

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan perkembangan dan perubahan pola pikir dari suatu proses pembelajaran secara sengaja untuk menggali potensi yang dimiliki setiap peserta didik. Peningkatan pola pikir akan meningkatkan mutu sesuai dengan Warti (2016: 177) berpendapat “Pendidikan menjadi faktor yang sangat penting dan menentukan dalam upaya menata dan membangun manusia Indonesia ke arah yang lebih baik, maju dan berkualitas”. Dari penjelasan Warti dunia pendidikan yang semakin berkembang membuat perubahan pola pikir juga semakin maju sehingga dengan pendidikan dapat menjadikan seseorang lebih baik dalam pikiran maupun tindakannya.

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dalam kehidupan manusia Putra dan Anggraini (2016: 39) berpendapat “Pendidikan adalah bagian penting dalam kehidupan manusia yang dibutuhkan hingga akhir hayatnya. Dengan pendidikan manusia berusaha mengembangkan dirinya untuk menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi”. Dari penjelasan Putra dan Anggraini ilmu dari pendidikan menjadi hal penting untuk kehidupan manusia dengan seimbang mengikuti kemajuan teknologi akan menjadikan manusia siap menerima perubahan yang berkemajuan.

Matematika merupakan pelajaran yang terstruktur dan sistematis sehingga sangat penting sebagai dasar yang berkaitan dengan pelajaran lain. Amiluddin dan Sugiman (2016: 101) menyimpulkan “Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern yang mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan mengembangkan daya pikir manusia”. Dari penjelasan Amiluddin dan Sugiman matematika tidak lepas dari perkembangan ilmu teknologi karena terkait satu dengan yang lain, sehingga mempelajari matematika sangat penting untuk mengembangkan potensi diri.

Dalam perkembangan teknologi pendidik bukan merupakan satu-satunya sumber informasi bagi peserta didik pendidik juga dituntut untuk dapat mengembangkan pembelajaran maupun media seiring kemajuan teknologi informasi sesuai dengan UU RI No. 14 Tahun 2005 pasal 20 tentang tugas Guru dan Dosen adalah merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses

pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran. Perkembangan teknologi salah satunya adalah penggunaan media dalam pembelajaran. Menurut Agni (2018) media merupakan perantara informasi baik berupa materi pembelajaran, lingkungan, kejadian, maupun manusia yang dapat membantu peserta didik dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Dari penjelasan Agni media adalah penghubung anatar guru dan peserta didik dalam penyampaian informasi yang dapat membantu peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan menggunakan lembar wawancara pendidik matematika kelas VII MTs Muhammadiyah Purbolinggo ibu Fashika, S.Pd dan peserta didik, dari hasil wawancara menjelaskan bahwa pembelajaran sudah menggunakan Kurikulum 2013 revisi serta bahan ajar adalah buku paket dari pemerintah. Pembelajaran menggunakan model ceramah dan diskusi. Model ceramah lebih banyak digunakan sehingga pembelajaran menjadi monoton dan pengetahuan hanya sebatas pengetahuan pendidik dan peserta didik mudah lupa dengan apa yang telah disampaikan. Model diskusi yang digunakan hanya sesekali sehingga peserta didik kurang mengembangkan kretivitas dan menyapaikan pendapat. Media pembelajaran matematika yang digunakan masih kurang memadai dan kemampuan serta keahlian pendidik untuk membuat media belum maksimal, kurang optimalnya pendidik dalam menggunakan sarana dan prasana menjadi penyebab penyampaian materi belum optimal. Sarana dan prasarana di MTs Muhammadiyah Purbolinggo terdapat LCD *proyektor*, dan *sound system*.

Berdasarkan hasil wawancara peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan. Peserta didik mengatakan bahwa materi dalam bahan ajar yang digunakan terlalu rumit dan penyampaian materi oleh pendidik tidak langsung pada poin sehingga membuat bingung dan sulit memahami. beberapa siswa juga mengatakan bahwa masih ada bahasa dan kalimat dalam bahan ajar yang sulit dipahami. Peserta didik megatakan penggunaan media matematika masih jarang diberikan. Dari hasil wawancara peserta didik menganggap materi dan soal dikaitkan kehidupan sehari-hari lebih mudah dipahami, sebagian peserta didik mengatakan sudah mengetahui apa itu komik webtoon sehingga dengan menggunakan media bantu pendamping bahan ajar berupa komik berbasis webtoon diharapkan peserta didik dapat lebih baik dalam memahami materi.

