

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hakekat Matematika

Dewasa ini belum diketahui makna matematika yang sesungguhnya. Orang Arab menyebut matematika dengan “*ilmu al hisab*”.¹ Secara bahasa matematika berasal dari bahasa Yunani “*mathein*” atau “*manthenein*” yang artinya “mempelajari”. Kata tersebut erat kaitannya dengan kata sansekerta “*medha*” atau “*widya*” yang artinya “kepandaian”, “ketahuan”, atau “*intelegensia*”². Sedangkan menurut orang Belanda, matematika dikenal dengan sebutan *wiskunde* yang berarti ilmu pasti.³ Dengan demikian, istilah “matematika” lebih tepat digunakan daripada “ilmu pasti”. Karena, dengan menguasai matematika orang akan dapat belajar untuk mengatur jalan pemikirannya dan sekaligus belajar menambah kepandaiannya. Semua definisi memberi ciri kepada matematika yaitu abstrak, umum, dan memusatkan perhatiannya pada pola dan struktur.

Matematika merupakan ilmu yang universal sebagai dasar perkembangan ilmu teknologi modern, yang mempunyai peran penting dalam kehidupan manusia, serta dalam disiplin ilmu lainnya. Matematika merupakan salah satu pelajaran yang berperan penting dalam pendidikan, karena matematika dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam hal berpikir

¹ Muniri, “*Kontribusi Matematika dalam Konteks Fikih*” dalam jurnal TA’ALLUM 4, no. 2 (2016): 196

² Hardi Suyitno, *Filsafat Matematika*, (Semarang: Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang, 2014), hal. 14

³ Muniri, “*Kontribusi Matematika.....*”, hal. 196

secara logis, rasional, kritis, cermat, efektif, dan efisien. Oleh karena itu, matematika wajib dikuasai oleh siswa dari semua jenjang pendidikan. Mulai dari tingkat dasar sampai tingkat menengah, dan menjadi dasar sebagai syarat masuk perguruan tinggi.

Secara singkat matematika berkenaan dengan ide-ide atau konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis dan penalarannya deduktif.⁴ Dalam memahami konsep materi matematika, perlu adanya penalaran yang kuat agar dapat dipahami sesuai dengan konsep asli. Dalam matematika juga ada sistem keterkaitan materi, yaitu sebelum paham dengan materi kedua seseorang harus memahami materi yang pertama dulu, karena matematika tersusun secara sistematis.

Dari penjelasan-penjelasan di atas, dapat disimpulkan matematika adalah ilmu abstrak yang bersifat umum dan mengandung pola-pola tersendiri. Konsep-konsepnya saling berhubungan antara materi satu dengan materi lainnya. Sehingga belajar ilmu matematika dapat merubah cara berpikir atau bernalar manusia yaitu secara logis dan kreatif.

B. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan kumpulan dari lembaran yang berisikan kegiatan peserta didik yang memungkinkan peserta didik melakukan aktivitas nyata dengan objek dan persoalan yang dipelajari. LKPD juga dapat diartikan sebagai bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik yang mengacu pada kompetensi

⁴ Herman Hudojo, *Mengajar Belajar Matematika*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1988), hal. 3

dasar.⁵LKPD merupakan sumber belajar penunjang dalam proses pembelajaran yang berisi ringkasan materi, latihan soal, dapat disertai pertanyaan untuk dijawab, daftar isian untuk diisi atau diagram untuk dilengkapi. LKPD dapat berupa pemahaman peserta didik yang digunakan untuk melakukan penyelidikan atau pemecahan masalah.⁶

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa LKPD merupakan bahan ajar cetak berupa lembaran kertas berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai. LKPD juga dapat disusun sesuai dengan keinginan penulis. Jadi, rancangan dalam pembuatan LKPD mempunyai konsep masing-masing setiap penulisnya.

Selain itu, LKPD memiliki empat jenis yang setiap jenisnya mempunyai ciri-ciri dan tujuan masing-masing. Bentuk LKPD yang ada adalah sebagai berikut:⁷

1. Penemuan suatu konsep

Bentuk LKPD ini memiliki ciri-ciri memberikan terlebih dahulu suatu fenomena yang bersifat konkret, sederhana, dan berkaitan dengan konsep yang akan dipelajari. LKPD ini memuat kegiatan yang melibatkan peserta didik, meliputi kegiatan melakukan penyelidikan, mengamati fenomena

⁵ Laila Katriani, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014)

⁶ Nur Asma, Skripsi: *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS) Pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 2 Rawa Laut Bandar Lampung*, (Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2018), hal. 26

⁷ Ardi Nurrahman, Tesis: *Pengembangan LKPD Dengan Menggunakan Model Penemuan Terbimbing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa*, (Lampung: Universitas Lampung, 2017), hal. 14-15

hasil kegiatan, dan menganalisis fenomena yang dikaitkan dengan konsep yang akan peserta didik bangun.

