

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sudah diajarkan mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) hingga Perguruan Tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang penting. Namun banyak siswa yang tidak menyukai matematika, mereka menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit karena harus berhadapan dengan konsep dan simbol matematika yang bersifat abstrak. Dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi individu, masyarakat dan negara. Terdapat banyak komponen yang mendukung pendidikan salah satunya dalam prosesnya, dalam proses pendidikan yang berlangsung perubahan yang dirasakan selama kemajuan teknologi sangat pesat terutama dalam proses pembelajaran di kelas.

Pujirianto (2012) berpendapat bahwa perkembangan teknologi sangat memengaruhi sistem penyampaian melalui pemanfaatan media generasi baru dalam perkembangan proses pembelajaran. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan, yakni dengan penggunaan media pembelajaran. Menurut Hamalik (2011:57) “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur fasilitas, perlengkapan, manusiawi, material, dan prosedur yang saling memengaruhi demi mencapai tujuan.” Musfiqon (2012) menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai ciri-ciri yang disesuaikan dengan konteks pembelajarannya, antara lain: (1) semua jenis alat yang dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran, (2) menumbuhkan minat belajar pada siswa, (3) meningkatkan kualitas guru, dan (4) memudahkan komunikasi antara siswa dan guru dalam pembelajaran. Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2018 di Indonesia telah diumumkan oleh *The Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD). Pengukuran pada PISA bertujuan untuk mengevaluasi sistem pendidikan

dengan mengukur proses kerja siswa pada tiga bidang utama, yaitu matematika, sains, dan literasi. Pengukuran PISA yang dilakukan OECD melibatkan sebanyak 12.098 siswa dari 399 sekolah di beberapa wilayah Indonesia yang dianggap mewakili. Hasil dari PISA menyebutkan bahwa kemampuan baca siswa rendah, skor sains dan matematika berada di bawah rata-rata. Untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dapat mendukung pembelajaran dikelas lebih menarik dan dapat membantu guru dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika, maka perlu dikembangkan suatu perangkat pembelajaran yang valid untuk mengatasi masalah tersebut, salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran berupa komik.

Bacaan populer di Indonesia salah satunya adalah komik. Tidak hanya anak-anak namun remaja hingga orang dewasa pun gemar membaca komik. Toko-toko buku maupun tempat persewaan komik menjamur memanjakan para pecinta dan penikmat komik dengan berbagai jenis dan *genre* nya. Tak heran puluhan ribu bahkan jutaan judul komik telah diterbitkan. Komik dipilih sebagai media pembelajaran karena mampu memberikan rasa senang dan cerita diambil kedalam kehidupan nyata siswa. Pengertian komik salah satunya dikemukakan oleh Toni Masdiono (Masdiono, 1998) yaitu komik merupakan susunan gambar memiliki alur cerita dan alur cerita tersebut memberikan pesan-pesan kepada pembacanya. Gambar yang sederhana di tambah kata-kata yang menarik dan menggunakan bahasa sehari-hari menjadikan komik dapat dibaca oleh semua orang. Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh (Fadella, Dkk, 2018) menunjukkan bahwa muncul rasa ketertarikan dan rasa ingin tahu siswa mengenai isi dari komik tersebut.

Beberapa karakteristik komik yang diungkapkan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai dalam (Riska Dwi Novianti, 2010) antara lain: (1) komik berisi tentang berbagai situasi cerita bersambung, (2) komik memiliki sifat humor, (3) perwatakan lain dari komik harus dikenal agar kekuatan medium ini bisa dihayati, (4) komik memusatkan perhatian orang yang membaca, (5) cerita pada komik mengenai hal sehari-hari sehingga pembaca dapat segera mengidentifikasi dirinya melalui perasaan serta tindakan dari perwatakan tokoh utamanya, (6) ceritanya singkat dan menarik perhatian, (7) dilengkapi

dengan aksi dalam lembaran surat kabar dan buku-buku, (8) komik dibuat lebih hidup dengan pemakaian warna utama secara bebas.

Dalam pembelajaran komik memiliki lima kelebihan yaitu: (1) selama proses belajar mengajar komik dapat memotivasi siswa, (2) dapat meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran karena media komik terdapat gambar yang membuat siswa tertarik untuk belajar (3) komik memiliki sifat permanen, (4) mampu mengajak siswa untuk disiplin membaca terutama siswa yang kurang menyukai membaca serta membangkitkan minat membaca, (5) komik adalah bagian dari budaya populer menurut Gene Yang dalam (Dienna, 2000:17-19)

Siswa tertarik untuk mempelajari materi matematika pada komik karena tampilan komik matematika yang menarik perhatian siswa. Dengan gambar dan tulisan yang dirangkai menjadi satu menjadi alur cerita sehingga informasi yang disampaikan akan lebih mudah dimengerti (Zeila, 2014). Akan muncul keasyikan tersendiri jika belajar menggunakan media komik sehingga siswa lebih tertarik dan mudah untuk mengerti, menerima, dan memahami pelajaran yang dipelajari. Selain itu komik juga dapat meningkatkan minat baca siswa. Namun, pembelajaran yang baik tentu tidak hanya dilihat dari perkembangan kemampuan berpikir siswa saja, tetapi juga dari perkembangan karakter.

Perhatian terhadap pendidikan karakter sebagai pembangun berkelanjutan pada faktor pendidikan bangsa Indonesia yang dirumuskan pada fungsi dan tujuan pendidikan. Hal ini tersirat pada Pasal 3 Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu:

"Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan harapan menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, kreatif, mandiri, sehat, berilmu, cakap, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Berdasarkan fungsi pendidikan tersebut, maka seharusnya pendidikan mampu untuk memberikan dampak positif terhadap watak dan kepribadian siswa.

Lickona (2013) menjelaskan mengapa perlunya pendidikan karakter, di antaranya: (1) karena lemahnya kesadaran pada nilai moral sehingga banyak generasi muda yang saling melukai, (2) hal yang paling utama dengan

memberikan nilai-nilai moral pada generasi muda, (3) ketika kurangnya pembelajaran moral yang diberikan dari orang tua dan masyarakat, sehingga penting bagi sekolah untuk memberi pendidikan karakter lebih (4) secara universal masih ada nilai moral yang bisa diterima seperti rasa hormat, perhatian, rasa percaya, dan rasa tanggung jawab (5) demokrasi merupakan peraturan dari, untuk dan oleh masyarakat sehingga demokrasi memiliki kebutuhan khusus untuk pendidikan moral (6) tidak ada sesuatu sebagai pendidikan bebas nilai, sekolah mengajarkan nilai-nilai setiap hari melalui desain ataupun tanpa desain, sekolah mengajarkan pendidikan bebas nilai, (7) manakala kita ingin menjadi guru yang baik, komitmen pada pendidikan karakter itu penting dan (8) performansi akademik yang meningkat karena efektifnya pendidikan karakter sehingga menjadikan sekolah lebih memperdulikan masyarakat. Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa meliputi: religius, jujur, kerja keras, kreatif, mandiri, toleransi, disiplin, cinta tanah air, menghargai prestasi, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, peduli lingkungan, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli sosial, dan tanggung jawab menurut Ghazi dalam (Sumarmo, 2012).

Menurut situs wikipedia, visualisasi adalah suatu rekayasa pada pembuatan gambar, animasi atau diagram untuk menampilkan suatu informasi. Visualisasi dalam bentuk gambar dari yang bersifat nyata maupun abstrak telah dikenal sejak awal dari peradaban manusia dan terus berkembang dari masa ke masa. Contohnya lukisan dari manusia purba di dinding-dinding gua, cerita bergambar atau komik, hingga animasi 3D. Dari sekian contoh visualisasi tersebut, komik atau cerita bergambar merupakan yang paling digemari saat ini, khususnya di kalangan siswa SMA. Untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran matematika dapat menggunakan media ini. Daripada menggunakan metode ceramah atau ekspositori pembelajaran matematika dengan menggunakan media komik dirasakan akan lebih efektif, terutama bagi siswa yang daya ingatnya kurang dalam belajar karena banyaknya materi yang harus diterima di sekolah.

Minat adalah kemungkinan dari dalam diri seseorang untuk tertarik pada suatu objek atau menyukai sesuatu, minat biasanya diberikan melalui pernyataan yang menunjukkan lebih menyukai suatu hal dan bisa juga dinyatakan dalam bentuk partisipasi dalam aktivitas yang diminatinya. Tanpa minat seseorang akan sulit melakukan sesuatu. Oleh karena itu, penulis mencoba mengembangkan minat belajar siswa dengan media komik yang dikhususkan untuk mengembangkan minat belajar terhadap mata pelajaran matematika melalui penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Siswa SMA Kelas X”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan media komik berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan minat belajar siswa SMA Kelas X?
2. Bagaimana validitas media komik berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan minat belajar siswa SMA Kelas X?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat mendeskripsikan rancangan media komik berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan minat belajar siswa SMA Kelas X yang dikembangkan.
2. Mengetahui validitas media komik berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan minat belajar siswa SMA Kelas X yang dikembangkan.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1.4.1 Nama Produk

Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah “Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Siswa SMA Kelas X”.

1.4.2 Konten Produk

Pengembangan media pembelajaran ini akan menghasilkan komik yang dapat digunakan untuk siswa dalam memsiswai materi matematika. Spesifikasi media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini berfungsi untuk memberikan materi dalam bentuk komik yang berisi cerita yang rangkaian gambarnya tidak bergerak, divisualisasikan dalam bentuk panel serta balon ucapan dan simbol tertentu yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang berisi permasalahan matematika.
2. Produk komik berupa Softcopy yang sudah di scan.
3. Cerita komik yang diambil, yaitu tentang cerita di kehidupan anak SMA yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan aktif.
4. Komik mengandung komponen-komponen seperti pengenalan tokoh, cerita komik, nilai moral serta nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam cerita.
5. Komik dibuat hitam putih, bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa lebih ke kehidupan sehari-hari yang mendukung kemudahan siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Masalah yang dikaji pada penelitian ini perlu dibatasi agar lebih terarah sehingga memberikan informasi yang lebih jelas mengenai masalah-masalah yang akan diteliti. Penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter bangsa meliputi: jujur, religious, disiplin, toleransi, semangat kebangsaan, kerja keras, menghargai prestasi, cinta tanah air, cinta damai, menghargai prestasi, komunikatif, demokratis, rasa ingin tahu, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Pada penelitian ini memfokuskan pada karakter bekerja keras, bertanggung jawab, gemar membaca, rasa ingin tahu, dan mandiri.

2. Pada penelitian ini dikembangkan media komik berbasis nilai karakter hanya untuk materi trigonometri yang diajarkan dalam pelajaran matematika kelas X.
3. Pengembangan media pada penelitian ini menggunakan sebagian model dari pengembangan *4D* (4-D) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Sivasalilam, Melvyn I. Semmel, & Dorothy I. Semmel dalam (Thiagarajan, 1974). Model pengembangan ini terdiri atas empat tahapan utama yakni pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*). Pada pengembangan ini tahapan yang dilakukan hanya sampai tahap *development* yaitu hanya sampai menghasilkan produk media yang dapat membantu siswa dalam belajar. Pada tahapan terakhir yaitu tahap *disseminate* karena keterbatasan waktu dan dana yang dimiliki serta melibatkan banyak siswa dan keterlibatan sekolah yang berbeda.

1.7 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya pemahaman yang berbeda terhadap judul penelitian dan istilah yang digunakan pada tulisan ini, maka perlu adanya beberapa penjelasan mengenai istilah yang dipergunakan.

1. Pengembangan atau sering disebut juga sebagai penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau non pembelajaran, dengan tujuan dapat diperoleh yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk.
2. Media pembelajaran adalah apapun yang dapat menyalurkan pesan dari sumber sehingga mampu membuat lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimaannya mendapat belajar dengan efisien.
3. Komik matematika adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter untuk menjelaskan konsep matematika dan cerita dibuat dalam bentuk panel yang berurutan dan sangat erat dengan gambar yang diberikan.

4. Pendidikan karakter merupakan bentuk dari kegiatan seseorang yang di dalamnya terdapat usaha untuk membantu orang lain berperilaku secara sistematis serta melatih kemampuan diri demi menuju kearah hidup yang lebih baik.
5. Trigonometri adalah salah satu mata pelajaran pada kelas X SMA. Trigonometri merupakan sebuah cabang matematika yang memsisiwai hubungan yang meliputi panjang dan sudut segitiga.
6. Minat adalah kemungkinan dari dalam diri seseorang untuk tertarik pada suatu objek atau menyenangkan sesuatu. Minat biasanya dinyatakan dengan partisipasi kegiatan yang diminatnya.

