

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ditafsirkan sebagai upaya secara sadar dan terstruktur untuk menciptakan suasana belajar dan proses pengajaran supaya peserta didik dapat aktif terhadap pengembangan potensi yang dimiliki dalam hal religi, kontrol diri, tingkah laku, intelektual, adab, serta keterampilan lain yang dibutuhkan pada dirinya sendiri, orang lain atau masyarakat, serta bangsa dan negara.¹ Dalam upaya menggapai tujuan pendidikan melalui satuan pendidikan, baik pendidikan formal, pendidikan nonformal, maupun pendidikan informal telah diatur oleh pemerintah. Pemerintah sangat memperhatikan pendidikan di Indonesia sesuai pada Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pasal 31 ayat (1) yang berbunyi “Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan”² dan peraturan perundang-undangan lainnya yang menjelaskan terkait pendidikan. Hal tersebut menandakan bahwa pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia seperti yang telah dijelaskan dalam Al-Qur’an Surat Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:³

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ آنشُرُوا فَأَنشُرُوا إِنَّ اللَّهَ أَذِينَ ءَامِنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (QS. Al-Mujadalah: 11)

Sebagai salah satu bentuk upaya terhadap peningkatan kualitas sumber daya manusia, yaitu dengan menciptakan pembelajaran yang efektif. Mata pelajaran yang masih memiliki tantangan besar salah

¹ Undang-undang Republik Indonesia, “20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.” (8 Juli 2003).

² Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pasal 31 ayat (1).

³ Alquran, al-Mujadalah ayat 11, “TafsirWeb”, diakses pada 20 Oktober, 2022, <https://tafsirweb.com/10765-surat-al-mujadalah-ayat-11.html>.

satunya adalah matematika. Berdasarkan penelitian Mohammad Kholil yang mengatakan bahwa pembelajaran matematika menjadi momok bagi peserta didik, karena sulit dan membosankan. Hal ini berdampak pada prestasi belajar matematika pada peserta didik.⁴ Padahal pembelajaran matematika telah diajarkan sejak jenjang TK bahkan PAUD hingga jenjang perguruan tinggi. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwasanya matematika sangat penting dalam kehidupan. Johann Carl Friedrich Gauss, seorang matematikawan, astronom, dan fisikawan dari Jerman mengatakan matematika sebagai “Ratunya Ilmu Pengetahuan”.⁵

Kemajuan teknologi juga berdampak pada pendidikan termasuk dalam pembelajaran matematika. Menurut laporan pada tahun 2023 oleh *We Are Social*, di Indonesia penetrasi pengguna internetnya sudah mencapai 77% atau sebanding dengan 212,9 juta jiwa.⁶ Hal ini menunjukkan bahwasanya masyarakat Indonesia aktif dalam menggunakan internet. Namun kemajuan perkembangan teknologi tersebut, tidak diiringi pada pengoptimalan media pembelajaran. Berdasarkan salah satu kutipan jurnal yang berjudul “Kendala Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Information Communication Technology* (ICT) di SD” yang telah diteliti oleh Candra & Sinaga (2021) menyatakan bahwa, “Pendidik belum menerapkan internet sebagai pemanfaatan media pembelajaran di kelas, pendidik masih menerapkan pengajaran konvensional dimana pengajaran berpacu pada buku cetak sebagai media belajarnya”.⁷

Adapun yang menjadi faktor penyebab permasalahan tersebut adalah kurangnya pengetahuan pendidik dan tidak adanya keharusan kepada pendidik untuk menggunakan internet ketika proses

⁴ Mohammad Kholil & S. Zulfiani, “Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da’watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi”, *Educare: Journal of Primary Education* 1, no.2 (2020): 153, diakses pada 22 Juli, 2023, <https://doi.org/10.35719/educare.v1i2.14>.

⁵ Bernadetta Patria Wibawa, “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Matematika Berbasis Integrasi *History of Mathematics* (HOM) pada Materi Relasi dan Fungsi Kelas X IPA di SMA Negeri 1 Banyuwangi Tahun Ajaran 2017/2018”, (skripsi, Universitas Jember, 2018), 5, diakses pada 21 Oktober, 2023, <https://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/85964/Bernadetta%20Patri>.

⁶ Bill Clinton dan Wahyunanda Kusuma Pertiwi, “Pengguna Internet di Indonesia Tembus 212,9 Juta di Awal 2023”, diakses pada 22 Juli, 2023, <https://tekno.kompas.com/read/2023/02/13/19300087/pengguna-internet-di-indonesia-tembus-212-9-juta-di-awal-2023?page=all>.

