

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk memenuhi syarat dalam kehidupan masyarakat. Pengajaran bertugas mengarahkan proses ini agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai se bagaimana yang diinginkan. (Oemar. 2001: 79).

Menurut Langeveld (Hasbullah. 2013: 2) “Pendidikan adalah setiap usaha, pengaruh, perlindungan, dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak itu, atau lebih tepat membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri. Pengaruh itu datang dari orang dewasa (atau yang diciptakan oleh orang dewasa seperti sekolah, buku, putaran hidup sehari-hari, dan sebagainya) dan ditujukan kepada orang yang belum dewasa”. Dengan demikian untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan pentingnya sebuah proses belajar dan pembelajaran. Hal tersebut meliputi siswa sebagai pelajar, guru sebagai pendidik, media, dan pembelajaran, serta sistem evaluasi dari pembelajaran. Maka dari komponen tersebut yang berpengaruh sangat penting terhadap mutu pendidikan adalah guru. Tugas seorang guru bukan hanya sebagai pendidik, tetapi juga perencana, pelaksana, pengelola proses belajar mengajar di dalam kelas sehingga dapat berjalan dengan baik. Agar tercipta sebuah perubahan diperlukan kriteria sikap, prilaku, pemahaman, pengetahuan, keterampilan dan usaha dari tenaga pendidik seperti guru untuk membentuk perubahan yang memberikan dampak terhadap tingkah laku siswa. Kesuksesan dan pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana proses belajar dan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Sehingga keberhasilan itu pada umumnya dapat dikaitkan dengan tinggi, sedang, rendahnya nilai yang diperoleh siswanya. Dengan demikian, diperlukannya

panduan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat bermanfaat dan membantu seseorang untuk dapat menguasai informasi dan ilmu pengetahuan. Maka diperlukan suatu program pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sistematis, dan kreatif yaitu berupa media pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang penting untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Basri. 2013 : 38). Berdasarkan definisi media pembelajaran menurut pendapat tersebut, dapat kita simpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran ini bisa meningkatkan proses dan hasil belajar, meningkatkan perhatian siswa, menimbulkan motivasi belajar, mampu mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, serta dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa berkaitan dengan peristiwa yang ada di lingkungan pendidikan.

Menurut (Rahmah. 2013: 1) Dalam dunia pendidikan matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di Sekolah. Baik Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Umum. Matematika pada dasarnya merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan disemua jenjang pendidikan yang memiliki peranan yang sangat penting dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu pembelajaran dan penguasaan matematika yang diperkuat sejak dini diperlukan untuk penguasaan dan penciptaan teknologi dimasa depan. Dalam pembelajaran matematika, belajar dan latihan soal merupakan suatu kewajiban bagi setiap siswa dan buku merupakan sumber belajar yang sangat umum digunakan dalam kegiatan belajar siswa. Selain itu, kerumitan bahan ajar yang disampaikan semakin membuat siswa kurang tertarik untuk membaca buku pelajaran matematika. Siswa cenderung tertarik membaca buku cerita (seperti komik) dibandingkan dengan buku pelajaran

biasanya, dikarenakan cerita bergambar (komik) memiliki alur cerita yang teratur dan mudah untuk diingat kembali.

Berdasarkan observasi (22 Juli 2020) yang dilakukan peneliti di sekolah MTs Mujahidin Pontianak dengan guru mata pelajaran matematika, yaitu ibu Eka Jamaliyatul Ummah, S.Pd dari hasil observasi tersebut peneliti menemukan bahwa salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran matematika yakni rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi segi empat khususnya pada jajargenjang dan trapesium. Hal ini dapat terlihat dari pencapaian nilai rata-rata siswa dikelas yang seharusnya mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa (72,37%).

Siswa mengalami kesulitan dalam mengaitkan dan menyelesaikan permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan luas keliling jajargenjang dan trapesium. Hal ini terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung dimana saat guru menjelaskan materi hanya sebagian kecil siswa yang mengerti pelajaran dan memperhatikan dengan baik. Sehingga guru perlu menjelaskan beberapa kali agar siswa bisa memahami materi yang sedang dibahas. Siswa lebih mudah memahami materi yang di sajikan dalam bentuk tulisan dan gambar yang di desain dengan tampilan yang menarik. Oleh karena itu di perlukannya media pembelajaran yang sangat membantu berupa media pembelajaran komik.