Dari hasil analisis bahan ajar dan media yang digunakan di MTs Muhammadiyah Purbolinggo adalah buku paket dari pemerintah sesuai kurikulum 2013 dan media yang biasa digunakan berupa *powerpoint*. bahan ajarnya bagus berisi materi yang kebanyakan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan ada soal latihan. Bahan ajar sudah dilengkapi dengan gambar dan warna, namun masih terdapat kekurangan yaitu tidak adanya cerita komik yang bercorak percakapan dalam gaya hidup keseharian, dengan cerita komik akan memudahkan dalam mengenal materi. Media merupakan alat bantu guru untuk menyampaikan informasi dan menarik minat belajar peserta didik sehingga lebih mudah memahami materi, media yang digunakan pada proses pembelajaran masih sederhana yakni penggunaan slide *powerpoint*, belum optimalnya penggunaan sarana dan prasarana serta belum ada inovasi media lainnya dan belum ada media yang berupa komik dengan pemanfaatan teknologi internet dalam pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik.

Berdasarkan permasalahan diatas, diperlukan media yang dapat mendampingi bahan ajar yang berifat riil atau nyata dalam pembelajaran untuk meminimalisir kendala dalam proses pembelajaran, dari hasil analisis bahwa menggunakan pendekatan *Realstic Mathematic Education* (RME) sangat penting untuk digunakan berdasar penelitian Septiani, dkk (2019: 328) bahwa "Pendekatan RME sangat penting digunakan karena memiliki pengaruh yang sangat besar dalam mengembangkan kemampuan pemahaman matematis siswa". Berdasar penelitian Novia (2019) menyimpulkan bahwa pentingnya pendekatan RME pada hasil belajar sangat berpengaruh karena siswa dapat mengeksplor kemampuan diri dan merangsang pikiran untuk pemecahan masalah. Pembelajaran cerita komik berbasis webtoon yang dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari diharapkan peserta didik dapat lebih mudah untuk mempelajari pelajaran matematika khususnya pada materi aritmatika sosial. Kelebihan komik matematika berbasis webtoon yaitu peserta didik dapat mempelajari materi tidak terbatas ruang dan waktu, penyampaian materi menggunakan gambar yang menarik dengan cerita kehidupan sehari-hari dapat membuat suasana belajar menyenangkan dan bermakna. Berdasarkan penelitian Ramadhani (2017) bahwa komik matematika dengan pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Peneliti tertarik untuk menjalankan penelitian dengan judul

“Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Webtoon Kelas VII Materi Aritmatika Sosial dengan Pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME)” .

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti dapat mengidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah mengembangkan media komik matematika berbasis webtoon?
2. Apakah layak dan praktis dalam pembelajaran matematika menggunakan media komik berbasis webtoon?

C. Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan yang ingin diperoleh dari penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah mengembangkan media komik matematika berbasis webtoon.
2. Untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media komik matematika berbasis webtoon dalam pembelajaran.

D. Kegunaan Pengembangan Produk

Hasil dari penelitian di harapkan 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 MTs Muhammadiyah Purbolinggo.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media komik matematika berbasis webtoon kelas VII materi aritmatika sosial dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) diharapkan akan memudahkan peserta didik memahami dan mempelajari aritmatika sosial.

b. Bagi Pendidik

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

c. Bagi Peneliti

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

E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Spesifikasi yang diharapkan dari penelitian pengembangan media komik berbasis webtoon sebagai berikut:

1. Media komik matematika berbasis webtoon disajikan menggunakan website webtoon. Dalam pemakaian media menggunakan *smartphone* atau *PC computer*.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi pokok kurikulum 2013 revisi dengan pembahasan materi dan soal cerita Aritmatika Sosial dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME).
3. Perangkat media komik matematika berbasis webtoon yang dikembangkan menggunakan aplikasi *procreate*.
4. Media pembelajaran yang disajikan berupa komik matematika berbasis webtoon memuat gambar bercerita dan berwarna untuk menarik minat peserta didik dalam mempelajari materi aritmatika sosial.
5. Dapat digunakan secara individual maupun berkelompok.
6. Dalam penyajiannya komik matematika berbasis webtoon ini terdapat halaman sebagai berikut:
 - a. pendahuluan, berisi judul, nama peneliti dan pembimbing, KD, Indikator, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan dan pengenalan karakter.
 - b. Pembelajaran komik berbasis webtoon berisi materi yaitu pengertian dan hubungan harga jual, beli, keuntungan, kerugian, impas, persentase keuntungan, dan persentase kerugian dengan pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME).
 - c. Evaluasi, berisi soal evaluasi dengan menggunakan langkah-langkah *Realistic Mathematic Education* (RME).

F. Urgensi Pengembangan

Media pembelajaran komik matematika berbasis webtoon kelas VII materi aritmatika sosial dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) ini perlu untuk dikembangkan karena materi yang disampaikan berupa cerita komik matematika berbasis webtoon 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 komik matematika berbasis webtoon terbatas berisi materi Aritmatika Sosial dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME).
2. Uji validasi dilaksanakan dengan validasi ahli media dan ahli materi.
3. Uji coba produk dilakukan di MTs Muhammadiyah Purbolinggo.