

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Matematika sering kali dianggap sulit dan membosankan. Bahkan tidak sedikit orang yang tidak menyukai matematika karena dalam menyelesaikan soal membutuhkan ketelitian dan memang terlihat rumit. Kurangnya pemahaman siswa juga menjadi penyebab siswa kesulitan menyelesaikan soal. Kondisi ini semakin memburuk karena kurangnya minat membaca siswa sehingga siswa tidak memahami materi apa yang telah disampaikan. Informasi dapat dipahami melalui membaca sehingga pemahaman materi dapat tercapai. Dibutuhkan terobosan baru yang dapat meningkatkan minat baca untuk membantu meningkatkan pemahaman tentang materi pembelajaran karena rendahnya minat membaca yang berpengaruh pada kemampuan membaca.

Pada era sekarang ini kita sangat mudah untuk mengakses informasi kapan pun dan di mana pun. Semua informasi dapat diakses melalui gadget yang pasti sudah banyak dimiliki oleh banyak orang. Menurut Khasanah, A. (2022: 1) mengungkapkan Guru diharuskan mengikuti kemajuan teknologi dan mengemas bahan ajar, media serta model pembelajaran menjadi berbasis teknologi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran daring merupakan satu-satunya akses yang dapat dilakukan oleh pendidik agar tetap melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar, mengontrol dan berinteraksi dengan peserta didik. *Android* adalah sistem operasi yang bersifat *open source* (sumber terbuka). Disebut *open source* karena *source code* (kode sumber) dari sistem operasi *Android* dapat dilihat, di *download*, dan dimodifikasi secara bebas. Perkembangan teknologi ini sangat erat hubungannya dengan minat baca siswa di Indonesia.

Berdasarkan hasil pra observasi (01 Maret 2023) yang dilakukan oleh peneliti di SMP Koperasi Pontianak kepada siswa. Peserta didik kesulitan dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan pada soal tes. Setelah mengerjakan soal, siswa merasa puas bahwa tugas yang dikerjakan dapat terselesaikan, namun siswa tidak memeriksa kembali jawaban yang sudah

didapatkan. Hasil jawaban siswa sebanyak 10 orang siswa, 9 siswa mendekati benar dalam menjawab soal nomor 1 dan 2, sisanya siswa salah dalam menjawab soal nomor 3, 4, dan 5. Peneliti juga melakukan pra observasi kepada guru mata pelajaran matematika, yaitu bapak Sumarno, S.Pd. Dari hasil wawancara tersebut peneliti menemukan bahwa salah satu masalah dalam proses pembelajaran matematika yakni kurangnya minat belajar serta rendahnya karakter siswa terhadap guru. Akibatnya guru harus melakukan variasi dalam pembelajaran. Berbagai upaya yang dilakukan oleh guru mulai dari menerapkan strategi pembelajaran baru hingga media pembelajaran.

Dari hasil wawancara juga didapati bahwa siswa lebih senang dan tertarik membuka *smartphone* dari pada buku buku pelajaran. Berdasarkan hal tersebut yang mendorong peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang bisa di akses melalui *smartphone* yang dimiliki siswa. Salah satu variasi pembelajaran yang dapat dilakukan adalah media ajar berupa buku ajar. Buku ajar yang dirancang harus sama dengan minat dan trend di kalangan siswa, dalam hal ini siswa SMP Koperasi Pontianak. Selain itu, hal yang diperhatikan dalam penggunaan bahan ajar adalah media dari bahan ajar itu sendiri. Oleh karenanya bahan ajar harus lebih praktis dan menarik agar siswa betah membaca dan membawanya kemana-mana bahkan menjadi sumber belajar utama. Bagi siswa yang dimaksud salah satunya adalah media pembelajaran komik.

Saat ini literasi membaca dengan hanya berisikan tulisan sangatlah membosankan bagi siswa. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat memotivasi keinginan mereka untuk membaca materi. Media pembelajaran komik dapat dijadikan sebagai solusi. Menurut Rifky (2017: 22) mengungkapkan bahwa Komik merupakan media yang unik dengan menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif. Komik adalah media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami. komik merupakan media dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat menghidupkan kesungguhan dalam belajar, sehingga media komik yang menyenangkan dapat memiliki banyak

peminat jika dipadankan dengan buku pelajaran di sekolah. Komik ini menarik minat siswa untuk lebih banyak membaca dan membuat siswa lebih bisa kreatif. Komik adalah sarana yang media penyampai informasi yang mudah dipahami, teratur, dan menyenangkan.

