

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Membaca merupakan salah satu ketrampilan berbahasa yang diajarkan sejak di Sekolah Dasar. Kegiatan membaca merupakan kegiatan reseptif, suatu bentuk penyerapan yang aktif. Membaca adalah kegiatan yang dilakukan untuk mencari informasi yang terdapat dalam isi bacaan. Hasil membaca adalah sebuah pemahaman dari isi bacaan (Yunus, 2012). Kegiatan membaca sangat penting dilakukan dalam kehidupan manusia, terutama siswa. Tetapi bagi kebanyakan orang membaca bukanlah hal yang mudah. Membaca bukanlah kegiatan memandangi lambang-lambang semata melainkan kegiatan memahami makna yang berkaitan antara satu dengan yang lain sehingga menimbulkan pemahaman pada suatu isi bacaan. (Djuanda, 2007).

Di Indonesia banyak dijumpai siswa yang kurang memahami isi bacaan, Berdasarkan Survey evaluasi sistem pendidikan tahun 2018 hasil penelitian dari Programme for *Internasional Student Assesment* (PISA), menunjukkan bahwa kemampuan membaca, matematika dan sains siswa di indonesia menempati nilai terendah. Kemampuan membaca pada anak-anak indonesia menempati posisi ke 74 dari 79 negara yang diteliti. Hal tersebut menjadi bukti bahwa minat baca di negara indonesia tergolong rendah, semangat siswa dalam belajar matematika juga sangat kurang sehingga tingkat pemahaman pada pelajaran matematika menjadi kurang maksimal.

Guru sebagai seorang pendidik harus bisa memanfaatkan metode dan media pembelajaran yang inovatif, supaya dapat menimbulkan motivasi belajar siswa

serta dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar. Seperti yang dikemukakan Hamalik (1986) bahwa penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat membangkitkan semangat belajar siswa, serta meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa, sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Metode dan bahan ajar yang bervariasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, selain itu media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman sekaligus menyajikan materi secara menarik. Guru bisa memanfaatkan alat peraga atau gambar sebagai media pembelajaran.

Upaya untuk meningkatkan minat siswa dalam matematika adalah dengan membudayakan siswa belajar membaca, sekaligus memahami konsep yang ada pada matematika. Guru berperan penting dalam upaya tersebut, karena buku saja tidak bisa membuat siswa bersemangat untuk membaca, tetapi perlu adanya rancangan baru supaya siswa lebih tertarik untuk membaca. Salah satu media yang digemari dikalangan siswa adalah komik, karena merupakan media yang menarik dan menyenangkan untuk dibaca.

Komik adalah suatu buku yang berisikan cerita-cerita sederhana yang dilengkapi gambar lucu sehingga isinya mudah untuk dipahami dan menjadikan komik digemari oleh anak-anak maupun orang dewasa (Daryanto, 2010). Komik merupakan kumpulan cerita bergambar yang runtut dan saling berkesinambungan, dibagi menjadi beberapa panel dan dipisahkan oleh gang. Pada komik terdapat balon kata berisi ucapan yang disampaikan oleh tokoh didalamnya serta terdapat narasi untuk memberikan penjelasan yang berbentuk kotak dan tersambung di tepi panel.

Dalam penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep materi perbandingan pada siswa kelas VII SMP dengan menggunakan media komik. Peneliti ingin menggunakan materi perbandingan karena materi perbandingan sering kita jumpai dalam masalah kehidupan sehari-hari, sehingga akan lebih mudah jika dijadikan suatu cerita dalam sebuah komik.

Dari pemaparan di atas, Peneliti ingin menggabungkan materi perbandingan dengan media komik karena komik dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik serta dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Seperti yang dikemukakan Sudjana dan Riva'i (2002) bahwa menggunakan komik sebagai media pembelajaran dapat merangsang proses belajar mengajar serta dapat menjadikan siswa lebih semangat belajar sehingga menimbulkan apresiasi yang berpengaruh pada hasil belajar siswa. Memori dan daya ingat siswa akan lebih kuat karena dipengaruhi oleh keterlibatan emosi ketika membaca komik sehingga dapat menjadi media alternatif yang tepat untuk pembelajaran (LeDoux, 1994).

