# BAB 1

# PENDAHULUAN

## *Latar Balakang*

 Pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia. Sebagai kegiatan sadar akan tujuan, maka dalam pelaksanaannya berada dalam sebuah proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan, semuanya berkaitan dalam suatu sistem pendidikan yang integral (Rohani : 2017). Pendidikan ditujukan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia melalui upaya peningkatan kualitas pendidikan pada semua jenjang yang memungkinkan semua warganya memperoleh pendidikan yang layak untuk mengembangkan setiap potensi yang dimiliki oleh warga Indonesia. Pendidikan memberikan dampak bagi kemajuan bangsa dan negara. Suatu bangsa dikatakan maju dapat dilihat dari pendidikan bangsa itu sendiri.

 Tujuan mata pelajaran matematika adalah untuk mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan atau tantangan-tantangan di dalam kehidupan dan di dunia yang selalu berkembang. Persiapan-persiapan itu dilakukan melalui latihan membuat keputusan dan kesimpulan atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efisien dan efektif (Somakin : 2011). Tujuan tersebut dapat dicapai salah satunya dengan adanya minat membaca yang tinggi. Salah satu upaya untuk menumbuhkan minat baca adalah dengan menggunakan buku yang menarik dan sesuai usia siswa (Arianti, dkk., : 2012). Misalnya buku yang memiliki banyak gambar dan ilustrasi seperti komik.

 Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika dapat disimpulkan bahwa salah satu permasalahan penting yang terjadi pada proses pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama Nurul Amanah yaitu Buku pelajaran sekarang lebih banyak berupa buku teks yang lebih didominasi dengan informasi berupa uraian tertulis, pada buku teks sudah ada variasi penambahan ilustrasi gambar, namun hal tersebut belum memberikan pengaruh yang cukup terhadap peningkatan minat baca siswa sehingga minat baca menjadi rendah (Wahyuningsih : 2012 ), Minat membaca yang rendah menyebabkan keaktifan dan hasil belajar menjadi rendah. Kerumitan buku teks semakin membuat siswa kurang tertarik untuk membaca buku pelajaran termasuk buku matematika.

 Penelitian yang dilakukan tim *Program of International Student Assessment* (PISA) Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional RI menunjukkan bahwa kemahiran membaca anak usia 15 tahun di Indonesia sangat memprihatinkan. Sekitar 37,6% dari mereka hanya bisa membaca tanpa bisa menangkap maknanya, dan sebanyak 24,8% hanya bisa mengaitkan teks yang dibaca dengan satu informasi pengetahuan (Toyamah (ary , 2011) )

 Salah satu alternatif pilihan untuk mengganti buku teks yang dapat digunakan untuk menunjang tujuan pembelajaran adalah pengembangan media komik, Menurut Arsyad (2010), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Demikian pula, Sudjana dan Rivai (1992) mengemukakan manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu: pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar, bahan pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa, metode mengajar akan lebih bervariasi, dan siswa dapat banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru,tetapi juga bisa mengamati, mendemontrasikan, memerankan, dan sebagainya.Berbeda dengan buku pelajaran, buku komik merupakan buku yang didominasi oleh gambar kartun dimana perwatakan yang sama membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat dan dirancang untuk menghibur para pembacanya. Sehingga siswa cenderung tertarik membaca komik dari pada buku pelajaran

 Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara popular dan mudah dimengerti. Menurut Puspita ( 2016) Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar, mengubah pandangan negatif masyarakat tentang komik sebagai bacaan yang tidak bermutu menjadi bacaan yang bermanfaat bagi proses pembelajaran.

 Komik merupakan bahan ajar unik, komik menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk kreatif sehingga mampu menjadi sebuah media yang sanggup menarik perhatian orang dari segala usia teruma anak-anak (Sari : 2017),Gambar yang sederhana ditambah kata-kata dalam bahasa sehari-hari membuat komik dapat dibaca oleh semua orang. Melalui komik, guru dapat mengkomunikasikan secara visual karena komik berpotensi sebagai sarana yang lebih informatif sehingga materi dapat disampaikan dengan lebih mudah dan menarik.

 Sugiharta (dalam Hasan, 2014) bahwa, Bagi anak, kegiatan membaca buku bergambar atau komik merupakan kegiatan menghibur dan menyenangkan dengan gambar-gambar yang atraktif, berwarna dengan format sampul yang bagus dan menarik sehingga dilihat dari penampilannya saja anak sudah mulai tertarik untuk melihat dan segera membaca buku tersebut.Dengan kecenderungan ketertarikan siswa terhadap komik, maka komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan memasukkan konsep-konsep matematika ke dalam komik atau memaparkan sedikit materi dalam bentuk komik diharapkan dapat menggerakan faktor emosional dan semangat siswa untuk melakukan aktivitas dalam pembelajaran. Menurut Scott Mc Cloud (2011) dalam bukunya *Understanding comics*, dijelaskan bahwa komik adalah media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami. Sehingga diharapkan siswa tertarik untuk belajar matematika walaupun siswa belum pernah mengenal komik.