2. Penuntun belajar

LKPD bentuk ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya ada di dalam buku. Peserta didik yang dapat mengerjakan LKPD tersebut adalah mereka yang membaca buku, sehingga LKPD ini berfungsi membantu peserta didik menghafal dan memahami materi pelajaran yang terdapat di dalam buku. LKPD ini tepat digunakan untuk keperluan remedial.

3. Penguatan materi

LKPD bentuk ini diberikan setelah peserta didik selesai mempelajari topik tertentu. Materi yang dikemas di dalam LKPD ini lebih mengarah pada pendalaman dan penerapan materi pembelajaran yang terdapat pada buku pelajaran. Bentuk LKPD ini cocok untuk pengayaan.

4. Petunjuk praktikum

Petunjuk-petunjuk praktikum dapat digabungkan ke dalam LKPD di mana peserta didik melakukan kegiatan uji coba berdasarkan petunjuk-petunjuk yang terdapat pada LKPD dan menuliskan hasil uji cobanya juga pada LKPD tersebut.

Penyusunan LKPD juga mempunyai tujuan dalam pendidikan, diantaranya sebagai berikut:⁸

1. Menyajikan bahan ajar yang memudahkan peserta didik berinteraksi dengan materi yang diberikan;

⁸ Novitasari. S, Skripsi: *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Kewirausahaan pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel*, (Lampung: UIN Raden Intan, 2018), hal. 12

2. Menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan;
3. Melatih kemandirian belajar peserta didik; dan
4. Memudahkan pendidik dalam memberikan tugas kepada peserta didik.

Menurut penjelasan di atas, LKPD yang disusun peneliti adalah LKPD yang digunakan untuk menemukan suatu konsep materi. Peserta Didik dilatih untuk menemukan konsep materi dari kegiatan yang akan ditampilkan dalam LKPD yang kegiatannya ada dalam kehidupan sehari-hari dan menjawab soal-soal yang telah disediakan dalam LKPD.

C. Komik Matematika

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalan cerita.⁹ Biasanya komik dicetak dalam kertas, dan di akses dalam majalah, koran atau bentuk buku tersendiri. Komik adalah gambar-gambar yang berisi kartun dan terdapat gelembung-gelembung tempat suatu percakapan.

Selain itu komik dapat dipadukan dengan mata pelajaran matematika. Komik matematika adalah salah satu alat atau benda berupa cerita yang menggunakan rangkaian gambar tidak bergerak dan divisualisasikan dalam bentuk frame/kotak serta balon-balon ucapan dan simbol-simbol tertentu yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang berisi permasalahan hitung

⁹Khairul Fadli, "Pengertian Komik" dalam <https://www.e-jurnal.com/2013/09/jurnal-penelitian.html>, diakses pada 15 Desember 2019

matematika.¹⁰ Dalam komik matematika ini tampilan materi ditampilkan menggunakan gambar-gambar dan percakapan antar tokoh.

Baru-baru ini, komik bukan hanya digunakan untuk bacaan dan hiburan semata. Namun, komik juga digunakan sebagai bahan ajar yaitu untuk sarana pembelajaran. Misalnya dengan cara memadukan gambar komik dengan materi matematika. Perpaduan gambar yang digunakan dengan materi-materi matematika akan meningkatkan keinginan belajar. Oleh karena itu, komik punya kelebihan-kelebihan yang dapat mempengaruhi peserta didik dalam pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

1. Kelebihan Komik

Menurut Gene Yang komik memiliki 5 kelebihan jika dipakai dalam pembelajaran, yakni:¹¹

a. Memotivasi

Tampilan komik yang dipenuhi gambar-gambar menarik sebagai alur cerita dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.

b. Visual

Media visual dapat meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan peserta didik terhadap materi pembelajaran.

c. Permanen

Komik merupakan media visual yang bersifat permanen. Media komik bisa dipelajari kapanpun dan dimanapun.

