

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap pendidik dalam pelajaran apapun pasti tidak mungkin langsung mengajar begitu saja. Pendidik harus menyiapkan bahan ajarnya terlebih dahulu untuk membantu dalam proses belajar mengajar (Magdalena dkk., 2020). Pemilihan bahan ajar sebagai penunjang pembelajaran yang tepat dapat mempermudah proses pembelajaran. Bahan ajar yang dipilih juga harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan agar poin yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik (Aisyah dkk., 2020). Tanpa bahan ajar tidak akan terjadi proses pembelajaran. Oleh karena itu guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk memilih dan menyusun bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan kebutuhan siswa (Mascita, 2021).

Kurikulum merupakan pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran. Penerapan kurikulum 2013 merupakan upaya pemerintah untuk lebih meningkatkan kualitas lulusan sesuai dengan tujuan pendidikan (Erika dkk., 2021). Berdasarkan Permendikbud RI nomor 35 tahun 2018 bahwa kurikulum 2013 dikembangkan dengan penguatan pola pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, penguatan pola pembelajaran secara jejaring, penguatan pola belajar sendiri dan kelompok, penguatan pola pembelajaran kritis serta penguatan pembelajaran berbasis multimedia (Kemdikbud, 2018). Dalam Permendikbud RI terlihat bahwa pembelajaran kurikulum 2013 melakukan penguatan dalam pola pembelajaran yang berpusat pada peserta didik

dengan belajar sendiri dan kelompok serta dengan pola pembelajaran kritis dan juga peserta didik dibiasakan untuk berdampingan dengan teknologi. Sekolah yang menjadi tempat penelitian yang digunakan oleh peneliti merupakan salah satu sekolah yang menggunakan kurikulum 2013. Namun beberapa tuntutan kurikulum seperti melakukan pola pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan melakukan pembelajaran menggunakan teknologi masih cukup sulit untuk diterapkan dengan baik.

Tuntutan tersebut masih belum dapat diberlakukan dikarenakan salah satu masalahnya seperti jaringan internet yang kurang. Pada zaman dengan perkembangan teknologi seperti saat ini jaringan internet sangatlah dibutuhkan terutama untuk proses pembelajaran. Internet sangat bermanfaat bagi akademisi karena dengan internet akan mempermudah dalam mencari referensi jurnal maupun buku-buku penunjang pembelajaran (Hidayat, 2021). Namun kekuatan jaringan internet masih belum merata. Masih ada daerah yang jaringan internetnya masih lemah seperti daerah tempat peneliti melakukan penelitian. Selain masalah jaringan internet, untuk melakukan pembelajaran menggunakan teknologi masih sulit dikarenakan tidak semua peserta didik memiliki gadget dan dilarangnya peserta didik yang memiliki gadget untuk membawa gadgetnya ke sekolah. Hal tersebut sama halnya seperti dalam Ichsan dkk (2018) yang menyatakan aturan sekolah tempat peneliti melakukan penelitian melarang siswa membawa gadget ke sekolah yang memperburuk keadaan penggunaan media digital masih belum sering digunakan.

Masalah jaringan internet dan peserta didik tidak membawa gadget membuat guru harus mencari media pembelajaran yang lebih memungkinkan

untuk digunakan untuk menyampaikan pembelajaran. Media pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran yaitu video pembelajaran yang telah didownload sebelumnya dari youtube dan menggunakan powerpoint. Namun, walaupun dengan menggunakan media tersebut pembelajaran masih belum sepenuhnya *student centered* karena sumber informasi peserta didik masih bergantung pada guru. Padahal untuk abad 21 ini guru merupakan fasilitator di dalam kegiatan pembelajaran. Selaras dengan penelitian Somantri (2021) yang menyatakan bahwa guru yang profesional bukan hanya sebagai sumber belajar (*teacher centred*), akan tetapi guru yang profesional merupakan fasilitator yang membuat siswa menjadi kreatif. Salah satu media pembelajaran lainnya yang dapat digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran yaitu materi dikemas dalam bentuk komik.