⁷ Fadhlin A. Candra dan Fadhillatu J. Sinaga, “Kendala Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Information Communication Technology* (ICT) di SD”, *Prosiding Pendidikan Dasar* 1, no.1 (2021): 260, diakses pada 19 Juli, 2023, <http://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/article/download/197/68>.

pengajaran. Padahal dalam ruang lingkup pendidikan, esensi media pembelajaran bagi peserta didik dapat menumbuhkan rasa suka dan menarik perhatian. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu kemudahan pemahaman dan penafsiran peserta didik terkait materi, khususnya pada materi matematika dengan objeknya yang abstrak. Media pembelajaran dapat mempresentasikan atau memaparkan objek atau simbol dengan karakteristik yang dinamis melalui strategi visual (dapat dilihat). Salah satu media pembelajaran dengan strategi visual adalah komik.⁸

Webtoon merupakan komik digital yang berupa kumpulan gambar bercerita yang dapat diakses secara online dengan sambungan internet. Perkembangan teknologi berdampak pada karakteristik peserta didik yang lebih suka yang praktis dan efisien, hal itu terlihat pada komik digital. Komik digital ini tidak perlu dicetak, hanya dengan *handphone* dan koneksi internet peserta didik dapat membaca komik dengan tema beragam. *Webtoon* pertama kali dikembangkan di Korea Selatan hingga mulai berkembang di Indonesia pada tahun 2014.⁹

Aplikasi *Line Webtoon* mempunyai kepanjangan yaitu *web cartoon* berhasil mencapai 1,5 juta unduhan dalam kurun waktu 2 bulan saja. Aplikasi ini selain menjadi wadah bagi para pecinta komik untuk menjadi bahan bacaan dan hiburan, juga dapat sebagai wadah untuk membuat komik sesuai dengan keinginannya. Tersedia fitur *Webtoon Canvas* yang dengan mudah setiap orang dapat mempublikasikan secara umum hasil karyanya secara gratis. Oleh karena itu, *webtoon* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran berdasarkan strategi visualisasi yaitu gambar dengan alur cerita. Hal tersebut sebagaimana hasil penelitian Nandang Hidayat, dkk yang mengatakan bahwa pengembangan *webtoon* sebagai media pembelajaran dinilai valid dan secara signifikan efektif untuk peningkatan terhadap hasil belajar pada aspek kognitif peserta didik.¹⁰

⁸ Makmun, "Komik: Media Komunikasi Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Seni Rupa* 1, no.1 (2021): 23, diakses pada 19 Juli, 2023, <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/balolipa/article/view/5089/3361>.

⁹ Menik Kurnia Siwi, dkk, "Pengembangan *Webtoon* sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Mengajar Mahasiswa pada Mata Kuliah *Micro Teaching* di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang", *Pakar Pendidikan* 16, no.1 (2018): 48, diakses pada 19 Juli, 2023, <http://pakar.pkm.unp.ac.id/index.php/pakar/article/view/36/16>.

¹⁰ Nandang Hidayat, dkk, "Pengembangan Bahan Ajar Komik *Webtoon* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Kelas XI", *Prosiding Seminar Nasional SIMBIOSIS IV* (2019): 319, diakses pada 19 Juli, 2023, <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/simbiosis/article/view/1361/1144>.

Sehingga *webtoon* dapat dikatakan sebagai media pembelajaran dua aspek yang meliputi aspek sebagai alat bantu pendidik terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik. Sebagaimana hasil penelitian Retno Puspitasari, dkk yang menyimpulkan bahwa peserta didik dapat termotivasi dan senang belajar ketika menggunakan media pembelajaran komik.¹¹

Di sisi lain, kurikulum yang diterapkan pada pendidikan di Indonesia saat ini adalah Kurikulum Merdeka Belajar. Kurikulum ini memberikan kebebasan peserta didik dalam menentukan cara belajar tanpa ada tekanan dari luar sesuai dengan bakat dan minat masing-masing.¹² Ciri khas Kurikulum Merdeka Belajar antara lain, yaitu pengembangan keterampilan lunak (*soft skills*) dan karakter, materi esensial menjadi fokus utama, dan pembelajaran secara luwes atau fleksibel. Selain itu, kurikulum ini juga identik dengan penerapan nilai profil pelajar Pancasila sebagai rincian atas tujuan pendidikan nasional. Profil pelajar Pancasila menjadi pokok dasar pendidik dalam penanaman pendidikan karakter serta peningkatan kompetensi peserta didik, yang terdiri atas 6 dimensi meliputi 1) beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bergotong-royong, 4) berkebhinekaan global, 5) bernalar kritis, dan 6) kreatif.¹³ Jika profil pelajar Pancasila didasarkan pada Pancasila sebagai dasar negara Indonesia, pada ranah Kementerian Agama juga terdapat upaya dalam penanaman karakter yaitu profil pelajar *rahmatan lil alamin*. Konsep profil pelajar ini mengamalkan pada nilai-nilai beragama yang moderat yang meliputi, 1) *Ta'addub* (berkeadaban), 2) *Qudwah* (keteladanan), 3) *Muwatanah* (kewarganegaraan dan kebangsaan), 4) *Tawassut* (mengambil jalan tengah), 5) *Tawazun* (berimbang), 6) *I'tidal* (lurus dan tegas), 7) *Musawah* (kesetaraan), 8) *Syura* (musyawarah), 9) *Tasamuh* (toleransi), 10) *Tatawwur wa ibtikar* (dinamis dan inovatif).¹⁴