¹⁰ Michael Amin Manalu, et. All., *Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Nilai Karakter pada Materi Trigonometri di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara*, (Palembang: FKIP Universitas Sriwijaya, 2017), hal. 38

¹¹Dini Hidayanti. *Pengembangan*, hal.3

d. Perantara

Media komik bukan hanya meningkatkan minat belajar peserta didik tetapi juga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan minat membaca.

e. Populer

Komik termasuk dalam media populer, karena media yang biasa digunakan sekarang adalah buku teks biasa.

2. Macam-macam Komik

Sebagai media massa, komik hadir dengan berbagai jenis dan materi sesuai dengan kebutuhan khalayak atau konsumen. Dalam hal ini komik dibedakan dalam 2 macam, yaitu berdasarkan bentuknya dan berdasarkan jenis ceritanya.

Berdasarkan bentuknya komik dibedakan dalam berbagai jenis, diantaranya:¹²

1. Kartun/Karikatur (*Cartoon*)

Hanya berupa satu tampilan saja, dimana di dalamnya bisa terdapat beberapa gambar yang dipadu dengan tulisan-tulisan. Biasanya komik tipe kartun/karikatur ini berjenis humor (banyol) dan editorial (kritikal) atau politik (sindiran) yang mana dari gambar tersebut dapat menimbulkan sebuah arti sehingga pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya.

¹² Annisa Fauzia Khasanah, *Pengembangan Soal Cerita Menggunakan Komik Matematika Bernuansa Islami Pada Materi Perbandingan Kelas VII*, (Surabaya: Skripsi Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2018), hal.21



Gambar 2.1 Contoh Komik Kartun

2. Komik Potongan (*Strip Comics*)

Komik strip merupakan sebuah gambar atau rangkaian gambar yang berisi cerita. Biasanya komik strip terdiri dari tiga sampai enam panel atau sekitarnya. Penyajian dari isi cerita dapat juga berupa humor atau banyol atau cerita yang serius dan juga menarik untuk disimak di setiap periodenya hingga ceritanya tamat.



Gambar 2.2 Contoh Komik Potongan

3. Buku Komik (*ComicBook*)

Komik jenis ini adalah komik yang disajikan dalam sebuah buku tersendiri dan terlepas dari bagian media cetak lain seperti komik strip dan komik kartun. Buku komik termasuk dalam jenis buku fiksi. Isi buku ini merupakan cerita fiksi yang tidak berdasarkan dengan kehidupan nyata. Buku komik di Indonesia dekat dengan istilah cergam, sejenis komik atau gambar yang diberi

teks. Teknik menggambar cergam dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik. Menurut *Oxford Dictionary*, buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya yang berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembar kertas pada buku disebut halaman.¹³ Buku komik ini terbagi lagi menjadi beberapa macam, sebagai berikut:

a. Komik Kertas Tipis (*Trade Paperback*)

Komik ini berukuran seperti buku biasa, tidak terlalu lebar dan besar. Walau berkesan tipis namun bisa juga dikemas dengan menggunakan kualitas kertas yang baik/bagus sehingga penampilan terlihat menarik. Apalagi dengan gambar dan warna yang cantik, membuat buku komik ini sangat digemari.

b. Komik Majalah (*Magazine Comics*)

Di Indonesia, buku komik ini seukuran dengan majalah (majalah besar) yang biasanya mempunyai 32-38 halaman baik cerita putus maupun bersambung. Sedangkan di Jepang komik ini adalah komik yang berisi kumpulan beberapa komik yang berisi hingga 40 cerita yang berbeda dengan ukuran komik biasa.

Komik Majalah di Indonesia, berukuran seperti majalah, menggunakan jenis kertas yang lebih tebal untuk sampulnya, dengan gambar hitam putih maupun berwarna.

¹³*Ibid*, hal. 22

c. Komik Novel Grafis (*Graphic Novel*)

Novel grafis yaitu form atau bentuk dari komik naratif, dalam kata lain adalah sebuah alat untuk bercerita, dengan menghilangkan semua batasan dari panjang, struktur, kompleksitas, kualitas, audiens, dan jumlah serial dari pembuat, sebuah ide dari novel grafis harus dipublikasikan dalam media yang lebih spesifik.

4. Komik Tahunan (*Annual Comic*)

Bila pembuat komik sudah dalam lingkup penerbit yang serius, penerbit akan secara teratur/berskala (misalkan setiap tahun atau setiap beberapa bulan sekali) akan menerbitkan buku-buku komik baik itu cerita putus maupun serial.



