ditinjau dari aspek kepraktisan.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, tersedianya alternatif sumber belajar pada materi pecahan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga peserta didik lebih mudah dalam mempelajari komik tersebut.

2. Bagi guru, komik yang dikembangkan dapat menjadi salah satu pilihan bagi guru untuk dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.
3. Bagi peneliti menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti tentang bagaimana cara mengembangkan komik.

1.5 Definisi Operasional, Asumsi, dan Batasan Masalah

1.5.1 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap penelitian ini, perlu didefinisikan beberapa istilah sebagai berikut:

- a. Media komik merupakan salah satu media yang berfungsi untuk membantu proses penyampaian pesan atau informasi berupa materi pelajaran dari guru kepada peserta didik dalam bentuk alur cerita bergambar tidak bergerak yang dilengkapi dengan teks dalam balon kata sehingga membentuk cerita berurutan yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia karena memiliki kelebihan yang mudah dipahami.
- b. Pembelajaran matematika dengan media komik adalah suatu pembelajaran matematika yang menggunakan media komik untuk memotivasi peserta didik dalam belajar matematika.
- c. Kelayakan media

Kelayakan media komik sebagai media pembelajaran pada materi pecahan ditinjau dari tiga aspek penilaian yaitu, validitas, efektivitas, dan kepraktisan.

1) Validitas

Aspek validitas media komik dalam penelitian ini diukur berdasarkan hasil validitas internal. Validitas internal media komik diperoleh dari penilaian validator yang terdiri dari dosen Matematika dan guru matematika berdasarkan 3 kriteria penilaian yaitu kriteria isi, bahasa, dan penyajian.

Kriteria isi meliputi kesesuaian materi kompetensi inti dan kompetensi dasar, kesesuaian fakta, konsep, materi pendukung dan ilustrasi yang disajikan, serta sistematika penyajian materi. Kriteria Bahasa meliputi

ketepatan struktur kalimat, kesesuaian bahasa dengan kemampuan peserta didik, dan penggunaan bahasa yang komunikatif, serta penulisan yang tepat. Kriteria penyajian meliputi kejelasan tujuan pembelajaran, kesesuaian peta konsep, kelengkapan komponen komik dan sistematika penyajian. Peninjauan kelayakan diukur dengan menggunakan lembar validasi. Media komik dinyatakan layak jika nilai tiap-tiap kriteria $\geq 61\%$ atau termasuk dalam kategori layak dan sangat layak.

2) Efektivitas

Efektivitas media diukur dari hasil validitas eksternal. Validitas eksternal media komik dilakukan kepada peserta didik MTs kelas VII yang telah menerima materi pecahan. Hasil validitas eksternal berupa ketuntasan dan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media komik. Ketuntasan dan peningkatan hasil belajar peserta didik dapat diketahui dengan melakukan *Pretest* dan *Posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum uji coba terbatas dan *Posttest* dilakukan setelah uji coba terbatas. Media komik dikatakan efektif jika:

- a) Hasil belajar peserta didik dinyatakan tuntas berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu nilai peserta didik $\geq 2,68$.
- b) peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar berdasarkan kriteria $n\text{-Gain} \geq 0.3$ dengan kriteria peningkatan sedang atau tinggi.

3) Kepraktisan

Kepraktisan dalam penelitian ini diukur berdasarkan hasil lembar angket respon peserta didik yang meliputi kriteria isi, bahasa, dan penyajian. Respon peserta didik adalah tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media komik dalam pembelajaran materi Pecahan. Peserta didik dapat melakukan penilaian dengan cara memilih jawaban “Ya” atau “Tidak”. Media komik dinyatakan praktis apabila persentase respon pengguna $\geq 61\%$ atau termasuk dalam kategori layak dan sangat layak (Riduwan, 2012).

1.5.2 Asumsi

Pada penelitian ini ada beberapa hal yang perlu diasumsikan karena sulit membuktikan kebenarannya. Asumsi-asumsi tersebut diantaranya adalah:

- a. Peserta didik bersungguh-sungguh, jujur, dan objektif dalam menjawab soal *Pretest-Posttest* dan angket, sehingga hasil yang diperoleh dapat mendeskripsikan hasil belajar dan respon peserta didik pada keadaan yang sesungguhnya.
- b. Penelaah dan validator yang melakukan penilaian terhadap media telah berusaha seobyektif mungkin.

1.5.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini peneliti memberikan beberapa batasan, yaitu:

1. Penelitian ini hanya terbatas pada penggunaan model *Research and Developmen (R&D)* yang diadaptasi dari Borg dan Gall yang terdiri dari tahap: 1. *Research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan data), 2. *Planning* (Perencanaan), 3. *Develop preliminary form of product* (Pengembangan draf produk), 4. *Preliminary field testing* (Uji coba lapangan awal), 5. *Main product revision* (Merevisi hasil uji coba), 6. *Main field testing* (Uji coba lapangan), 7. *Operational product revision* (Penyempurnaan produk hasil uji lapangan), 8. *Operational field testing* (Uji pelaksanaan lapangan), 9. *Final product revision* (Penyempurnaan produk akhir), 10. *Dissemination and implementation* (Diseminasi dan implementasi). Pada penelitian pembuatan komik hanya dilakukan sampai tahap 7. *Operational product revision* (Penyempurnaan produk hasil uji lapangan) karena adanya keterbatasan waktu.
2. Uji coba penelitian ini hanya dilakukan di kelas VII MTs Annuriyah tahun ajaran 2017/2018.
3. Materi terbatas pada pecahan biasa bukan pecahan desimal atau campuran.