

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan tahapan – tahapan kegiatan mengubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan yang bermutu dapat dilihat dari lulusan yang dihasilkan pada rata – rata sekolah di Indonesia. Sedangkan yang masih terbelang termasuk negara berkembang, masih belum menghasilkan mayoritas lulusan dengan angka sesuai dengan standar ke atas. Hal ini masyarakat kurang menyadari berapa pentingnya pendidikan bagi sebuah bangsa.

Pelaksanaan pembelajaran yang menjadi acuan dalam dunia pendidikan dan untuk mewujudkan sasaran utama, dalam hal ini matematika memegang peran yang sangat penting. Maka perlu adanya inovasi yang menarik bagi guru, khususnya guru mata pelajaran SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/SMK sekolah islam tidak terkecuali guru mata pelajaran matematika. Salah satu inovasi yang signifikan dalam peningkatan kualitas pengembangan matematika adalah perlu adanya strategi pengembangan media pembelajaran yang berbentuk komik yang islami yang dikembangkan oleh guru mata pelajaran matematika. Sebagai umat islam yang diyakini Al-Qur'an adalah pedoman hidupnya, dan juga

sebagai calon guru matematika, seharusnya dapat memanfaatkan peluang ini.

Beberapa ahli matematika seperti Russefendi mengatakan bahwa “kelemahan matematika pada peserta didik Indonesia, karena pelajaran di sekolah diikuti bahkan dibenci peserta didik”. Sebagai calon guru matematika seharusnya kita dapat menjadikan ruang belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih nyaman dan mampu dalam mengolah pembelajaran yang diberikan. Sebagaimana firman Allah SWT dalam QS Yunus ayat 5-6 :

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسَ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا
عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ
لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ ٥ إِنَّ فِي اخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَمَا خَلَقَ اللَّهُ فِي السَّمَوَاتِ
وَالْأَرْضِ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَتَّقُونَ ٦

Artinya : (5) Dia-lah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya dan ditetapkan-Nya manzilah-manzilah (tempat-tempat) bagi perjalanan bulan itu, supaya kamu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan (waktu). Allah tidak menciptakan yang demikian itu melainkan dengan hak. Dia menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya) kepada orang-orang yang mengetahui. (6) Sesungguhnya pada pertukaran malam dan siang itu dan pada apa yang diciptakan Allah di langit dan di bumi, benar-benar terdapat tanda-tanda (kekuasaan-Nya) bagi orang-orang yang bertakwa.

Berdasarkan ayat diatas, Allah SWT menerangkan bahwa diciptakannya matahari dan bulan dengan ketentuan – ketentuan perjalanan sebagai tolak ukur bagi umat manusia untuk mengetahui bilangan tahun dan perhitungan waktu dengan benar, hanya orang yang berfikirilah yang mampu mengetahuinya. Ini berarti untuk mempelajari dan

menguasai matematika lebih memudahkan untuk mempelajari ilmu –ilmu lainnya.

Sebagai seorang calon guru matematika harus bisa menjadikan lulusan yang terbaik dalam suatu instansi pendidikan, dan juga sebagai calon guru matematika, seharusnya dapat memanfaatkan peluang ini. Dalam salah satu bentuk media pembelajaran matematika kelas VII yang beredar dikalangan peserta didik, banyak materi yang disampaikan dengan sangat singkat, kalimat yang digunakan tidak ada mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga pemahaman peserta didik bersifat monoton dan sering adanya kekeliruan. Rumusan kalimat yang digunakan kurang komunikatif dan kurang efektif, penggunaan tanda baca sering diabaikan, pemecahannya belum memfasilitasi peserta didik dalam memecahkan masalah, dan tidak terdapat hal yang menarik dalam lembar kerja peserta didik tersebut. Tidak hanya itu dalam materi yang disampaikan pun juga bersifat monoton. Hal ini menyebabkan tidak terariknya seorang peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, karen terlihat sangat membosankan.

Pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efesiensi dan efektifitas ketercapaian kompetensi lulusan. Berdasarkan sandar proses pembelajaran yang telah diterapkan dalam permendikbud no 22 tahun 2016 tentang standar proses pembelajaran dasar dan menengah. Sesuai dengan standar kompetensi lulusan dan standar isi maka prinsip pembelajaran yang digunakan:

1. Dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu
2. Dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis beraneka sumber belajar
3. Dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah
4. Dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi
5. Dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu
6. Dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multi dimensi
7. Dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif
8. Peningkatan dan keseimbangan antara keterampilan fisikal (*hardskill*) dan keterampilan mental (*softskill*)
9. Pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajaran sepanjang hayat
10. Pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (*ng ngarso sung ulodo*), membangun kemauan (*ing madyo mangun karso*), dan mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran (*tut wuri handayani*)
11. Pembelajaran yang berlangsung di rumah di sekolah, dan di masyarakat
12. Pembelajaran yang menempatkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah peserta didik dan dimana saja adalah kelas
13. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, dan
14. Pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya peserta didik

Berdasarkan hasil observasi peneliti di MTsN 3 Tanah Datar, kurangnya penggunaan media pembelajaran pada penyampaian materinya. Guru hanya mengandalkan buku paket dan tambahan bahan – bahan yang dicari oleh guru dari internet. Dalam proses pembelajaran tidak lagi menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Media yang pernah digunakan pada saat pembelajaran hanya berupa media kertas, tapi kebanyakan dalam penyampaian materinya hanya menggunakan buku text yang dipinjamkan pada masing-masing peserta didik dari perpustakaan sekolah diawal semester. Namun sebagian peserta didik tidak meminjam

buku tersebut. Hal ini tidak hanya pada penyampaian materi saja, juga dari proses perkembangan peserta didik yang baru menginjak usia remaja awal, kebanyakan dari peserta didik suka bermain-main dan tidak adanya ketertarikan dalam pembelajaran. Peserta didik lebih sering mencoret, menggambar dan membaca komik bahkan novel saat pembelajaran berlangsung, karena mereka beranggapan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu yang sulit dan tidak menyenangkan. Namun ketika guru menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan media yang pernah dilakukan dalam penyampaian materi ada peningkatan motivasi dan minat serta hasil belajarnya dari peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik MTsN 3 Tanah Datar, dalam proses pembelajaran jarang sekali guru menggunakan media pembelajaran, hanya menggunakan buku teks saja. Buku teks yang digunakan tidak semua peserta didik yang memilikinya, sebagian darinya ada yang memiliki. Sebagian yang tidak memiliki buku teks malas untuk meminjamnya ke perpustakaan sekolah.



Gambar 1.1 Media Karton di MTsN 3 Tanah Datar

Terlihat dari Gambar 1.1 dalam menyampaikan materi guru masih belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik. Guru hanya menggunakan media pembelajaran seperti spidol, papan tulis, dan kertas karton. Namun hal itu belum mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar matematika sehingga memberikan kesan kepada peserta didik bahwa matematika itu sulit dan membosankan.

Berdasarkan masalah yang dipaparkan di atas, menunjukkan bahwa salah satu penyebabnya adalah kurang ketertarikan peserta didik dalam belajar matematika karena media yang digunakan kurang bervariasi, padahal untuk zaman sekarang telah banyaknya perkembangan media pembelajaran atau alat bantu untuk memotivasi belajar peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran dalam belajar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan baik. Suatu keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran adalah juga erat kaitannya dengan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Jika hal itu menurun secara otomatis hasil belajar dari peserta didik juga menurun seiring dengan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, karena dalam hal ini peserta didik diuntut untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran yang ditawarkan antara lain dengan menggunakan media pembelajaran yang berbentuk komik islami dalam pembelajaran sebagai media hiburan dan sebagai media pendidikan yang menghibur serta timbulnya minat dan semangat peserta didik dalam belajar. Komik

sebagai media visual dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi, karena mampu menarik dan menyampaikan informasi pembelajaran. Mengapa harus dengan media komik dalam mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang dimaksud adalah pengembangan yang tidak hanya mampu mengantarkan peserta didik pada peningkatan rasa semangat saja, tetapi juga tercapainya pemahaman dan pengertian yang tepat dalam menerima pembelajaran. Pengembangan nilai yang dirumuskan guru tidak serta merta dapat diterapkan ke semua mata pelajaran di sekolah. Hal ini berhubungan dengan karakteristik mata pelajaran masing-masing. Mendiknas Muhammad Nuh mengatakan dalam seminarnya bahwa "ide dasar ceria bergambar atau komik media pembelajaran berawal dari keinginan untuk memberikan media pembelajaran yang menarik sehingga materi pelajaran yang terkesan sulit akan menjadi mudah karena disuguhkan dalam bentuk komik atau gambar".

Berdasarkan uraian di atas dan didasari oleh adanya penekanan yang lebih pada media pembelajaran maka peneliti menyampaikan gagasan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika bagi peserta didik yang berjudul " Pengembangan Matematika Berbentuk Komik Matematika Islami Pada Materi Penyajian data untuk peserta didik SMP Kelas VII".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diungkapkan maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Belum tersedianya komik matematika islami yang valid dan praktis untuk digunakan guru dan peserta didik
2. Kurangnya ketersediaan media komik yang memfasilitasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran matematika khususnya materi penyajian data yang sesuai dengan kurikulum 2013

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan dibatasi pada pengembangan media komik matematika islami pada materi penyajian data untuk peserta didik kelas VII

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah media komik matematika yang islami pada materi penyajian data untuk peserta didik SMP kelas VII yang valid?
2. Bagaimanakah media komik matematika yang islami pada materi penyajian data untuk peserta didik SMP kelas VII yang praktis?

E. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini yang akan diteliti adalah validitas dan praktikalitas komik yang islami pada materi penyajian data kelas VII di MTsN 3 Tanah Datar.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan ini adalah:

1. Menghasilkan media komik matematika yang islami yang memenuhi kriteria valid
2. Menghasilkan media komik matematika yang islami yang memenuhi kriteria dan praktis.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik
 - a. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar dan melatih untuk belajar mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap guru
 - b. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan kepribadian peserta didik, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah

- c. Media pembelajaran yang berbentuk komik yang islami dapat meningkatkan pemahaman dalam belajar
2. Bagi guru
 - a. Sebagai tambahan alternatif dalam penyajian materi penyajian data
 - b. Memacu kreatifitas dan inovasi guru dalam mengoptimalkan media pembelajaran matematika
 3. Bagi sekolah
 - a. Menambah referensi perangkat pembelajaran berdasarkan media pembelajaran yang berbentuk komik yang islami
 - b. Sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik
 4. Bagi penulis

Menjadi pengalaman yang berharga dalam mengembangkan kemampuan menulis, berkreasi dan bekal untuk menjadi guru yang profesional

H. Spesifik Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang berbentuk komik matematika yang islami. Spesifik produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah :

1. Cerita dalam bentuk komik tidak berkelanjutan dari satu sub pokok bahasan ke sub pokok bahasan selanjutnya.

2. Judul masing – masing sub pokok bahasan berbeda dan disajikan dalam tema yang berbeda.
3. *Cover* dari komik didesain semenarik mungkin dengan mencantumkan ayat motivasi pada lembar *cover*nya.
4. Komik yang disajikan berwarna dan menggunakan bahasa sehari – hari agar mudah dipahami.
5. Karakter yang digunakan adalah karakter islami
6. Komik memuat lembar kesimpulan, dan kesimpulan tersebut diisi oleh masing – masing peserta didik setelah mempelajari materi tersebut.
7. Komik memuat lembar – lembar soal untuk memudahkan peserta didik untuk memahaminya lebih lanjut mengenai materi yang disampaikan dan latihan yang disajikan bervariasi supaya peserta didik tertarik untuk mengerjakannya.

I. Defenisi Operasional Variabel

Permasalahan dalam penelitian ini terbatas pada pengembangan media pembelajaran berbentuk komik yang islami dalam materi penyajian data di SMP kelas VII untuk peserta didik itu diuraikan defenisi operasionalnya sebagai berikut :

1. Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu untuk menguji kevaliditasnya dan kepraktikalitas sebuah produk.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat terdorongnya terjadinya proses belajar. Juga merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran.

3. Komik matematika

Komik matematika merupakan bentuk kartun yang mengungkapkan karakter untuk menjelaskan konsep matematika dan cerita dibuat dalam bentuk urutan yang erat hubungannya dengan pembelajaran.

4. Komik matematika islami

Komik matematika islami adalah komik yang memuat unsur-unsur islam dalam isi komik tersebut, kemudian karakter yang digunakan adalah karakter islami .

5. Media pembelajaran berbentuk komik

Media pembelajaran adalah media pembelajaran yang didesain dalam bentuk komik yang harus dipelajari oleh peserta didik sebagai salah satu sarana untuk memudahkan kegiatan pembelajaran

6. Valid

Valid berarti sah atau sah, suatu produk dapat digunakan apabila telah dikatakan sah atau sah suatu produk dilihat dari hasil pengujian terhadap validitas suatu produk yang sudah dirancang. Suatu produk dikatakan valid apabila berada pada interval kriteria valid atau sangat valid.

7. Praktis

Praktis berarti efisien atau mudah dipahami. Produk yang dikembangkan sesuai dengan yang direncanakan dan mudah dipahami oleh peserta didik. Suatu produk dikatakan praktis apabila berada pada interval praktis atau sangat praktis