Gambar 2.3Contoh Komik Tahunan

5. Komik Online (*Webcomic*)

Komik yang ditayangkan di situs web maka setiap pengunjung/pembaca dapat membaca komik. Jangkauan pembacanya bisa lebih luas dari pada media cetak. Komik online lebih menguntungkan dari pada komik media cetak, karena dengan

biaya yang sangat relatif lebih murah kita bisa menyebar luaskan komik yang bisa dibaca siapa saja.



Gambar 2.4Contoh Kartun Online

6. Buku Instruksi dalam Format Komik (*Instruction Comics*)

Komik ini biasanya digunakan dalam media pembelajaran. Banyak sekali sebuah buku panduan atau instruksi yang dibuat dalam format komik, bisa dalam bentuk buku komik, poster komik, atau tampilan lainnya. Biasanya pembaca buku ini akan lebih mudah cepat mengerti dari pada menggunakan buku panduan yang tidak bergambar. Dengan menggunakan gambar maka pembaca bisa mengikuti langkah-langkah yang tertera pada komik. Dengan adanya gambar-gambar tersebut, tampilan buku menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

7. Komik Ringan (*Simple Comics*)

Biasanya jenis komik ini terbuat dari hasil cetakan kopian dan steples (buatan tangan). Hal ini dimana pemilik dan pembuat komik dengan biaya yang rendah turut dapat menciptakan komik-komik dan berkarya, cara ini digunakan sebagai alternatif cara untuk turut berkarya kecil-kecilan, bisa dijadikan langkah awal bagi para komikus.



Gambar 2.5 Contoh Komik Ringan

Selain itu, pembagian komik berdasarkan jenis ceritanya komik terbagi menjadi 6 macam, diantaranya:¹⁴

1. Komik Edukasi

Merupakan salah satu bentuk jenis komik yang kini sedang berkebmang dalam popularitas. Salah satu keunikan jenis komik ini adalah selain memiliki konten cerita dan narasi komik pada umumnya, komik edukasi juga memiliki konten edukasi dan informasi terkait subjek pelajaran yang disampaikannya, sehingga cocok digunakan untuk media pembelajaran. Komik edukasi mencakup berbagai macam subjek mulai dari sains, sejarah, cara menghemat uang, hingga cara berpakaian. Jenis komik ini di Korea Selatan juga telah mendapat pengakuan sebagai alat pembelajaran di sekolah.



Gambar 2.6 Contoh Komik Edukasi

¹⁴*Ibid*, hal.24

2. Komik Promosi (Komik Iklan)

Pangsa pasar komik sangat beragam. Komik mampu menumbuhkan imajinasi yang selaras dengan dunia akan, sehingga muncul pula komik yang dipakai untuk keperluan promosi ini biasanya menggunakan *figure* superhero atau tokoh yang merupakan manifestasi citra dari produk yang dipromosikan.

3. Komik Wayang

Komik ini adalah hasil tradisi lama yang hadir dari sumber Hindu, yang kemudian diolah dan diperkaya dengan unsur lokal, beberapa di antaranya berasal dari kesusastaan jawa kuno, seperti Mahabarata dan Ramayana.



Gambar 2.7 Contoh Komik Wayang

4. Komik Silat

Komik silat atau pencak berarti teknik bela diri. Sebagaimana karate dari Jepang atau kun tao dari Cina. Komik ini banyak mengambil ilham dari seni bela diri dan juga legenda-legenda rakyat.



Gambar 2.8 Contoh Komik Silat

5. Komik Humor

Komik humor dalam penampilannya selalu menceritakan hal yang lucu dan membuat pembacanya tertawa. Baik karakter tokoh yang biasanya digambarkan dengan fisik yang lucu atau jenaka maupun tema yang diangkat, dan dengan memanfaatkan banyak segi anekdotis, komik humor langsung menyentuh kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan orang untuk memahaminya.



Gambar 2.9 Contoh Komik Humor

6. Komik Roman Remaja

Dalam bahasa Indonesia, kata roman jika digunakan sendiri selalu berarti kisah cinta, dan kata remaja digunakan untuk menunjukkan bahwa komik ini ditunjukkan bagi kaum muda, dimana ceritanya tentu saja harus romantis. Adapun sumber ilhamnya bermacam-macam. Tema-tema yang diambil pun berkisar tentang kehidupan kaum muda dan lika-liku kehidupannya.

Berdasarkan macam-macam komik di atas, komik yang dibuat oleh peneliti adalah komik yang berbentuk potongan-potongan yang disusun menjadi sebuah cerita yang saling berkaitan. Dalam komik tersebut dilengkapi percakapan yang memuat materi pelajaran, yaitu aritmatika sosial. Sehingga berdasarkan jenisnya, komik ini termasuk komik

potongan sedangkan menurut jenis ceritanya, komik ini termasuk komik edukasi.

