

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha terencana untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi jaman di era global, maka untuk mencapai pendidikan yang berkualitas dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yaitu melalui pendidikan yang dilaksanakan sebaik mungkin (Nurrita, 2018). Dari penjelasan Nurrita dunia pendidikan yang semakin berkembang untuk mencapai suatu tujuan tertentu, pembelajaran perlu dilakukan melalui pembelajaran yang berkualitas hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi beberapa faktor yang saling mendukung satu sama lain. Media pembelajaran merupakan alat atau benda yang berupa fisik yang digunakan untuk menyampaikan informasi antara pengirim ke penerima baik, serta komunikasi akan lebih efektif dan hubungan langsung antara pendidik dan peserta didik didalam proses pembelajaran yang berlangsung (Negara, 2014). Media pembelajaran mempunyai peran sangat penting dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik saat ini, karena media pembelajaran digunakan untuk menyalurkan informasi kepada peserta didik dan melalui media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang telah disampaikan oleh pendidik. Dengan penggunaan alat-alat ini pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi dengan baik serta interaksi secara langsung lebih banyak arah (Tafonao, 2018). Dari penjelasan tersebut media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pesan dan membantu peserta didik dalam memahami apa yang di sampaikan pendidik.

Matematika adalah pelajaran yang terstruktur sehingga sangat penting sebagai dasar yang berkaitan dengan pelajaran yang lain. Matematika merupakan alat berpikir yang mendasari semua ilmu dalam kehidupan manusia (Cleopatra, 2015). Matematika berperan penting yang mendasari sarana pendukung dalam berbagai segi kehidupan dengan yang lainnya dan hal yang mendasari kesuksesan komunikasi dan informasi dalam perkembangan teknologi saat ini, sehingga dengan mempelajari matematika sangat penting untuk mengembangkan potensi diri dalam berbagai hal (Rahayu dan Kusuma, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dengan menggunakan lembar wawancara pendidik matematika kelas VII SMP Negeri 7 Metro yaitu dengan salah satu pendidik SMP Negeri 7 Metro dari hasil wawancara bahwa peserta didik kelas VII diperbolehkan menggunakan Android dalam proses pembelajaran. Pembelajaran sudah menggunakan kurikulum 2013 serta menggunakan bahan ajar berupa buku paket dari pemerintah. Penggunaan buku paket tersebut peserta didik masih ada yang merasa kesulitan dalam memahami materi. Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran sekolah adalah pendekatan saintifik, tetapi kenyataannya dilapangan pengajar tetap menggunakan model pembelajaran ceramah. Model ceramah lebih banyak digunakan dengan begitu pembelajaran lebih monoton dan hanya sebatas pengetahuan pendidik, sehingga peserta didik mudah lupa dengan apa yang telah disampaikan. Media pembelajaran matematika kurang memadai dan kemampuan serta keahlian pendidik dalam membuat media pembelajaran belum maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan menggunakan lembar wawancara peserta didik masih merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran matematika. Penggunaan bahan ajar yaitu menggunakan buku paket dari sekolah sebenarnya sudah dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari namun peserta didik masih merasakan kesulitan dalam memahaminya. Peserta didik mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran matematika masih jarang diberikan dan media yang sudah digunakan belum memenuhi kebutuhan belajar. Oleh karena itu peserta didik membutuhkan media pembelajaran untuk mengatasi hal tersebut. Media pembelajaran matematika yang menarik akan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Ketika minat siswa meningkat maka pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Hasil observasi menginformasikan bahwa visi SMP Negeri 7 Metro salah satunya yaitu berlandaskan imtaq dan peserta didik sebelum memulai pelajaran diwajibkan membaca ayat ayat Al-Qur'an oleh karena itu, nilai-nilai Islam dapat juga diterapkan dalam proses pembelajaran agar setelah mempelajari E-Comic tersebut mendapatkan hikmah dan sebagai motivasi peserta didik. Hasil analisis bahan ajar dan media yang digunakan di SMP Negeri 7 Metro adalah buku paket dari pemerintah sesuai kurikulum 2013 dan media yang digunakan yaitu video berisi penjelasan materi namun media pembelajaran yang digunakan belum memenuhi kebutuhan belajar karena masih jarang digunakan selain itu jika peserta didik menggunakan video pembelajaran kurang fokus karena terkadang

