

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Seiring dengan perkembangan zaman menstimulasi perkembangan teknologi di segala bidang salah satunya adalah di bidang pendidikan. Dalam perkembangannya, dunia pendidikan membutuhkan adanya inovasi-inovasi baru dalam hal media untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menerima keinginan yang baru dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pembelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Wiratmojo & Sasonohardjo, 2002). Penerapan media pembelajaran dimaksudkan agar belajar menjadi lebih efektif, efisien, banyak, luas, cepat, dan bermakna bagi orang yang belajar, khususnya peserta didik (Musfiqon, 2012: 178-179), maka penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan dan media pembelajaran akan sangat membantu proses belajar untuk memahami isi pelajaran pada saat belajar.

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa dalam menempuh pendidikan formal (sekolah) adalah matematika. Menurut Johnson dan mayklebust (1967: 244), bahwa matematika merupakan bahasa simbol yang mempunyai fungsi praktis untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan. Sedangkan fungsi teoritisnya untuk memudahkan berpikir.

Dengan kata lain, matematika adalah bekal bagi peserta untuk berpikir logis, analitik, sistematis, kritis dan kreatif sebagai bahasa simbolis, ciri utama matematika ialah penalaran secara deduktif namun tidak mengabaikan penalaran secara induktif (Abdurahman 2003: 252). Ironisnya, matematika masih merupakan salah satu bidang studi yang sulit dan anggapan bahwa matematika tidak disenangi atau bahkan paling dibenci, masih saja melekat pada kebanyakan siswa yang mempelajarinya (Ruseffendi, 1984). Hal seperti ini tentu saja menjadi masalah yang perlu dibenahi.

Berdasarkan pengalaman guru-guru matematika, salah satu pokok bahasan yang sulit dipahami oleh siswa adalah pokok bahasan bangun ruang sisi datar. Bangun ruang sisi datar merupakan salah satu pokok bahasan pada standar kompetensi kelas VIII SMP semester 2 yang juga dianggap sulit oleh siswa, tidak hanya bagi siswa, tetapi sebagian guru juga menganggap geometri khususnya materi bangun ruang sisi datar merupakan materi yang sulit sehingga mereka memerlukan pelatihan tambahan. Hal ini dipertegas pada Konferensi Nasional Matematika XII (2009:88) menyatakan dalam pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar terdapat beberapa kesulitan yang dialami oleh siswa yakni antara lain: menentukan bentuk jaring-jaring kubus, balok, menentukan rumus untuk mencari volume dan luas permukaan bidang bangun ruang sisi datar, menyelesaikan soal cerita yang berbasis permasalahan sehari-hari. Menurut Rohmah (2014: 2) Salah satu penyebab siswa kurang menguasai materi bangun ruang sisi datar adalah sumber belajar yang dipakai siswa dimana hanya menekankan konsep yang mengacu pada hafalan, penggunaan rumus tanpa mengetahui asal rumus tersebut seperti pembelajaran konvensional, sehingga berakibat siswa cenderung

mengesampingkan konsep dasar dan lebih mengutamakan pada hasil belajar dengan menggunakan rumus yang telah dihafalkan. Padahal konsep dasar pada materi bangun ruang sisi datar harus dikuasai oleh siswa karena dalam permendikbud No.68 tahun 2013 tentang kurikulum SMP-Mts pada bagian Matematika kelas VIII hal 45 kompetensi dasar poin 3.11 tertulis "Menaksir dan menghitung luas permukaan dan volume bangun ruang yang tidak beraturan dengan menerapkan geometri dasarnya".

Menanggapi hal ini, diperlukan suatu media alternatif yang dapat memotivasi dan memudahkan mereka dalam mempelajari matematika. Untuk mengatasi hal tersebut, guru saat ini dituntut untuk mampu membuat inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah membuat media pembelajaran pada materi bangun ruang sisi datar, yaitu lebih tepatnya materi kubus dan balok. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan produk media pembelajaran yang valid dan praktis sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan baik sesuai dengan produk yang diciptakan, seorang guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat. Hasil pengamatan saat peneliti sedang melakukan observasi di SMP Negeri 57 Palembang, menunjukkan bahwa siswa-siswi di SMP Negeri 57 lebih cenderung menggunakan buku paket saja kurang adanya media pada pembelajaran matematika. Keberadaan buku paket belum berfungsi secara optimal karena peneliti melihat siswa hanya akan membaca buku paket yang diberikan jika disuruh oleh guru untuk membaca atau mengerjakan soal-soal yang ada di dalamnya saja. Hal ini disebabkan buku paket lebih cenderung berisi tulisan-tulisan dan angka-angka, jadi jarang sekali siswa membuka buku jika tidak disuruh dikarenakan terkesan membosankan, sedangkan menurut siswa saat itu

mereka lebih cenderung menyukai buku-buku bacaan berupa komik atau webtoon yang saat ini menjadi populer dikalangan siswa. Hal ini dikemukakan oleh Juhri (2005: 25) bahwa komik merupakan salah satu bentuk atau corak penyajian buku bacaan yang banyak disukai oleh anak-anak.