¹¹ Retno Puspitorini, dkk, "Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif", *Cakrawala Pendidikan* 33, no.3 (2014): 419, diakses pada 22 Juli, 2023, <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/2385/pdf>.

¹² Suci Setyaningsih dan Wiryanto, "Peran Guru sebagai Aplikator Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka Belajar", *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8, no.4 (2022): 3044, diakses pada 22 Juli, 2023, <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/4095/2953>.

¹³ Kemdikbud, "Kurikulum Merdeka", diakses pada 22 Juli, 2023, <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/kurikulum-merdeka/rujukan/regulasi-kurikulum-merdeka>.

¹⁴ Kemenag, "Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Profil Pelajar Rahmatan Lil Alamin", diakses pada 22 Juli, 2023,

Penguatan profil pelajar Pancasila dan profil pelajar *rahmatan lil alamin* dapat berupa proyek, dimana peserta didik melakukan beberapa kegiatan mulai dari investigasi, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Hal ini sebagai sarana untuk penguatan karakter dan belajar dari lingkungan sekitar. Pengimplementasian proyek penguatan profil pelajar Pancasila dan profil pelajar *rahmatan lil alamin* atau yang lebih dikenal dengan P5PPRA dapat diintegrasikan dalam intrakurikuler maupun ekstrakurikuler.

Dalam penelitian ini, peneliti mengintegrasikan pelaksanaan P5PPRA pada proses pengajaran yang disusun ke dalam bentuk media pembelajaran yaitu komik *webtoon*. Dalam pengembangan ini difokuskan pada materi aritmetika sosial. Pemilihan materi aritmetika tersebut didasarkan pada hasil observasi dan wawancara peneliti di MTs Mu'allimat NU Kudus. Hasil wawancara kepada guru matematika kelas VII MTs Mu'allimat NU Kudus mengatakan bahwa materi aritmetika sosial dikenalkan dan belum dipelajari secara mendalam karena menyesuaikan materi dari Lembaga Pendidikan Ma'arif. Hal itu menyebabkan peserta didik belum memahami materi aritmetika sosial secara maksimal. Hasil dari wawancara tersebut, sesuai dengan hasil penelitian dari Dila & Zanthly yang menyatakan bahwa secara keseluruhan peserta didik mengalami kesulitan dalam menjawab soal aritmetika sosial. Kesulitan tersebut dikelompokkan menjadi tiga aspek yaitu, aspek bahasa, aspek prasyarat, dan aspek terapan. Kesulitan pada aspek bahasa sebesar 50% yaitu peserta didik sulit memahami soal cerita dan tidak dapat mendeskripsikan maksud dari soal cerita tersebut dengan bahasanya sendiri. Kesulitan pada aspek prasyarat sebesar 75% yaitu peserta didik belum menuliskan apa yang diketahui dan ditanyakan dari soal cerita, sehingga belum memahami konsep matematika dan tidak dapat menemukan rumus. Kesulitan pada aspek terapan sebesar 50% yaitu peserta didik belum mampu melakukan perhitungan dengan tepat, sehingga sulit untuk membuat kesimpulan¹⁵ Selain itu, menurut hasil penelitian Nurhabibah dan Zanthly faktor kesalahan peserta didik dalam menyelesaikan soal aritmetika disebabkan karena peserta didik belum memahami seluruh informasi pada soal cerita. Peserta didik tidak menyukai soal matematika dengan model soal cerita, karena

[https://sikurma.kemenag.go.id/upload/file_info/3_Kirim_Panduan_P5_PPRRA_\(26_10_2022\)2.pdf](https://sikurma.kemenag.go.id/upload/file_info/3_Kirim_Panduan_P5_PPRRA_(26_10_2022)2.pdf).