Perubahan komik untuk mengikuti gaya baru dengan memanfaatkan teknologi komunikasi saat ini di dorong oleh Industri baca. Hal ini mulai melahirkan istilah baru yang dikenal dengan *digital comic* atau komik digital (Hidayati, 2021: 30). Digitalisasi pada produk yang dikembangkan yaitu komik digital menggunakan aplikasi *StoryboardThat*. *StoryboardThat* adalah salah satu platform digital yang dapat dimanfaatkan oleh pengajar dan peserta didik untuk mengungkapkan apa yang mereka pikirkan atau apa yang mereka rasakan dari situasi tertentu dimana perasaan dan pikiran itu diekspresikan dalam bentuk komik (Wahjuningsih dkk, 2020: 1).

Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Komik bukan hanya bacaan bagi anak-anak. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah di mengerti (Nasution, 2019: 111). Kemungkinan hal ini karena komik dipadukan dengan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih menarik dan mudah diserap.

Komik Sebagai media pembelajaran hendaknya menanamkan nilai-nilai karakter, karena media tidak hanya menjadi faktor penting dalam penyampaian informasi materi pelajaran tetapi juga berisi muatan pesan-pesan moral bagi siswa. Ini terkait dengan pembentukan akhlak yang bertujuan mencerdaskan sekaligus membentuk manusia sebagai pribadi yang berkarakter (Khairi, 2019: 98).

Statistika adalah kesimpulan fakta berbentuk bilangan yang disusun dalam bentuk daftar atau tabel yang menggambarkan suatu kejadian. Data yang diperoleh dari hasil pengamatan disusun dan disajikan dalam bentuk bilangan-bilangan pada sebuah daftar atau tabel, inilah yang dinamakan dengan statistic (Andhin, 2021:136). Berdasarkan penelitian Wardana & Safitri, (2022: 476)

menyatakan bahwa rata-rata kemampuan penalaran matematis pada materi statistika di SMP Koperasi Pontianak masih tergolong rendah. Siswa masih belum bisa melakukan perhitungan berdasarkan rumus, menarik kesimpulan, dan membuat perkiraan pada materi statistika.

Proses pembelajaran dengan media komik ini dapat mengarahkan siswa mengalami beberapa proses mental, misalnya merumuskan masalah, mengumpulkan dan menganalisis data, menarik kesimpulan dan sebagainya. Proses mental ini dapat menumbuhkan imajinasi siswa lebih dalam seperti materi statistika. Materi ini memiliki banyak contoh dalam kehidupan sehari-hari yang dapat kita imajinasikan atau gambarkan dengan mudah dalam komik. Menurut Irawan, (2016: 15) pembelajaran matematika yang relevan untuk menanamkan nilai budaya dan karakter melalui pembelajaran tidak langsung, sehingga cerita komik dengan materi statistika juga dapat memuat nilai budaya dan karakter sebagai upaya melaksanakan Pendidikan karakter bagi siswa. Sesuai dengan standar nasional pendidikan dari Kemdikbud. Budaya dan karakter diyakini menjadi kunci sekaligus solusi berbagai permasalahan sosial di masyarakat. Karenanya, penanaman nilai budaya dan karakter menjadi prioritas nasional, tidak terkecuali melalui dunia Pendidikan. Nilai karakter yang dimunculkan adalah religius, mandiri, kerja keras, kerja sama, kejujuran, disiplin, dan percaya diri.

Berdasarkan hal yang disebutkan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran komik berbasis android bermuatan karakter pada materi statistika. Diharapkan hasil pengembangan komik ini dapat membantu siswa dalam menciptakan suasana pembelajaran matematika yang lebih menyenangkan.

## **B. Rumusan Masalah**

Masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana proses pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Android* Bermuatan Karakter Pada Materi Statistika Di Kelas VIII SMP Koperasi Pontianak?”. Adapun sub-sub masalah dalam penelitian ini :

1. Bagaimana tingkat kevalidan Media Pembelajaran Komik Berbasis Android Bermuatan Karakter Pada Materi Statistika Di Kelas VIII SMP Koperasi Pontianak?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Android* Bermuatan Karakter Pada Materi Statistika Di Kelas VIII SMP Koperasi Pontianak?
3. Bagaimana tingkat keefektifan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Android* Bermuatan Karakter Pada Materi Statistika Di Kelas VIII SMP Koperasi Pontianak?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran komik berbasis android bermuatan karakter pada materi statistika di kelas VIII SMP Koperasi Pontianak. Adapun tujuan penelitian ini secara khusus antara lain untuk mengetahui :

1. Tingkat kevalidan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Android* Bermuatan Karakter Pada Materi Statistika.
2. Tingkat kepraktisan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Android* Bermuatan Karakter Pada Materi Statistika Di Kelas VIII SMP Koperasi Pontianak.
3. Tingkat keefektifan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Android* Bermuatan Karakter Pada Materi Statistika Di Kelas VIII SMP Koperasi Pontianak.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi, referensi, dan menambah wawasan tentang Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis *Android* Bermuatan Karakter Pada Materi Statistika yang layak digunakan

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Siswa dapat melakukan proses pembelajaran matematika dengan cara yang lebih menyenangkan, belajar menyelesaikan permasalahan dengan mandiri serta belajar menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa.