Di Indonesia komik pertama kali muncul pada tahun 1931. Yaitu komik Put On yang diciptakan oleh Kho Wang Gie merupakan komik strip dan dimuat dalam Koran Sin Po. Pada tahun 1950-an komik Indonesia mulai bermunculan. Komik yang terkenal pada masa ini adalah Sri Asih, dibuat oleh R.A Kosasih. Tokoh dan cerita dalam komik ini mengambil inspirasi dari komik superhero Wonder Woman dari Amerika. Setelah Indonesia merdeka komik berkembang seiring dengan meningkatnya stabilitas nasional. Tahun 1960-1970 merupakan masa kejayaan komik Indonesia. Pada masa ini banyak muncul tokoh-tokoh komik ikonik yang masih dikenal hingga sekarang. Diantaranya adalah Si Buta Dari Gua Hantu (1967), Jaka Sembung (1968) dan Gundala Putra Petir (1969) (Hasian & Mardika, 2017). Komik hadir sebagai salah satu media yang digemari

sebagai bacaan segala usia karena komik memiliki spesifikasi pembaca sendiri sesuai dengan genre komik itu sendiri.

Komik menyajikan banyak gambar dengan tulisan yang tidak terlalu banyak. Komik juga memiliki alur cerita sehingga menarik seperti film, namun dapat menyesuaikan kecepatan penontonnya (Saputra & Azka, 2020). Alur cerita yang runtut dan teratur membuat isi komik mudah untuk diingat kembali (Syahwela, 2020). Hal tersebut membuat komik dapat dinikmati semua umur (Khoerunajah dkk., 2022). Pembaca komik dinikmati juga oleh remaja yaitu remaja SMP dan SMA sederajat, mereka lebih menyukai komik yang menceritakan kehidupan remaja pada umumnya dan kehidupan percintaan (Gumelar, 2011). Seperti dalam penelitian Sasmita dkk (2019) yang menggunakan cerita kehidupan remaja untuk mencapai tujuannya yaitu memberikan materi 4 pilar kehidupan berbangsa kepada remaja. Terdapat juga pada penelitian Pratiwi dkk (2021), penggunaan komik dengan cerita mengenai kehidupan remaja dan ditambahkan bumbu komedi untuk memberikan kesan emosional kepada pembaca mengenai dampak mengunggah konten sensitif di media sosial. Selain itu, komik dengan cerita kehidupan remaja juga digunakan peneliti lain untuk menyampaikan materi matematika di SMP. Salah satunya Fikriani & Nurva (2019) menyatakan memilih cerita mengenai kehidupan remaja karena mereka tertarik dan tidak bosan saat belajar. Dari penelitian sebelumnya dapat diketahui bahwa komik dapat dikembangkan menjadi sarana penyampaian pendidikan.

Komik yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran sehingga peran guru sebagai

satu-satunya sumber belajar terbantu dengan oleh media ini, sehingga pendekatan pembelajaran berubah dari *teacher centered* menjadi *student centered* (Syahwela, 2020). Komik juga digunakan sebagai alat pembantu siswa untuk memahami konsep abstrak dengan jalan cerita yang terdapat pada komik mampu membawakan pesan dalam pembelajaran (Khoerunajah dkk., 2022). Selain dapat membantu siswa dalam memahami materi, komik juga dapat memudahkan untuk mengingat apa yang mereka pelajari. Keunggulan lain dari buku komik yaitu dapat mengobarkan kembali semangat belajar siswa, membuat siswa tertarik sehingga tidak mudah bosan membacanya, dapat meningkatkan keaktifan siswa, dan mendapatkan respon positif peserta didik dan guru (Sari, 2022). Media komik yang bergambar, memuat teks dan adegan yang mampu merancang imajinasi peserta didik dapat membantu merangsang kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. Kemampuan pemahaman konsep dapat dikatakan menjadi satu hal yang sangat penting dikuasai siswa (Saputra & Azka, 2020).