¹⁵ Oki Ratna Dila dan Luvy Sylviana Zanthly, "Identifikasi Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Aritmatika Sosial", *Teorema: Teori dan Riset Matematika* 5, no.1 (2020): 24, diakses pada 23 Februari, 2024, <https://jurnal.unigal.ac.id/teorema/article/view/3036/2965>.

prosesnya yang panjang yaitu harus memahami maksud dari cerita dan menemukan konsep permasalahan matematika. Berdasarkan hal tersebut, solusi yang dapat dilakukan adalah menguatkan pembelajaran matematika pada pemahaman konsep dasar dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi belajar matematika pada peserta didik.¹⁶ Demikian sehingga, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang menyajikan permasalahan kontekstual, khususnya pada materi aritmetika sosial. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti terdorong untuk melaksanakan sebuah penelitian dalam bentuk pengembangan dengan judul yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Komik *Webtoon* Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila dan Profil Pelajar *Rahmatan Lil Alamin* pada Materi Aritmetika Sosial”.

B. Rumusan Masalah

Melihat permasalahan yang telah diuraikan di atas, sehingga diperoleh rumusan masalah antara lain:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik *webtoon* terintegrasi profil pelajar Pancasila dan profil pelajar *rahmatan lil alamin* pada materi aritmetika sosial?
2. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran komik *webtoon* terintegrasi profil pelajar Pancasila dan profil pelajar *rahmatan lil alamin* pada materi aritmetika sosial?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran komik *webtoon* terintegrasi profil pelajar Pancasila dan profil pelajar *rahmatan lil alamin* pada materi aritmetika sosial?

C. Tujuan Penelitian

Melihat rumusan masalah yang telah dirumuskan di atas, sehingga diperoleh tujuan penelitiannya antara lain:

1. Menghasilkan media pembelajaran komik *webtoon* terintegrasi profil pelajar Pancasila dan profil pelajar *rahmatan lil alamin* pada materi aritmetika sosial
2. Mengetahui hasil validasi pengembangan media pembelajaran komik *webtoon* terintegrasi profil pelajar Pancasila dan profil pelajar *rahmatan lil alamin* pada materi aritmetika sosial

¹⁶ Rintan Nurhabibah dan Luvy S. Zanthly, “Analisis Kesalahan Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal pada Materi Aritmetika Sosial”, *Jurnal Equation Teori dan Penelitian Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (2020): 191, diakses pada 28 Februari, 2024, <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/equation/article/view/3529/2897>.

3. Mengetahui respon peserta didik terhadap kehadiran media pembelajaran komik *webtoon* terintegrasi profil pelajar Pancasila dan profil pelajar *rahmatan lil alamin* pada materi aritmetika sosial.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan ini, diharapkan dapat diperoleh manfaat bagi berbagai pihak pada bidang pendidikan. Adapun manfaat tersebut antara lain:

1. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan memberikan pembelajaran dengan penanaman pendidikan karakter.
2. Bagi guru, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran matematika pada materi aritmetika sosial untuk mencapai tujuan pembelajaran dan penguatan P5PPRA.
3. Bagi sekolah, diharapkan melalui penggunaan hasil penelitian ini sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan penguatan P5PPRA.
4. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat menjadi referensi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran komik *webtoon* selanjutnya. Selain itu, diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut untuk melihat dampak penggunaan media pembelajaran komik *webtoon*, khususnya pada keefektifan media.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran matematika yaitu komik digital yang dapat diakses pada aplikasi *Line Webtoon* melalui *android* atau *iOS* maupun PC masing-masing peserta didik. Syarat agar dapat mengaksesnya harus mendaftar akun pada aplikasi *Line Webtoon* dapat menggunakan *email*. Setelah itu cari sesuai judul komik pada fitur *search*. Pada pengembangan media pembelajaran komik *webtoon* ini fokus pada materi aritmetika sosial jenjang SMP/MTs. Selain itu, komik *webtoon* ini diintegrasikan pada beberapa aspek pada profil pelajar Pancasila dan profil pelajar *rahmatan lil alamin* sebagai bentuk upaya terhadap penanaman pendidikan karakter.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi yang menjadi dasar pada pengembangan media pembelajaran ini antara lain:

1. Peserta didik telah memiliki aplikasi *Line Webtoon* di *android* atau *iOS* masing-masing.
2. Validator yang sudah berpengalaman dalam dunia pendidikan, khususnya matematika dan teknologi.
3. Materi aritmetika sosial sudah diperoleh peserta didik di sekolah.

Supaya penelitian terfokus pada objek tertentu, maka peneliti memberikan batas-batas penelitian. Adapun keterbatasan tersebut antara lain:

1. Pengembangan komik *webtoon* terintegrasi profil pelajar Pancasila dan profil pelajar *rahmatan lil alamin* hanya pada materi aritmetika sosial jenjang SMP/MTs.
2. Media pembelajaran komik *webtoon* hanya memuat beberapa aspek saja dari profil pelajar Pancasila yaitu gotong royong, bernalar kritis, dan kreatif serta pada profil pelajar *rahmatan lil alamin* yaitu *muwatanah*, *syura*, *tasamuh*, dan *tatawwur wa ibtikar*.