### b. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan hasil pengembangan komik ini sebagai referensi untuk menciptakan media pembelajaran matematika yang lebih menarik sehingga siswa merasa pembelajaran dapat lebih menyenangkan.

### c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menggunakan hasil pengembangan komik ini sebagai referensi untuk menciptakan media pembelajaran matematika yang lebih menarik sehingga sekolah dapat mengembangkan media pembelajaran dan mempermudah dalam proses pembelajaran disekolah.

## E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran komik berbentuk aplikasi *Android* (.apk) berbantuan Storyboard dan Andromo
2. Media pembelajaran ini terdiri dari sajian teks dan gambar pada aplikasi.
3. Media komik memuat standar KI dan KD sesuai dengan silabus kurikulum 2013 untuk SMP/MTs sederajat.
4. Media komik berisi tentang materi statistika untuk siswa SMP/MTs kelas VIII semester genap.
5. Alur cerita dalam komik memuat nilai-nilai karakter.
6. Dalam cerita, tokoh di dalam komik yang sedang berdialog dan mengajak siswa dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi statistika, supaya siswa memahami materi yang sedang dibahas.

## F. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Pengembangan

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengembangan komik berbasis *android* bermuatan karakter pada materi statistika di kelas VIII. Aspek penelitian ini adalah kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Kevalidan yang dimaksud untuk menunjukkan bahwa komik yang dikembangkan layak atau tidak digunakan yang ditinjau dari hasil penilaian para ahli (validator). Sedangkan untuk melihat praktis atau tidaknya komik dapat ditinjau dari hasil penilaian angket responden yaitu guru dan siswa sebagai subjek uji coba. Lalu keefektifan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penilaian dari media komik yang digunakan untuk melihat efektif atau tidaknya media komunikasi sebagai bahan ajar.

### 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam penelitian ini diartikan sebagai orang, bahan atau alat yang diciptakan sebagai pembawa pesan berupa pengetahuan tentang materi pembelajaran yang lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.

### 3. Komik

Komik dalam penelitian ini diartikan sebagai media grafis berbentuk sastra bergambar yang bukan hanya buku online dengan penampilan visual yang menarik tetapi juga dalam bentuk komunikasi intelektual yang efektif untuk menyampaikan pesan karena kekuatan Bahasa gambar dan Bahasa tulis yang dimilikinya.

### 4. *Android*

*Android* adalah suatu sistem operasi berbasis Linux yang didesain khusus untuk perangkat yang digunakan untuk bergerak, seperti halnya *smartphone*. *Android* adalah software untuk perangkat mobile yang

mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi kunci. Pengembangan aplikasi pada platform *Android* menggunakan bahasa pemrograman Java.

#### 5. Pendidikan karakter

Pendidikan karakter adalah suatu usaha manusia secara sadar dan terencana untuk mendidik dan memberdayakan potensi peserta didik guna membangun karakter pribadinya sehingga dapat menjadi individu yang bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungannya. Nilai karakter yang dimunculkan adalah religius, mandiri, kerja keras, kerja sama, kejujuran, disiplin, dan percaya diri.

#### 6. Statistika

Statistika adalah salah satu mata pelajaran matematika yang dipelajari pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VIII. Dalam penelitian ini materi yang akan digunakan adalah dua sub bab materi statistika, yaitu ukuran pemusatan data dan ukuran penyebaran data

#### 7. Kevalidan

Kevalidan adalah keadaan media pembelajaran yang dinyatakan Shahih dalam proses validasi yang dilakukan oleh para ahli.

#### 8. Kepraktisan

Kepraktisan adalah kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran yang ditunjukkan oleh respon guru dan siswa dalam angket respon mengenai kemudahan pada penggunaan bahan ajar.

#### 9. Keefektifan

Keefektifan adalah kemampuan media pembelajaran yang digunakan untuk ketercapaian kompetensi sebagai tujuan pembelajaran secara maksimal.