3. Unsur-unsur Komik

Secara sepintas, komik dipandang hanya sebagai media visual yang terdiri dari kumpulan gambar dan tulisan yang terjalin menjadi sebuah cerita. Namun bagi para komikus, komik memiliki unsur-unsur yang terdiri dari sampul depan, sampul belakang, dan halaman isi.

Pada halaman isi komik terdiri dari unsur-unsur sebagai berikut:¹⁵

1) Panel

Panel bisa dikatakan *frame* atau representasi kejadian-kejadian utama dalam cerita. Menurut McCloud panel berfungsi sebagai ruang tempat diletakkannya gambar-gambar sehingga akan tercipta suatu alur cerita yang ingin disampaikan kepada pembaca. Agar komik dapat tampil menarik dan sesuai alur, maka peralihan antara satu panel dengan panel lainnya harus mampu menuntun alur cerita yang dibawa. Adapun urutan cara membaca panel adalah dari kiri ke kanan, atas ke bawah. Urutan pembaca ini karena pembaca sudah terbiasa membaca dari arah tersebut, searah dengan jarum jam yaitu dari kiri ke kanan.

2) Gang

Gang adalah ruang atau jarak yang menjembatani antara satu panel dengan panel lainnya yang dapat menumbuhkan imajinasi pembacanya, dua gambar yang terpisah dalam panel digubah

¹⁵*Ibid*, hal.29

pembaca untuk menjadi sebuah gagasan yang sesuai dengan interpretasi pembaca itu sendiri.

3) Narasi

Narasi berfungsi menerangkan dialog, waktu, tempat, kejadian, dan situasi yang digambarkan dalam komik tersebut. secara umum dipakai untuk pengisahan atau penjelasan naratif non dialog. Biasanya berbentuk kotak dan tersambung di tepi panel.

4) Balon Kata

Adalah suatu bulatan dengan garis penunjuk yang di dalamnya terdapat tulisan yang berisi ucapan yang disampaikan oleh tokoh dalam komik tersebut. Balon kata dengan garis penunjuk langsung menunjukkan tokoh berbicara, sedangkan garis penunjuk dengan bulatan putus-putus menunjukkan tokoh bergumam atau berbicara dalam hati.

5) Efek Suara

Atau yang disebut juga Sound Lettering digunakan untuk mendramatisir sebuah keadaan dengan menunjukkan suara-suara yang terjadi dalam cerita tersebut, misalnya suara angin, suara ranting patah, suara bel, dan sebagainya.

Dalam penelitian ini peneliti menyusun komik yang tokohnya terdiri dari tokoh-tokoh kartun namun isi dari komik tersebut mengandung pelajaran atau materi matematika, yaitu aritmatika sosial. Jadi, komik yang di susun peneliti jika dilihat berdasarkan bentuknya

adalah komik kartun yang dipadukan dengan jenis komik edukasi. Komik ini tersusun atas panel, gang, dan balon kata.

D. Aritmatika Sosial

Ada beberapa istilah yang akan dipelajari:¹⁶

1. Untung dan rugi

Dikatakan untung jika harga penjualan dikurangi harga pembeli bernilai positif, sedangkan dikatakan rugi jika harga penjualan dikurangi harga pembeli bernilai negatif. Atau bisa dikatakan untung jika harga penjualan lebih besar dari harga pembeli, dan dikatakan rugi jika harga penjualan lebih kecil dari harga pembelian.

2. Rabat, bruto, netto, dan tara

Rabat berarti potongan harga, tara adalah potongan berat, yaitu berat tempat suatu barang. Jadi tara adalah berat bruto dikurangi harga netto. Pengertian dari bruto adalah berat kotor, yaitu berat suatu barang beserta dengan tempatnya. Sedangkan pengertian dari netto adalah berat bersih, yaitu beratsuatu barang setelah dikurangi berat dari tempatnya.