beberapa peserta didik memutar atau menonton video-video yang lain. Buku paket yang digunakan bagus dan berisi materi yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Bahan ajar tersebut dilengkapi dengan gambar dan warna namun, buku paket yang digunakan belum terintegrasi nilai-nilai Islam selain itu masih ada kekurangan yaitu tidak adanya cerita komik yang bercorak percakapan dalam gaya kehidupan sehari-hari, dengan cerita komik memudahkan peserta didik menyerap materi, media pembelajaran yang digunakan masih sederhana yakni video, belum ada inovasi media lainnya dan belum ada media E-Comic. Penyajian materi Matematika perlu dibuat sedemikian rupa agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu peserta didik SMP kelas VII C SMP Negeri menyukai komik.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan media yang dapat mendampingi bahan ajar yang bersifat nyata atau riil dalam proses pembelajaran untuk meminimalisir kendala dalam proses pembelajaran. Media e-komik adalah media yang disajikan dari susunan cerita gambar yang bersifat mendidik dan berperan sebagai media pembelajaran dengan berbentuk elektronik (Budi, dkk., 2016). Penggunaan E-Comic sebagai media pembelajaran matematika dapat memberikan keinginan serta rasa ketertarikan peserta didik dalam mempelajari materi matematika. Tidak hanya itu, penggunaan media ini akan meningkatkan kemandirian belajar siswa, sebab media ini dibuat sedemikian rupa sehingga sangat menarik buat dibaca (Astuti, dkk., 2018). Dari penjelasan Astuti penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran matematika lebih meningkat. Dengan penggunaan media peserta didik lebih tertarik dalam memahami materi. Hal ini berarti media sangat berperan dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa selain itu juga media dapat membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Model pembelajaran CTL merupakan suatu proses dalam pembelajaran yang dapat membantu guru mengaitkan berdasarkan materi yang diajarkannya dengan suasana dunia riil serta memberikan stimulus peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan pelaksanaannya dalam kehidupan mereka dalam kehidupan bermasyarakat (Yulia dan Sunggu, 2016). Dari hasil analisis bahwa menggunakan pendekatan CTL membantu dalam proses pembelajaran berdasarkan penelitian (Hasibuan, 2014:328) "pendekatan pembelajaran CTL, dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa karena model pembelajaran CTL ini lebih memfokuskan pada

pemahaman serta menekankan pada pengembangan minat dan pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, bukan hanya sekedar hafalan sehari-hari". Berdasarkan penjelasan diatas model pembelajaran CTL berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, dengan begitu peserta didik dapat mengeksplor kemampuan diri dan merangsang pemecahan masalah. Pembelajaran dengan media E-Comic berbasis CTL yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari diharapkan peserta didik dapat lebih mudah dalam menyerap materi pembelajaran matematika khususnya materi Aritmatika Sosial. Media E-Comic dipilih dengan mempertimbangkan yaitu peserta didik dapat mempelajari materi tidak terbatas ruang dan waktu, melalui media E-Comic materi dapat dituangkan dalam bentuk cerita yang menarik dengan kehidupan sehari-hari dalam ilustrasi gambar dapat membuat suasana belajar menyenangkan. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti akan mengembangkan dengan judul "**PENGEMBANGAN E-COMIC MATERI ARITMATIKA SOSIAL BERBASIS CTL BERBANTUAN FLIP PDF PROFESIONAL DISERTAI NILAI-NILAI ISLAM**".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan E-Comic Materi Aritmatika Sosial berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbantuan *Flip Pdf Profesional* Disertai Nilai-Nilai Islam sebagai media pembelajaran valid dan praktis?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu menghasilkan media E-Comic Materi Aritmatika Sosial berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbantuan *Flip Pdf Profesional* Disertai Nilai-Nilai Islam sebagai media pembelajaran yang valid dan praktis.

D. Kegunaan Pengembangan Produk

Hasil dari penelitian diharapkan memperoleh manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bisa dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran dan digunakan pada pembelajaran di SMP Negeri 7 Metro .

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media E-Comic Materi Aritmatika Sosial berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbantuan *Flip Pdf Profesional* Disertai Nilai-Nilai Islam diharapkan akan memudahkan peserta didik memahami dan mempelajari aritmatika sosial.

b. Bagi Pendidik

Mempermudah pendidik memberikan materi aritmatika sosial dalam proses pembelajaran dan menambah kelayakan dan kebutuhan suatu media bagi pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian diharapkan meningkatkan ilmu serta wawasan guna bekal menjadi seorang pendidik yang profesional.

E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Spesifikasi yang diharapkan dari penelitian pengembangan media E-Comic berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) disertai nilai-nilai Islam dengan berbantuan *Flip PDF Professional* sebagai berikut :

1. Media E-Comic aritmatika sosial berbasis CTL disertai nilai-nilai Islam disajikan menggunakan website dengan berbantuan *flip PDF professional*. Dalam pemakaian media menggunakan smartphone atau PC Computer
2. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi pokok bahasan Aritmatika Sosial dengan pembahasan materi berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) disertai nilai-nilai Islam dan soal - soal Aritmatika Sosial
3. Media E-Comic aritmatika sosial disajikan berupa E-Comic matematika berbasis CTL disertai nilai-nilai Islam memuat gambar bercerita dan berwarna untuk menarik minat peserta didik dalam mempelajari materi Aritmatika Sosial.
4. Media E-Comic dapat digunakan individual maupun kelompok.

F. Urgensi Pengembangan

Media pembelajaran E-Comic matematika kelas vii materi aritmatika sosial ini perlu berbasis CTL disertai nilai-nilai Islam untuk dikembangkan karena materi yang disampaikan berupa cerita komik matematika berbasis CTL disertai nilai-nilai Islam dimana gambar dan warna yang bervariasi dan dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari memudahkan peserta didik belajar secara mandiri, sistematis, dan praktis. Adapun urgensi pengembangan sebagai berikut:

1. Dapat memberikan referensi inovasi baru untuk proses pembelajaran khususnya materi aritmatika sosial.
2. Dapat dijadikan sumber belajar yang mudah dipahami dan praktis.

G. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan menghasilkan media E-Comic matematika terbatas berisi materi Aritmatika Sosial.
2. Pengembangan ini hanya sampai pada tahapan validasi produk dengan diujicobakan ke kelompok kecil, dan
3. Media E-Comic matematika hanya untuk keperluan penelitian dan tidak disebarluaskan.