Permasalahan lainnya didapat saat peneliti melakukan wawancara kepada guru matematika diperoleh keterangan yakni siswa malas untuk membaca buku pelajaran sehingga kurang memahami buku pelajaran yang mereka miliki dengan demikian dibutuhkannya penyederhanaan agar mereka mampu memahami pelajaran dengan baik. Masalah lainnya yakni keterbatasannya media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika, dan metode pembelajaran guru kurangnya memunculkan kreatifitas siswa MTs Mujahidin Pontianak, sehingga kurangnya semangat belajar siswa. Ketertarikan siswa terhadap buku pelajaran juga masih tergolong rendah.

Hal ini terlihat dimana siswa jarang membawa buku pelajaran dan sebagian siswa menyimpan buku pelajaran di laci meja dan tidak membawanya pulang untuk dipelajari lagi dirumah. Salah satu faktor yang membuat siswa tidak membawa bukunya pulang beralasan ukuran buku yang besar dan tebal. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang praktis untuk dibawa kemana-mana dan kapanpun, salah satunya adalah media pembelajaran komik.

Dengan demikian, media komik sangat cocok untuk siswa MTs kelas VII karena pada komik terdapat cerita bergambar yang akan membuat siswa lebih tertarik sehingga siswa tidak merasa bosan saat membacanya dan akan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Adapun komik yang akan dikembangkan ini membahas tentang materi segi empat yaitu: jajargenjang dan trapesium, sehingga memudahkan siswa dalam melatih pemahamannya tentang materi tersebut. Cerita yang dibuat dalam komik lebih mudah untuk di ingat dan dipahami oleh siswa.

Komik sebagai media belajar dapat memicu semangat dan motivasi belajar, karena isinya sesuai dengan lingkungan siswa dan dapat mengasah potensi siswa. Suatu analisis terhadap bahasa komik menunjukkan adanya segi yang menarik. Tampilan komik yang disajikan dalam gambar-gambar berwarna cerah yang dapat membuat siswa tidak mudah bosan dalam membaca, serta dialog bahasa yang digunakan ringan dan sesuai dengan percakapan sehari-hari, sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami pelajaran. Sudjana & Rivai, (Lestari & Projosantoso. 2016:4). Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa media komik sebagai pembelajaran disekolah sangat efisien dalam membut daya tarik siswa agar menjadi lebih tertarik dengan pelajaran yang diberikan oleh gurunya, sehingga dengan adanya media ini siswa menjadi lebih mudah dalam memahami pelajaran.

Berdasarkan penelitian yang relevan dengan membahas permasalahan yang sesuai dengan penelitian ini, oleh Dhita & Tri (2018:89) dengan judul “Pengembangan Media Komik Matematika Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa Pengembangan komik

matematika disusun dengan menggunakan *software Corel Draw X7* dan telah melalui tahap validasi baik dari aspek materi, aspek tampilan maupun aspek isi. Kepraktisan yang diperoleh sebesar 87,2% dan termasuk dalam katagori sangat baik sehingga komik matematika praktis digunakan dalam pembelajaran. Pada hasil *posttest* terjadi peningkatan yang tinggi yaitu sebesar 0,89. Hasil analisis lembar pendapat siswa menunjukkan bahwa komik matematika membantu siswa dalam belajar dan mendapat respons yang positif dari siswa. Oleh karena itu, komik matematika valid, efektif dan praktis digunakan dalam pembelajaran matematika materi pecahan kelas V di tingkat Sekolah Dasar.

Berdasarkan uraian tersebut dengan mempertimbangkan masalah atau latar belakang dalam penelitian ini, maka peneliti sangat terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik dalam Materi Segi Empat pada Siswa Kelas VII MTs Mujahidin Pontianak”. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah mengembangkan dan mengetahui kelayakan komik bahasan segi empat yaitu tentang jajargenjang dan trapesium untuk siswa MTs kelas VII.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, adapun masalah umum pada penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran komik dalam materi segi empat pada siswa kelas VII MTs Mujahidin Pontianak”.

Adapun sub-sub masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran komik dalam materi segi empat pada siswa kelas VII MTs Mujahidin Pontianak?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran komik dalam materi segi empat pada siswa kelas VII MTs Mujahidin Pontianak?
3. Bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran komik dalam materi segi empat pada siswa kelas VII MTs Mujahidin Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berupa Komik dalam materi segi empat pada siswa kelas VII MTs Mujahidin Pontianak.