E. Minat

Secara sederhana, minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.¹⁷ Minat belajar adalah dorongan-dorongan dari dalam diri peserta didik secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan dan kedisiplinan

¹⁶ M.Cholik Adinawan, *Matematika untuk SMP/MTs Kelas VII Semester 2*, (Jakarta: Erlangga, 2016), hal. 50

¹⁷ Ni Nyoman Parwati, et.all., *Belajar dan.....*, hal.39

sehingga menyebabkan individu secara aktif dan senang untuk melakukannya.¹⁸

Minat dapat berpengaruh terhadap aktivitas belajar. Karena, jika seseorang tidak memiliki minat untuk belajar, ia tidak akan bersemangat atau bahkan tidak mau belajar. Oleh karena itu, dalam konteks belajar di kelas, seorang guru atau pendidik lainnya perlu membangkitkan minat peserta didik agar tertarik terhadap materi pelajaran yang akan dipelajarinya. Untuk membangkitkan minat peserta didik dalam belajar, guru dapat menggunakan bahan ajar yang lebih efektif dan menarik. Seperti LKPD yang dilengkapi dengan cerita bergambar dalam penyampaian materi.

F. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Biasanya, hasil belajar digunakan untuk melihat hasil akhir dari suatu pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil belajar adalah suatu perbuatan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor,¹⁹ dalam hal ini dikenal dengan Taksonomi Bloom. Yang terdiri atas tiga ranah sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang berhubungan dengan kemampuan berpikir seseorang.²⁰ Dalam ranah kognitif ini terdapat enam jenjang yang sifatnya hierarkis, yaitu berurutan dari yang terendah sampai

¹⁸ Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan.....*, hal.93

¹⁹ Ni Nyoman Parwati, et.all., Belajar dan....., hal.24

²⁰ *Ibid*, hal. 25

tertinggi. Dalam ranah kognitif ini terdiri atas: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berhubungan dengan minat, perhatian, sikap, emosi, penghargaan, proses, internalisasi dan pembentukan karakteristik diri.²¹ Dalam ranah ini juga tersusun secara hierarki atau berurutan yang terdiri atas: penerimaan, penanggapan, penghargaan, pengorganisasian, penjatidirian.

c. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan dengan gerak atau manipulasi yang bukan disebabkan oleh kematangan biologis, kemampuan gerak atau manipulasi tersebut dikendalikan oleh kematangan psikologis.²² Sehingga kemampuan ini adalah kemampuan yang dapat dipelajari. Ranah ini terdiri atas beberapa tingkatan, yaitu: persepsi, kesiapan, respons terpinpin, mekanisme, respons tampak yang kompleks, penyesuaian, dan penciptaan.

Sedangkan Robert Gagne, meninjau hasil belajar menjadi beberapa kategori, sebagai berikut:²³

a. Informasi verbal ialah tingkat pengetahuan yang dimiliki seseorang yang dapat diungkapkan melalui bahasa lisan maupun tertulis kepada orang lain.

b. Kemahiran intelektual ialah kemampuan seseorang yang berhubungan dengan lingkungan hidup dan dirinya sendiri.

²¹*Ibid.*, hal.32

²²*Ibid.*, hal.33

²³*Ibid.*, hal.34

- c. Pengaturan kegiatan kognitif yaitu kemampuan yang dapat menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri, khususnya bila sedang belajar dan berpikir.
- d. Sikap adalah perbuatan yang berdasarkan pendirian terhadap suatu objek.
- e. Keterampilan motorik yaitu seseorang yang mampu melakukan suatu rangkaian gerak-gerak jasmani dalam urutan tertentu dengan mengadakan koordinasi antara gerak-gerak berbagai anggota badan secara terpadu.

2. Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Secara umum, faktor yang memengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, untuk lebih jelasnya akan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Faktor Intern, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat memengaruhi hasil belajar individu. Faktor intern meliputi faktor fisiologis, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.²⁴
- b. Faktor eksteren, yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu. Seperti keluarga, lingkungan, dan masyarakat.²⁵

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah akhir dari sebuah pembelajaran yang telah dilakukan dengan aspek-aspek yang memuat pengetahuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Sehingga peserta didik dapat dinyatakan menguasai apa yang telah diajarkan.