 Salah satu materi matematika yang dapat di visualisasikan dalam komik adalah persamaan linier satu variabel. Persamaan linier satu variabel merupakan salah satu materi dalam matematika yang objeknya tidak bisa diamati secara langsung, sehingga sulit untuk difahami oleh siswa. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran perlu media yang sesuai untuk menyampaikan materi Sistem persamaan linier dua variabel tersebut.

 Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran matematika dengan judul pengembangan media pembelajaran komik matematika untuk siswa kelas VII SMP"

## *Batasan Masalah*

 Mengingat keterbatasan dan kemampuan yang dimiliki peneliti, maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran komik matematika dalam pembelajaran persamaan linier satu variabel kelas VII di SMP.

## *Rumusan Masalah*

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran komik matematika untuk SMP kelas VII materi persamaan linier satu variabel?
2. Bagaimana validitas media komik matematika untuk siswa SMP berdasarkan uji ahli materi dan media?
3. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran komik matematika pada siswa SMP kelas VII materi persamaan linier satu variabel?

## *Tujuan Penelitian.*

1. Mengembangkan media pembelajaran komik matematika untuk SMP kelas VII materi persamaan linier satu variabel.
2. Mengetahui validitas media komik matematika untuk siswa SMP berdasarkan uji ahli materi dan media
3. Mengetahui efektivitas media pembelajaran komik matematika pada siswa SMP kelas VII materi persamaan linier satu variabel.

## *Spesifikasi Produk yang Diharapkan*

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa komik persamaan linier satu variabel untuk siswa kelas VII semester 1. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media berbentuk buku komik cetak.
2. Komik berukuran kertas A5 ( 14,8 x 21 cm).
3. Alur cerita pada Media Pembelajaran Berbentuk Komik merupakan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari
4. Karakter tokoh dalam Media Pembelajaran Berbentuk Komik dibuat dalam versi kartun yang menarik.
5. Media Pembelajaran Berbentuk Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas secara mandiri.
6. Kertas yang digunakan untuk sampul adalah kertas *ivory 210 gsm* dan kertas untuk isi buku adalah kertas *HVS 80 gsm*
7. Ilustrasi komik menggunakan gambar kartun.
8. Font yang digunakan dalam komik menggunakan jenis Tw cen MT Condensed Extra Bold, Berlin Sans FB Demi, Berlin Sans FB , Times New Roman, Comic Sans MS, Rockwell Condensed dan Bernard MT Condensed.
9. Isi komik terdiri dari pengenalan tokoh-tokoh dalam cerita komik, isi cerita dan soal evaluasi.
10. Penggunaan bahasa dalam komik dipilih kosakata sederhana dalam kalimat-kalimat pendek dalam dialog tokoh maupun teks narasi.

## *Manfaat Penelitian Penelitian ini memberikan hasil berupa media pembelajaran komik matematika,sehingga dapat di manfaatkan dalam proses pembelajaran,*

 1. Bagi Siswa

1. Media komik matematika di harapkan dapat memfasilitasi siswa memperoleh pengalaman baru dalam pembelajaran matematika.
2. Menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
3. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru.
4. Memberikan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.
5. Sebagai sumber belajar mandiri yang menarik dan menyenangkan.
6. Menjadikan siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

 2. Bagi Guru

1. Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan guru dapat memberikan inovasi baru dan termotivasi untuk dapat mengemas materi pembelajaran dalam media pembelajaran agar lebih menarik untuk dibaca siswa.
2. Diharapkan pengembangan media komik ini dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran dan sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa.
3. Diperoleh media pembelajaran yang sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

 3. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan sekolah dapat memberikan sarana dan prasarana yang sesuai untuk mengembangkan kreativitas guru dalam menyampaikan materi pelajaran matematika.

 4. Bagi Peneliti

Mengaplikasikan ilmu pembelajaran yang didapat selama perkuliahan, menambah wawasan peneliti tentang media pembelajaran komik matematika.

## *G. Definisi Istilah*

Beberapa istilah yang perlu diketahui dalam penelitian *design research* sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah suatu cara atau perbuatan mengembangkan. Sedangkan penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.
2. Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga terciptalingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.
3. komik adalah kumpulan gambar yang terdiri dari urutan-urutan tertentu, dan tokoh yang memiliki karakter dalam sebuah rangkaian cerita yang memberikan unsur hiburan dalam penyampaiannya.
4. Pengembangan Media Komik matematika adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan media komik matematika berdasarkan teori borg and gall dan menguji keefektifan media komik tersebut.
5. Post Test merupakan bentuk pertanyaan yang diberikan setelah pembelajaran menggunakan media komik telah disampaikan.