Kemampuan pemahaman konsep dapat dikatakan menjadi satu hal yang sangat penting dikuasai siswa karena pemahaman konsep yang pertama disebutkan dalam tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran matematika yang tercantum dalam kurikulum 2013 yaitu agar peserta didik dapat memahami konsep matematika; menggunakan pola sebagai dugaan dalam penyelesaian masalah dan mampu membuat generalisasi berdasarkan fenomena atau data yang ada; menggunakan penalaran pada sifat, melakukan manipulasi matematika baik dalam penyederhanaan, maupun menganalisa komponen yang ada dalam pemecahan masalah dalam konteks matematika maupun di luar

matematika dan tujuan pembelajaran lainnya (Kemendikbud, 2014). Oleh karena itu, kemampuan pemahaman konsep matematis ialah kemampuan yang sangat diperlukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran (Pratiwi dkk., 2022).

Pemahaman konsep diibaratkan seperti pondasi sebuah bangunan, di mana untuk membangun lantai selanjutnya maka dasar bangunan harus kuat. Jika siswa sudah mengerti akan suatu konsep dengan benar maka siswa akan lebih mudah memahami konsep pelajaran berikutnya (Radiusman, 2020). Pemahaman konsep adalah kemampuan siswa untuk dapat menyatakan ulang setiap konsep, mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya), serta menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu (Hanifah dkk., 2022). Peserta didik yang memiliki kemampuan tersebut tidak akan merasa kesulitan dalam mengerjakan sebuah soal yang menuntut siswa untuk menghubungkan materi yang dipahami dengan permasalahan yang dihadapi yaitu dalam memecahkan soal (Pratiwi dkk., 2022).

Adapun penelitian-penelitian sebelumnya yang melakukan pengembangan media pembelajaran komik yaitu sebagai berikut: “Pengembangan Media Komik Matematika SMP” penelitian ini dilakukan untuk melihat minat belajar siswa dan hasil belajar siswa pada materi segitiga (Syahwela, 2020); “Pengembangan Komik Petualangan Zahlen Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar” penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bangun ruang sisi datar. Komik dibuat dengan membuat sketsa dikertas, aplikasi *painter* dan *photoshop CC 2015* (Putro & Setyadi, 2022); “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Perbandingan Kelas VII

SMP” penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan media komik yang dikembangkan peneliti. Desain komik dibuat dengan menggunakan pensil dan di *scan* untuk menjadi *soft file* dan dilakukan pengeditan dengan *software adobe illustrator CS6* (Witanta dkk., 2019). Pada penelitian ini dilakukan pengembangan media pembelajaran komik untuk melihat kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada materi FPB dan KPK. Seperti yang telah dijelaskan pada paragraf sebelumnya tujuan pembelajaran matematika pertama yang disebutkan adalah pemahaman konsep, ini berarti mengindikasikan betapa pentingnya kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Hal tersebut berdasarkan Permendiknas Nomor 24 Tahun 2016 (Saputra & Azka, 2020).

Rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis siswa merupakan salah satu masalah yang dihadapi pendidik. Masalah kemampuan pemahaman konsep matematis siswa terjadi salah satunya pada materi FPB dan KPK (Yensy, 2020). Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) merupakan salah satu materi yang wajib dikuasai peserta didik (Handayani dkk., 2022). Materi FPB dan KPK dipelajari peserta didik di kelas 4 SD dan kelas 7 SMP. Pembelajaran kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB) adalah dasar dalam materi penjumlahan bilangan pecahan yang penyebutnya tidak sama serta memudahkan siswa menemukan bentuk bilangan pecahan paling sederhana (Sabri, 2020). Namun pada nyatanya masih banyak peserta didik tidak dapat menyelesaikan soal KPK dan FPB.