Wahono (2006; 45) menyatakan bahwa mengkomikkan buku bukanlah barang baru di Jepang, dari pelajaran-pelajaran dasar seperti sejarah, biologi, fisika sampai ilmu filsafat, banyak yang sudah membuatnya dalam bentuk komik. Pemanfaatan komik untuk media pembelajaran di kelas terbukti memberikan banyak manfaat dalam keberhasilan pembelajaran siswa. Hal ini didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh (Pelton 2000, Tim 2010) yang menyatakan bahwa komik dapat meningkatkan motivasi, kemampuan visual siswa, lebih efisien, meningkatkan keaktifan siswa, dan mempunyai daya fleksibilitas tinggi.

Sehingga berdasarkan pemaparan di atas, dapat dikatakan komik dapat menjadi salah satu media alternatif yang dapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam mempelajari dan memahami materi matematika. Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembacanya (Sudjana dan Rivai, 2001: 64).

Sebelumnya penelitian dengan pengembangan media komik, telah banyak yang meneliti, antara lain “Pengembangan Komik Sains Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Sistem Pernapasan Di SMP”, dimana peneliti tersebut mengembangkan media komik berbasis kontekstual untuk memotivasi belajar siswa, agar mempengaruhi hasil dan minat belajar siswa. Sementara itu, dalam

penelitiannya penggunaan komik sains dalam pembelajaran mendapatkan respon yang baik dari guru maupun siswa. Peneliti selanjutnya meneliti tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Comic Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Pada Siswa Kelas IV SD NU Bahrul Ulum Malang” , dimana peneliti tersebut, menggunakan media pembelajaran matematika comic book dan juga untuk melihat hasil belajar siswa, dimana sampel penelitiannya siswa SD, dengan materi jaring-jaring bangun ruang, dan didalam penelitiannya hasil penggunaan media pembelajaran berupa comic book ini terhadap peningkatan hasil belajar siswa yaitu dari rata-rata diketahui bahwa siswa yang menggunakan buku komik matematika memiliki nilai lebih tinggi jika dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan buku komik matematika yaitu (kelompok eksperimen = 69,09 > kelompok kontrol 52,72), dari beberapa penelitian tersebut peneliti menyarankan untuk peneliti lainnya agar mengembangkan buku komik matematika pada materi yang lebih luas lagi sehingga komik yang dihasilkan dapat digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran khususnya pelajaran matematika yang mampu menarik minat siswa dalam belajar dan bisa digunakan sebagai media belajar mandiri bagi siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan suatu media pembelajaran dalam format komik, yakni media komik berbasis *edutainment*. Menurut Hamid (2011: 17), *education* dan *entertainment* atau yang biasa disebut dengan *edutainment* merupakan suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu

pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (game), bermain peran (role play), dan demonstrasi. Konsep *edutainment* akan semakin menarik bila dikembangkan secara sistematis dan terstruktur. Jika berjalan dengan baik, maka pembelajaran di kelas akan berubah, dari sesuatu yang menakutkan menjadi sesuatu yang menyenangkan, atau sesuatu yang dibenci menjadi sesuatu yang dirindukan oleh para siswa.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis *Edutainment* Pada Bangun Ruang Sisi Datar**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana menghasilkan media pembelajaran komik matematika berbasis *edutainment* pada bangun ruang sisi datar yang valid?
2. Bagaimana menghasilkan media pembelajaran komik matematika berbasis *edutainment* pada bangun ruang sisi datar yang praktis?
3. Bagaimana efek potensial siswa kelas VIII SMP Negeri 57 Palembang terhadap media komik matematika berbasis *edutainment* pada bangun ruang sisi datar?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran komik matematika berbasis *edutainment* pada bangun ruang sisi datar yang valid.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran komik matematika berbasis *edutainment* pada bangun ruang sisi datar yang praktis.
3. Untuk melihat efek potensial siswa kelas VIII SMP Negeri 57 Palembang terhadap media komik matematika berbasis *edutainment* pada bangun ruang sisi datar.

### D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini, yaitu:

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis, yaitu dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

- 1) Menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima dalam bentuk komik, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran komik sehingga memfasilitasi efek potensial belajar siswa.

b. Bagi Guru

Sebagai strategi alternatif untuk pembelajaran matematika dan menjadi masukan untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran sehingga membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang positif dalam kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada mata pelajaran matematika atau mata pelajaran lainnya yang dapat dibuat media pembelajaran menggunakan komik.

d. Bagi Peneliti

Sebagai suatu pengalaman berharga bagi seorang calon guru profesional yang selanjutnya dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran.

e. Bagi Mahasiswa Lain

Menjadi bahan pertimbangan sebagai referensi penelitian yang relevan dan dapat mengembangkan media sebagai media yang lebih menarik lagi pada bidang pembelajaran khususnya pembelajaran matematika dengan materi yang lainnya.