

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan ilmu dan teknologi mempengaruhi berbagai segi kehidupan manusia, salah satunya adalah bidang pendidikan. Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang, baik dalam keluarga, masyarakat maupun bangsa. Selain itu kemajuan suatu bangsa juga ditentukan oleh tingkat keberhasilan pendidikan formalnya. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa: (Surkardjo, 2012: 14).

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (UU No. 20 Tahun 2003 pasal 4).

Jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan dasar menurut peraturan pemerintah No.57 Tahun 2008 tentang wajib belajar adalah jenjang pendidikan menengah, berbentuk sekolah dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain sederajat serta sekolah menengah pertama (SMP) dan madrasah tsanawiyah (MTs), atau berbentuk yang lain yang sederajat.

Hal ini bertujuan untuk membantu siswa mempersiapkan diri agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan dunia nyata yang selalu berkembang melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efektif, dan efisien, serta mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dalam mempelajari ilmu pengetahuan (Soedjadi, 2000: 43).

Pada pendidikan matematika di Indonesia masih banyak orang yang memandang matematika sebagai studi yang paling sulit, salah satu karakteristik anak kesulitan belajar matematika yaitu abnormalitas persepsi visual. Abnormalitas Persepsi Visual adalah anak yang berkesulitan dalam melihat berbagai objek dalam hubungannya dengan kelompok. Anak yang mengalami abnormalitas persepsi visual akan mengalami kesulitan bila mereka diminta untuk menjumlahkan dua kelompok benda yang masing-masing terdiri dari lima dan empat anggota. Adanya abnormalitas persepsi visual semacam ini tentu saja dapat menimbulkan kesulitan dalam belajar matematika, terutama dalam memahami bentuk simbol (Amilda, 2012: 106). Agar siswa lebih mudah mempelajari pelajaran matematika di kelas, maka diperlukan guru yang kreatif, guru yang dapat memilih media, metode, serta pendekatan yang tepat dengan kondisi siswanya, sehingga proses pembelajarannya merupakan proses pembelajaran yang berkualitas, efisien, dan mempunyai daya tarik yang membuat proses pembelajaran tersebut menjadi menyenangkan. Oleh

karena itu diperlukan strategi yang baik dalam proses pembelajaran, salah satu cara yang dapat diterapkan oleh guru adalah menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran, selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Arsyad, 2011: 15).

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi (Arsyad, 2011: 91).

Berdasarkan hasil wawancara salah satu siswa, siswa lebih menyukai belajar dengan menggunakan bahan ajar yang menunjukkan visual, bahasa yang tidak kaku dan sederhana dalam penyampaian. Siswa cenderung tertarik membaca cerita bergambar dibanding buku pelajaran, karena cerita bergambar memiliki alur cerita yang runtut dan teratur memudahkannya untuk diingat kembali. Sesuai dengan kondisi siswa yang ada, dari sisnilah muncul gagasan untuk menggabungkan antara daya tarik cerita bergambar, diantaranya penampilan yang menarik, alurnya runtut dan

mudah dipahami. Komik adalah media komunikasi visual dan lebih dari pada sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Gaya belajar visual merupakan gaya belajar yang lebih mengandalkan indra visual untuk menyerap informasi (Waluyanto, 2005: 51).

Dalam hal ini menurut Nanto, ada beberapa alasan mengapa anak memilih komik dari pada teks pelajaran, diantaranya: (1) komik tidak memiliki konsekuensi tes apapun sehingga bila membaca komik anak akan senang, (2) komik kaya akan ilustrasi yang bisa mencapai 90 % dari isi komik, (3) komik memberi tantangan agar pembacanya tidak berhenti pada satu halaman saja melainkan sehingga selesai satu buku cerita besar yang bisa berisi puluhan buku, (4) komik menawarkan banyak genre yang tidak seperti buku pelajaran. Sedangkan buku pelajaran kurang memberi tawaran sudut pandang variasi bacaan sehingga memperkaya cara memahami suatu topik.

Selain itu, Noviati dan Syaichudin (2010: 78) menyebutkan ada tujuh kelebihan media komik matematika antara lain (1) Komik membekali dengan kemampuan membaca yang menyenangkan, (2) Komik dapat digunakan untuk memotivasi siswa mengembangkan keterampilan membaca, (3) Prestasi pendidikan yang dicapai siswa yang sering membaca komik hampir identik dengan mereka yang jarang membacanya, (3) Siswa diperkenalkan dengan kata-kata yang luas, banyak kata yang dijumpainya

lagi dalam bacaan lain,(4) Buku komik menyediakan teknik bagus untuk menyebarkan propaganda yang menentang prasangka, (5) Komik memberi siswa sumber emosional bagi emosi yang tertahan dan (7) Siswa mungkin mengidentifikasi dirinya dengan tokoh buku komik yang memiliki sifat yang dikaguminya..

Seperti yang dikemukakan oleh Clark (dalam Sudjana, 2013:39) bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi lingkungan. Di samping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Menurut Sudjana (2013: 40), Hasil belajar pada hakikatnya tersirat dalam tujuan pembelajaran, oleh sebab itu hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pembelajaran. Kedua faktor di atas (kemampuan siswa dan kualitas pembelajaran) mempunyai hubungan berbanding lurus dengan hasil belajar siswa, artinya makin tinggi kemampuan siswa dan kualitas pembelajaran, makin tinggi pula hasil belajar siswa.

Menurut Hutchinson (dalam McCloud, 2008: 105) menemukan bahwa 74% guru yang disurvei menganggap bahwa komik dapat membantu memotivasi belajar siswa, sedangkan 79% mengatakan komik dapat meningkatkan partisipasi individu. Maka dari itu komik dapat dijadikan media pembelajaran karena biasanya komik mempunyai karakter seperti gambar kartun. Ia mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya,

dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, terlebih lagi dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis (Munadi, 2013: 100). Maka diharapkan dengan mengembangkan bahan ajar berbasis komik tersebut dalam pembelajaran matematika dapat membantu siswa dalam memahami materi khususnya pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Bentuk Aljabar Berbasis Komik”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil untuk penelitian ini adalah sebagai berikut

- a. Bagaimanakah mengembangkan bahan ajar bentuk aljabar berbasis komik yang valid ?
- b. Bagaimanakah mengembangkan bahan ajar bentuk aljabar berbasis komik yang praktis ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

- a. Untuk mendeskripsikan validasi bahan ajar bentuk aljabar berbasis komik.
- b. Untuk mendeskripsikan praktis bahan ajar bentuk aljabar berbasis komik.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi siswa, guru, penelilitain, sekolah, Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi siswa, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran matematika.
- b. Bagi guru, bahan ajar berbasis komik ini dapat digunakan sebagai variasi media pembelajaran.
- c. Bagi peneliti, sebagai suatu pengalaman berharga bagi calon guru profesional yang selanjutnya dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran.