

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan jalannya peserta didik untuk menuntut ilmu dan meraih kesuksesan. Meskipun ilmu yang didapatkan tidak harus di sekolah saja, tetapi pendidikan sangatlah penting dalam kehidupan manusia. Seperti yang disampaikan oleh Atsani (2020:83) melalui pendidikan akan dilahirkan generasi penerus yang cerdas intelektual maupun emosional, terampil dan mandiri untuk mencapai pembangunan bangsa ini. Pendidikan sangatlah penting dalam kehidupan manusia, dengan adanya pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dan mendapatkan pengetahuan yang baru. Selain itu, pendidikan juga merupakan bagian besar bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan sangat perlu memanfaatkan teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu rencana yang telah dirancang sebaik-baik mungkin oleh seorang pendidik dengan adanya interaksi yang melibatkan antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk mengembangkan pola pikir dan pengetahuan peserta didik tersebut. Menurut Sugihartono (2007:87-88) mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisir dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar efektif dan efisien agar tercapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Pada umumnya pembelajaran yang sering terjadi banyak masalah adalah dipelajari matematika. Dalam pembelajaran matematika peserta didik diharapkan benar-benar aktif agar ingatan peserta didik tentang yang dipelajari akan lebih lama bertahan. Selain itu, matematika dianggap mata pelajaran yang sulit bagi peserta didik karena sifatnya yang abstrak (Novitasari, 2016). Dengan demikian, jika peserta didik belum menguasai konsep dasar dari matematika maka dia akan mengalami kesulitan dalam pemahaman konsep berikutnya. Kesulitan belajar inilah yang menyebabkan rendahnya peringkat prestasi belajar matematika pada peserta didik. Oleh karena itu diperlukan solusi agar tercapainya keberhasilan pembelajaran yang optimal, maka diperlukan adanya sinkronisasi diantara tiga aspek utama dalam pembelajaran yaitu pendidik, peserta didik dan media pembelajaran (Handayani & Rahayu, 2020). Ketiga aspek tersebut merupakan suatu aspek yang saling berkaitan. Untuk memudahkan penyampaian dan penafsiran terhadap materi yang diberikan oleh guru kepada peserta didik maka diperlukan adanya media pembelajaran (Pratama, 2019).

Media adalah semua bentuk perantara yang dipakai oleh penyebar pesan, ide atau gagasan sehingga pesan, ide atau gagasan itu sampai pada penerima pesan untuk menyampaikan informasi. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Kristianto & Rahayu, 2020). Keberadaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan menjadi salah satu upaya yang sengaja untuk meningkatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan lingkungan belajarnya (Rahmah &

Aminah, 2021). Menurut Nurrita (2018:171) melalui media suatu proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu menurut Aqib dalam (Alannasir, 2016) manfaat umum dari media pembelajaran adalah pembelajaran akan lebih jelas, menarik dan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pengalaman peneliti saat PLP (Praktik Lapangan Persekolahan) di SMP Negeri 10 Tanjungpinang sarana dan prasarana yang ada di sekolah sudah memiliki kemajuan dalam fasilitas teknologi. Seperti tersedianya LCD dan proyektor hingga lab komputer. Namun, dalam proses pembelajaran di sekolah saat ini, masih sedikit yang menggunakan media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran, sehingga membuat peserta didik sering kali merasa bosan saat belajar. Media pembelajaran yang biasa digunakan saat proses pembelajaran berlangsung yaitu *Microsoft PowerPoint*. *Microsoft PowerPoint* sebagai media pembelajaran hanya menampilkan *slide* dari materi maupun contoh soal, media tersebut hanya bersifat satu arah (non interaktif) dimana peserta didik hanya dapat melihat dan mendengar tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan penggunaan media pembelajaran di kelas yang kurang menarik juga menyebabkan rendahnya motivasi dan minat belajar peserta didik.

Dengan perkembangan teknologi yang pesat seperti ini mengakibatkan peserta didik lebih tertarik menggunakan alat elektronik seperti laptop, *handphone* komputer daripada kegiatan membaca dari buku cetak terutama buku pelajaran. Oleh karena itu, peneliti berpikir perlu mengembangkan media pembelajaran yang

lebih menarik seperti mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pelajaran matematika berupa komik elektronik (*e-comic*).

Komik yang dimaknai sebagai sebuah gambar kartun berteks mampu menyampaikan sebuah pesan dengan gaya yang ringan dan menyenangkan (Aeni & Yusupa, 2018). Pada tahap awal pengembangannya komik hanya berisikan tema yang diangkat dalam bentuk media kertas. Sejalan berkembangnya teknologi digital yang marak membuat tren baru pengguna kata elektronik yaitu memberikan kata imbuhan “e” pada setiap kata. Seperti *e-bussines, e-learning, e-book* hingga *e-comic*. Dengan adanya *e-comic* ini menunjukkan adanya transformasi teknologi dari media komik yang berawal berbentuk cetak sekarang bisa dalam berbentuk digital dengan format elektronik.

Komik elektronik (*e-comic*) merupakan suatu media yang terdiri atas susunan cerita bergambar sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar diharapkan agar tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih efektif. Selain itu, peranan media pembelajaran interaktif berupa *e-comic* ini dipandang efektif untuk mengembangkan kreatifitas siswa (Nurrita, 2018). Dengan adanya media pembelajaran berupa *e-comic* ini diharapkan akan menciptakan suasana belajar yang baru dengan pengalaman yang baru juga bisa meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dian (2013) menyebutkan bahwa menggunakan media *e-comic* dapat memberikan nuansa belajar yang menarik dan menyenangkan. Dimana *e-comic* memiliki unsur seni yang tinggi tidak

hanya menyajikan materi namun juga terdapat hiburan melalui gambar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Siregar et al., (2019:12-13) bahwa *e-comic* mampu menggugah imajinasi peserta didik dalam berpikir. Hal ini dilihat dari peserta didik gemar membaca komik atau buku yang bergambar. Kemudian *e-comic* sebagai media pembelajaran juga dapat mengatasi kebosanan dan kejenuhan peserta didik dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar peserta didik. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khotimah & Ratnawuri (2021:84) menyatakan bahwa *e-comic* dapat dijadikan sebagai perantara atau media untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan. Hal ini dikarenakan *e-comic* dapat mengkolaborasi teks dan gambar yang dirangkai menjadi alur cerita yang mudah dimengerti peserta didik. Hal ini juga diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Amiruddin (2021:44) mengungkapkan bahwa *e-comic* yang dikembangkan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, menunjukkan bahwa *e-comic* sebagai media pembelajaran dapat menunjang terlaksananya tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Materi yang dianggap sulit oleh peserta didik pada tingkat SMP adalah materi peluang. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Hanah et al., 2016) melalui penelitiannya, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menentukan peluang suatu kejadian secara tepat bahkan dalam konteks dan perhitungan cukup sederhana. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Laila selaku guru matematika di SMP Negeri 10 Tanjungpinang pada hari Senin, 21 Februari 2022 mengenai kesulitan yang dialami peserta didik pada tahun

sebelumnya, terdapat banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep peluang, yang dapat berakibat pada hasil belajar peserta didik tersebut. Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh Riana et al. (2021:20) yang menyatakan bahwa kesulitan belajar matematika siswa pada materi peluang adalah masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pokok bahasan materi peluang, baik dari menentukan ruang sampel dan titik sampel maupun membedakan peluang teoritik dan peluang empirik.

Kesulitan dalam pemahaman konsep peluang, pastinya tidak terlepas dari faktor yang mempengaruhinya. Berdasarkan hasil wawancara faktor yang mempengaruhi yaitu kurangnya media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik untuk belajar, sehingga menyebabkan pembelajaran kurang menyenangkan dan tidak memotivasi siswa dalam proses belajar. Menurut Sudjana & Rivai (2017:183) menyatakan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa. Hal ini juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Dian Ratna (2017:85) menunjukkan bahwa penggunaan media sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan pada materi pembelajaran. Di sisi lain media mampu membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa, maka perlu adanya pemilihan media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan seperti media grafis. Iqbal & Risda (2019:9) menyatakan bahwa media grafis sebagai media yang dapat mengkomunikasikan fakta dan gagasan secara jelas melalui kata-kata dan gambar, salah satu jenis media grafis adalah komik. Penggunaan komik dalam pengajaran dipadu dengan metode mengajar dapat menjadikan alat pengajaran yang efektif (Witanta et al., 2019). Oleh karena

itu, komik diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pada siswa.

Dengan adanya permasalahan diatas membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik agar dalam proses belajar tidak membosankan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berupa *e-comic* dalam pembelajaran matematika materi peluang SMP kelas VIII”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan media pembelajaran interaktif berupa *e-comic* pada materi peluang SMP kelas VIII yang valid dan praktis?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa *e-comic* dalam pembelajaran matematika materi peluang SMP kelas VIII yang valid dan praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi yang dapat diakses melalui *smartphone* dengan sistem operasi *android* dan juga dapat dioperasikan menggunakan laptop dan PC (*personal computer*).
2. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan hanya bisa ditampilkan pada resolusi layar *potrait*.

3. Produk yang dikembangkan memuat konten yang terdiri dari teks, gambar dan video.
4. Produk memuat menu petunjuk, kompetensi, baca komik, latihan dan profil pengembang.
5. Produk yang dikembangkan adalah *e-comic* sebagai media pembelajaran interaktif.
6. Media pembelajaran interaktif berupa *e-comic* dapat digunakan secara *offline*.
7. Produk yang dikembangkan memuat materi Peluang SMP Kelas VIII.

E. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam mengembangkan media pembelajaran pada pembelajaran matematika yang kreatif dan inovatif sehingga mampu meningkatkan minat dan semangat belajar siswa serta dapat menjadikan acuan bagi para pendidik agar dapat kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media belajar peserta didik.

b. Manfaat Praktis

- a) Bagi peserta didik, diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif berupa *e-comic* ini dapat mempermudah peserta didik dalam memahami matematika dan memberikan pengalaman baru dalam belajar dengan memanfaatkan teknologi.
- b) Bagi pendidik, melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berupa *e-comic* ini diharapkan dapat dijadikan referensi, wawasan dan inspirasi dalam membuat perencanaan kegiatan pembelajaran matematika yang lebih kreatif

dan inovatif.

- c) Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menjadi sumber referensi penelitian berikutnya dan dapat memberikan kontribusi pada bidang pendidikan khususnya matematika yang dapat dikolaborasikan dengan perkembangan teknologi sekarang.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pendidik dan peserta didik mampu mengoperasikan *smartphone* atau laptop.
2. Pendidik dan peserta didik dapat mengakses media pembelajaran interaktif berupa *e-comic* menggunakan laptop dan *smartphone*.

Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berupa *e-comic* ini memiliki keterbatasan, diantaranya :

1. Uji coba produk dilakukan secara terbatas pada satu sekolah.
2. Media yang dikembangkan hanya teruji kevalidan dan kepraktisannya dan belum teruji keefektifannya.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mengembangkan dan menghasilkan produk baru berupa media pembelajaran interaktif berupa *e-comic* dalam bentuk aplikasi yang dapat digunakan oleh peserta didik SMP kelas VIII sebagai media pembelajaran.

2. Media pembelajaran interaktif

Media pembelajaran interaktif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah gabungan dari berbagai unsur media seperti teks, gambar dan animasi yang dikemas secara interaktif sebagai media pembelajaran yang membantu peserta didik dalam proses belajar khususnya pada materi peluang untuk meningkatkan pengetahuan dalam proses pembelajaran.

3. *E-comic*

E-comic adalah suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik. *E-comic* ini memuat konten yang terdiri dari teks, gambar dan animasi dan hanya bisa dioperasikan menggunakan laptop dan *handphone* berbasis android yang memuat materi peluang SMP Kelas VIII.