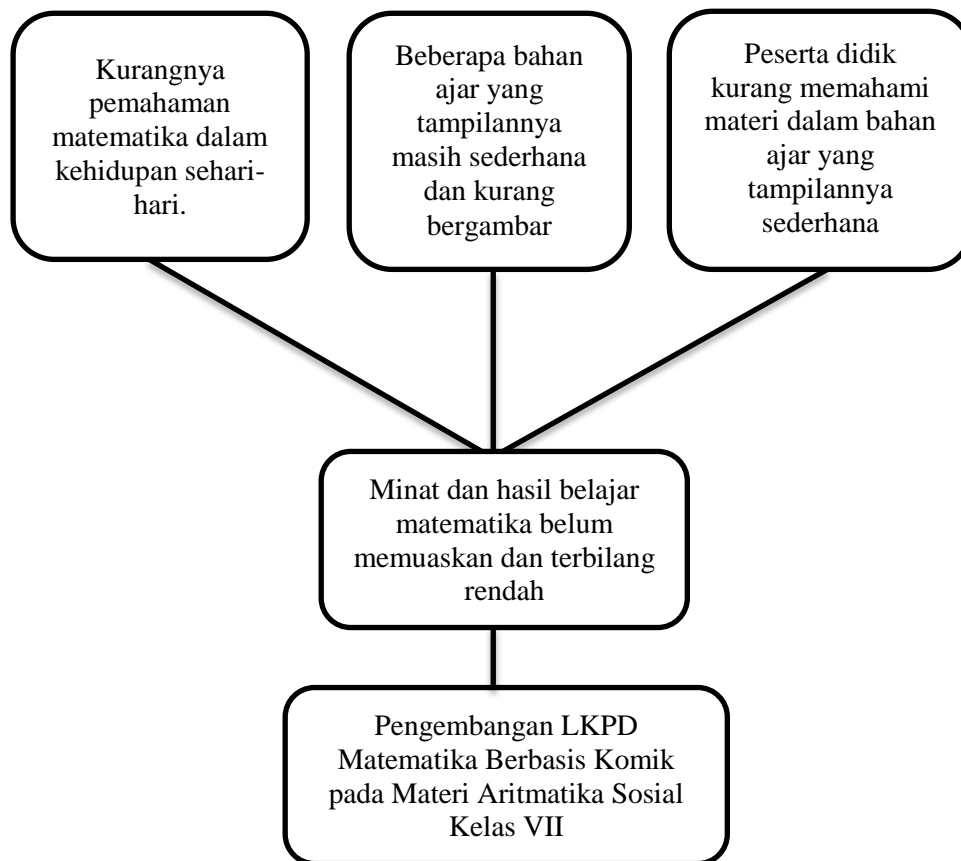
²⁴*Ibid*, hal.37

²⁵*Ibid*, hal.42

G. Kerangka Berfikir

Jika kita amati, matematika adalah mata pelajaran yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Namun, banyak orang yang tidak menyadari akan hal tersebut. Mereka menganggap bahwa matematika hanyalah ilmu abstrak yang berkaitan dengan angka-angka saja. Hal itu diperkuat dengan beberapa bahan ajar yang digunakan masih sederhana dan belum bisa menarik perhatian peserta didik untuk mempelajarinya. Beberapa peserta didik belum bisa memahami materi yang dijelaskan dalam bahan ajar tersebut. Oleh karena itu, peserta didik masih kesulitan memahami materi yang diajarkan jika mereka sedang belajar sendiri tanpa didampingan oleh guru.

Untuk meningkatkan minat peserta didik, salah satu cara yang dilakukan adalah dengan menggunakan bahan ajar yang lebih inovatif dan kreatif. LKPD yang peneliti sajikan dalam penelitian ini adalah berupa LKPD berbasis komik matematika pada materi aritmatika sosial. LKPD ini akan peneliti gunakan untuk siswa kelas VII di MTsN 6 Tulungagung pada semester genap. Peneliti berharap, LKPD ini efektif digunakan dalam pembelajaran dan peserta didik memahami materi yang akan disampaikan, serta minat dan hasil belajar pada pelajaran matematika meningkat. Untuk lebih jelasnya, disajikan Bagan 2.1 berikut.



Bagan 2.1 Kerangka Berfikir

H. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga penelitian terdahulu yang relevan dengan produk yang akan dibuat oleh peneliti, dan akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Khasanah, A.F (2018) menyatakan: ²⁶ proses pengembangan komik matematika bernuansa islami adalah menggunakan metode pengembangan Plomp, yang terdiri dari beberapa fase, diantaranya yaitu: a) fase penelitian pendahuluan, b) fase pembuatan prototipe, dan c) fase penilaian. Dilihat dari efektivitas komik matematika bernuansa islami, komik ini dinilai efektif. Hal ini dilihat dari tujuan produk ini dibuat,

²⁶ Annisa Fauzia Khasanah, *Pengembangan Soal....*, hal.96

yaitu: 1) komik telah memenuhi syarat kelayakan dari ahli media dan materi, 2) komik dapat meminimalkan kesalahan skema siswa kelas VII pada materi perbandingan. Jika dilihat dari respon siswa, komik ini mendapat status sangat baik dengan persentase sebesar 80,61%. Dapat diartikan bahwa, siswa memiliki ketertarikan dengan komik tersebut. Dari segi saran yang peneliti tulis adalah agar peneliti lain meluaskan materi yang akan digunakan, sehingga tidak hanya pada materi perbandingan saja. Dalam hal persamaan dengan peneliti, pada penelitian terdahulu dan sekarang sama-sama menggunakan penelitian pengembangan, tokoh yang digunakan adalah tokoh kartun, dan sama-sama menggunakan kelas VII dalam pemilihan subjeknya. Sedangkan dalam hal perbedaannya, pada komik ini cerita dan tokohnya berbasis islami, materi yang digunakan adalah materi perbandingan.