Hasil Penelitian Septy, (2019) dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Materi Peluang di Kelas VIII*" dan Penelitian Adeliyanti, (2018) dengan judul "*Pengembangan E-Comic Matematika Berbasis Teknologi sebagai Suplemen Pembelajaran pada Aplikasi Fungsi Kuadrat*" menyatakan media pembelajaran yang dikembangkan mendapat respon positif dari siswa, mereka merasa senang dan tertarik dengan media tersebut sehingga pelajaran dapat diterima dengan baik serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “*Pengembangan Media Komik Materi Perbandingan pada Siswa Kelas VII SMP*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media komik materi perbandingan pada siswa kelas VII SMP?
2. Bagaimana hasil pengembangan media komik materi perbandingan pada siswa kelas VII SMP yang ditinjau dari aspek keefektifan, kepraktisan dan kevalidan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan pencapaian dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Proses pengembangan media komik materi perbandingan pada siswa kelas VII SMP.
2. Hasil pengembangan media komik materi perbandingan pada siswa kelas VII SMP yang ditinjau dari aspek keefektifan, kepraktisan dan kevalidan.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat antara lain:

a. Bagi Guru

1. Membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran matematika.

2. Menjadi alternatif dalam pemilihan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

b. Bagi siswa

1. Meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran matematika.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika
3. Meningkatkan pemahaman konsep pada pelajaran matematika dengan media komik.

c. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dan kajian bagi peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media komik.

E. Pembatasan Masalah

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini agar persoalan dapat dikaji dengan mendalam. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media komik materi perbandingan pada siswa kelas VII SMP dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan Dick & Carry yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.*

F. Definisi Operasional

Agar pembaca mempunyai asumsi yang sama dengan peneliti, maka perlu adanya definisi operasional yang terdapat dalam penelitian ini.

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana dan terarah untuk membuat atau memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan dan mendukung serta meningkatkan kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi dari guru ke siswa agar pesan lebih mudah di terima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif.

3. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Media yang dimaksud adalah media pembelajaran sehingga teori pengembangan yang digunakan adalah teori pengembangan pembelajaran.

4. Komik

Komik merupakan kumpulan gambar berwarna berisikan tokoh-tokoh yang memerankan sebuah cerita yang dilengkapi ilustrasi, simbol-simbol, dan balon kata yang berdekatan dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi.

5. Materi Perbandingan

Perbandingan adalah hubungan antara dua atau lebih ukuran-ukuran objek dalam suatu himpunan dengan satuan yang sama, dinyatakan oleh dua bilangan yang dihubungkan dengan titik dua (:), pecahan, atau persen. Sering disebut sebagai rasio.

6. Proses pengembangan media komik materi perbandingan merupakan serangkaian kegiatan untuk menghasilkan pengembangan media komik yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), (5) *Evaluation* (evaluasi).
7. Hasil pengembangan media komik materi perbandingan pada siswa kelas VII SMP merupakan media komik yang diperoleh dari proses pengembangan sehingga menjadi media komik yang layak digunakan.
8. Media komik layak digunakan apabila memenuhi 3 aspek, yaitu: Valid, Praktis, Efektif.
9. Media komik dikatakan valid apabila hasil validitas yang ditentukan oleh validator memenuhi kriteria valid.
10. Proses validitas dikatakan valid apabila media pembelajaran dinyatakan layak digunakan dengan revisi atau tanpa revisi oleh validator.
11. Media komik dikatakan efektif apabila Tes Hasil Belajar Siswa mendapatkan hasil yang baik, yaitu jika hasil tes belajar siswa memperoleh skor sama dengan atau lebih dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)
12. Media komik dikatakan praktis apabila angket respon siswa terhadap media komik materi perbandingan mendapatkan hasil positif.