Adapun sub-sub tujuan penelitian ini adalah:

1. Tingkat kevalidan media pembelajaran komik dalam materi segi empat pada siswa kelas VII MTs Mujahidin Pontianak.
2. Tingkat kepraktisan media pembelajaran komik dalam materi segi empat pada siswa kelas VII MTs Mujahidin Pontianak.
3. Tingkat keefektipan media pembelajaran komik dalam materi segi empat pada siswa kelas VII MTs Mujahidin Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menjadi sumber referensi dan acuan teman-teman mahasiswa untuk menambah wawasan tentang pengembangan bahan ajar khususnya matematika yaitu berupa pengembangan media pembelajaran komik dalam materi segi empat.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Siswa dengan mudahnya melakukan proses belajar yang menyenangkan baik disekolah maupun diluar sekolah dengan banyak membaca komik pada pelajaran matematika khususnya materi segi empat.

- b. Bagi Guru

- 1) Dengan penelitian ini diharapkan guru dapat dengan mudah menyajikan dan menyampaikan materi.
- 2) Menambah wawasan guru terhadap pengembangan komik yang sesuai.

3) Memacu kreatifitas guru dalam penggunaan bahan ajar.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti mendapat kesempatan langsung untuk mengembangkan komik, dan apabila kelak menjadi seorang pendidik dapat dijadikan sebagai referensi.

d. Bagi Mahasiswa

Dengan penelitian ini, semoga bisa dijadikan sebagai referensi yang sangat membantu dan bermanfaat bagi teman-teman mahasiswa, terutama untuk mahasiswa yang ingin menggunakan metode *Research and Development (R&D)*.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran komik dalam materi segi empat pada siswa kelas VII. Adapun spesifikasi komik yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran komik dalam materi segi empat.
2. Media komik merupakan media visual yang memuat tulisan serta gambar dengan bentuk penyajian yang menarik, disusun secara sistematis dan jelas.
3. Media komik memuat Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) sesuai dengan silabus kurikulum 2013 untuk SMP/MTs sederajat.
4. Media komik berisi tentang materi segi empat untuk siswa SMP/MTs kelas VII semester genap, materi segi empat yang akan membahas tentang jajargenjang dan trapesium.
5. Media komik terdiri dari:
 - a. Bagian awal memuat cover, judul, tokoh-tokoh, standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran.
 - b. Bagian isi memuat gambar-gambar bagian I dan bagian II.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kekeliruan penafsiran istilah yang terdapat pada penelitian ini, maka perlu dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengembangan

Penelitian dan pengembangan (*Research and Depeloment*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengembangan komik dalam materi segi empat pada siswa kelas VII. Aspek penilaian dalam penelitian ini adalah kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Kevalidan yang dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa komik yang dikembangkan layak atau tidak layak digunakan yang ditinjau dari hasil penilaian para ahli (validator). Sedangkan, untuk melihat praktis atau tidaknya komik dapat ditinjau dari hasil penilaian angket responden, yaitu guru dan siswa sebagai subjek uji coba. Lalu keefektifan yang dimaksud dalam penelitian iini adalah penilaian dari media komik yang digunakan untuk melihat efektif atau tidaknya media komik yang dikembangkan sebagai bahan ajar.

2. Media Pembelajaran Komik

Media pembelajaran komik merupakan media bantu atau pedoman yang dibuat dan disusun sedemikian rupa sehingga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperluas pemahaman materi dan pemecahan masalah yang menjadi tujuan pembelajaran. Sehingga, media pembelajaran komik dapat dijadikan penuntun bagi siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran komik yang dimaksud adalah media pembelajaran komik matematika yang memuat rangkaian materi segi empat, sehingga dapat dijadikan sebagai sumber referensi dan panduan bagi siswa dalam belajar.

3. Materi Segi Empat

Segi empat adalah salah satu mata pelajaran matematika yang dipelajari pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VII. Dalam penelitian ini, materi yang akan digunakan adalah dua sub bab materi segi empat, yaitu jajargenjang dan trapesium.

4. Kevalidan

Kevalidan adalah keadaan media pembelajaran yang dinyatakan sah dalam proses validasi yang dilakukan oleh para ahli.

5. Kepraktisan

Kepraktisan adalah kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran yang ditunjukkan oleh respon guru dan siswa dalam angket respon mengenai kemudahan pada penggunaan bahan ajar.

6. Keefektifan

Keefektifan adalah kemampuan media pembelajaran yang digunakan untuk ketercapaian kompetensi sebagai tujuan pembelajaran secara maksimal.