2. Taufik, Ahmad Najahu (2017) menyatakan:²⁷ penelitian pengembangan yang dilakukan menghasilkan komik pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter. Dari hasil penilaian ahli media komik, didapatkan nilai persentase sebesar 85,45% dengan kategori sangat baik. Untuk penilaian dari ahli materi didapatkan nilai persentase sebesar 74% dengan kategori baik. Sedangkan hasil penilaian dari guru masuk kategori sangat baik dengan nilai persentase sebesar 92,29%. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media komik pada saat pembelajaran selama 2 jam pelajaran di kelas VII MTs Negeri 3 Sleman. Dan hasil yang didapatkan menunjukkan perubahan persentasi belajar

²⁷ Ahmad Najahu Taufik, *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Karakter untuk Siswa Kelas VII MTs Negeri 3 Sleman Yogyakarta*, (Yogyakarta: Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2017), hal.129

yang cukup signifikan yaitu mengalami kenaikan sebesar 80,42%. Dari produk yang telah dibuat oleh peneliti, peneliti menuliskan saran kepada peneliti yang lain untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif lainnya yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat peserta didik. Sehingga, banyak alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Terdapat kesamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sekarang. Penelitian ini sama-sama menggunakan penelitian pengembangan, menggunakan tokoh kartun dan menggunakan subyek siswa kelas VII. Sedangkan perbedaannya, materi yang digunakan adalah Sejarah Kebudayaan Islam, dan komik ini berbasis karakter.

3. Agustin, Ernawati (2016) menyatakan:²⁸ hasil uji hipotesis yang didapatkan menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada konsep segi empat. Terlihat dari hasil uji hipotesis, didapatkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai $2,388 > 1,684$, sehingga tolak H_0 dan terima H_a . Selain itu, adanya kenaikan nilai *posttest* antara kelas eksperimen jika dibandingkan dengan kelas kontrol, yaitu sebesar 6,55. Dari penelitian tersebut, peneliti memberikan saran untuk peneliti yang lain, yaitu untuk mengembangkan produk komik yang telah dibuat. Karena pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif bukan penelitian dan pengembangan. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki

²⁸ Ernawati Agustin, *Pengaruh Penggunaan.....*, hal.94

kesamaan dengan penelitian terdahulu, yaitu penggunaan subyeknya yaitu siswa kelas VII dan komik tersebut menggunakan tokoh kartun. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi yang digunakan yaitu segiempat, dan penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif.

Berdasarkan hasil ketiga penelitian terdahulu di atas, untuk lebih jelasnya dirangkum dan disajikan Tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Nama	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Khasanah, A.F (2018)	Secara garis besar komik matematika bernuansa islami dapat dikatakan efektif dan sangat menarik perhatian siswa sehingga motivasi belajar siswa meningkat.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan penelitian pengembangan 2. Komik yang dibuat adalah komik untuk kelas VII 3. Tokoh yang digunakan adalah kartun 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komik yang dibuat menggunakan materi perbandingan 2. Komik matematika bernuansa islami
Taufik, Ahmad Najahu (2017)	Respon dari peserta didik masuk kategori sangat positif dan hasil pembelajaran menunjukkan hasil perubahan prestasi belajar yang cukup signifikan yaitu mengalami kenaikan sebesar 80,42%.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan penelitian pengembangan 2. Komik yang dibuat adalah untuk kelas VII 3. Tokoh yang digunakan adalah kartun 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komik yang dibuat menggunakan materi Sejarah Kebudayaan Islam 2. Komik Sejarah Kebudayaan Islam berbasis karakter
Agustin, Ernawati (2016)	Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Dalam penggunaan media komik juga dapat membuat peserta didik aktif terutama dalam hal membaca dan memahami materi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komik yang dibuat adalah komik untuk kelas VII 2. Tokoh yang digunakan adalah kartun 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komik yang dibuat menggunakan materi segiempat 2. Menggunakan jenis penelitian kuantitatif