Berdasarkan wawancara kepada guru matematika tempat peneliti melakukan penelitian penguasaan materi FPB dan KPK masih kurang. Hal tersebut dikarenakan peserta didik masih sering terbalik cara pengerjaan soal FPB dan KPK serta masih sulit mengkonstruksikan permasalahan matematika. Selain itu, guru masih dijadikan sumber informasi sepenuhnya meskipun guru telah membuat rancangan pembelajaran sesuai tuntutan kurikulum. Selaras dengan Mufidah dkk (2021) yang menjelaskan berdasarkan hasil observasinya FPB dan KPK menjadi salah satu materi yang dianggap sulit oleh peserta didik karena masih merasa bingung jika diberikan soal yang sedikit berbeda dengan soal yang sudah dicontohkan sebelumnya. Permasalahan matematika dapat disajikan dalam berbagai bentuk. Salah satunya yang dapat digunakan untuk menyajikan permasalahan FPB dan KPK yaitu komik.

Komik merupakan salah satu media yang dapat dijadikan media pembelajaran. Komik termasuk ke dalam kategori media visual. Diharapkan dengan menggunakan media komik dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman peserta didik dalam mengkonstruksikan permasalahan FPB dan KPK. Selaras dengan hasil penelitian Fitriyani dkk (2021) menyatakan Terdapat perbedaan hasil (*posttest*) kemampuan literasi matematika siswa dalam memahami soal yang menggunakan media komik dengan siswa yang tidak menggunakan media komik. Hasil penelitian ini dapat menerangkan bahwa penerapan media komik dapat meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa dalam memahami soal pada muatan materi kubus dan balok di kelas V sekolah dasar. komik juga sesuai dengan salah fungsinya yaitu untuk menarik perhatian (Batubara, 2020). Sejalan dengan penelitian Risti (2021) menyatakan

komik disertai dengan karakter dan bahasa yang digunakan sederhana akan dengan mudah siswa fokus dalam membaca karena tertarik dan menyenangkan. Ia juga mengatakan bahwa komik sangat menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran karena tidak terlalu banyak teks dan penggunaan warna yang menarik.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk mengambil judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Untuk Melihat Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Materi FPB Dan KPK SMP Kelas VII”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran komik materi FPB dan KPK pada siswa SMP kelas VII di SMPN 3 Belida Darat?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran komik materi FPB dan KPK pada siswa SMP kelas VII di SMPN 3 Belida Darat?
3. Apakah pengembangan media pembelajaran komik pada siswa SMP kelas VII di SMPN 3 Belida Darat memiliki efek potensial terhadap pemahaman konsep FPB dan KPK?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk:

1. Menghasilkan media pembelajaran komik materi FPB dan KPK pada siswa SMP kelas VII di SMPN Belida Darat yang valid.
2. Menghasilkan media pembelajaran komik materi FPB dan KPK pada siswa SMP kelas VII di SMPN 3 Belida Darat yang praktis
3. Mengetahui efek potensial pengembangan media pembelajaran komik pada siswa SMP kelas VII di SMPN 3 Belida Darat terhadap pemahaman konsep FPB dan KPK

D. Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi pengembangan media pembelajaran yang dapat berguna dalam proses pembelajaran di SMPN 3 Belida Darat dan dapat digunakan sebagai alternatif untuk memfasilitasi penguasaan kemampuan pemahaman konsep siswa pada materi FPB dan KPK.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

pengembangan media pembelajaran komik diharapkan dapat mempermudah dan menarik minat belajar peserta didik sehingga berpengaruh pada kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dalam mempelajari FPB dan KPK.

b. Bagi pendidik

Media pembelajaran ini dapat dijadikan suatu media baru dalam proses pembelajaran. Mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi FPB dan KPK terhadap peserta didik.

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman langsung mengenai pengembangan media pembelajaran komik dalam materi FPB dan KPK. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pengetahuan yang bermanfaat dan menambah wawasan peneliti untuk meningkatkan ilmu yang dimiliki. Dapat dijadikan motivasi untuk menjadi guru yang kreatif, inovatif dan inspiratif.

d. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi informasi dan sumbangan pemikiran dalam upaya meningkatkan mutu atau kualitas Pendidikan di SMPN 3 Belida Darat. Dapat memperkaya media pembelajaran bagi sekolah dan dapat dijadikan sebagai referensi dalam peningkatan kualitas media pembelajaran kedepannya.