



**LAPORAN PROGRAM TALENTA INOVASI
TAHUN ANGGARAN 2021**

OLEH

Dian Sartika

Sarjana Pendidikan Matematika

STKIP PGRI SIDOARJO

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI**

**DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN TINGGI, RISET, DAN
TEKNOLOGI**

DIREKTORAT SUMBER DAYA

BAB I PENDAHULUAN

a. Latar Belakang

Membaca merupakan salah satu ketrampilan berbahasa yang diajarkan sejak di Sekolah Dasar. Kegiatan membaca merupakan kegiatan reseptif, suatu bentuk penyerapan yang aktif. Membaca adalah kegiatan yang dilakukan untuk mencari informasi yang terdapat dalam isi bacaan. Hasil membaca adalah sebuah pemahaman dari isi bacaan (Yunus, 2012). Kegiatan membaca sangat penting dilakukan dalam kehidupan manusia, terutama siswa. Tetapi bagi kebanyakan orang membaca bukanlah hal yang mudah. Membaca bukanlah kegiatan memandangi lambang-lambang semata melainkan kegiatan memahami makna yang berkaitan antara satu dengan yang lain sehingga menimbulkan pemahaman pada suatu isi bacaan. (Djuanda, 2007).

Di Indonesia banyak dijumpai siswa yang kurang memahami isi bacaan, Berdasarkan Survey evaluasi sistem pendidikan tahun 2018 hasil penelitian dari Programme for *Internasional Student Assesment* (PISA), menunjukkan bahwa kemampuan membaca, matematika dan sains siswa di Indonesia menempati nilai terendah. Kemampuan membaca pada anak-anak Indonesia menempati posisi ke 74 dari 79 negara yang diteliti. Hal tersebut mengakibatkan pemahaman pada pelajaran matematika kurang maksimal.

Guru sebagai seorang pendidik harus bisa memanfaatkan metode dan media pembelajaran yang inovatif, supaya dapat menimbulkan motivasi belajar siswa serta dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar. Seperti yang dikemukakan Hamalik (1986) bahwa penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat membangkitkan semangat belajar siswa, serta meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa, sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Metode dan bahan ajar yang bervariasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, selain itu media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman sekaligus menyajikan materi secara menarik. Guru bisa memanfaatkan alat peraga atau gambar sebagai media pembelajaran.

Upaya untuk meningkatkan minat siswa dalam matematika adalah dengan membudayakan siswa belajar membaca, sekaligus memahami konsep yang ada pada matematika. Guru berperan penting dalam upaya

tersebut, karena buku saja tidak bisa membuat siswa bersemangat untuk membaca, tetapi perlu adanya rancangan baru supaya siswa lebih tertarik untuk membaca. Salah satu media yang digemari dikalangan siswa adalah komik, karena merupakan media yang menarik dan menyenangkan untuk dibaca.

Komik adalah suatu buku yang berisikan cerita-cerita sederhana yang dilengkapi gambar lucu sehingga isinya mudah untuk dipahami dan menjadikan komik digemari oleh anak-anak maupun orang dewasa (Daryanto, 2010). Komik merupakan kumpulan cerita bergambar yang runtut dan saling berkesinambungan, dibagi menjadi beberapa panel dan dipisahkan oleh gang. Pada komik terdapat balon kata berisi ucapan yang disampaikan oleh tokoh didalamnya serta terdapat narasi untuk memberikan penjelasan yang berbentuk kotak dan tersambung di tepi panel.

Dalam penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep materi perbandingan pada siswa kelas VII SMP dengan menggunakan media komik. Peneliti ingin menggunakan materi perbandingan karena materi perbandingan sering kita jumpai dalam masalah kehidupan sehari-hari, sehingga akan lebih mudah jika dijadikan suatu cerita dalam sebuah komik.

Dari pemaparan di atas, Peneliti ingin menggabungkan materi perbandingan dengan media komik karena komik dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik serta dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Seperti yang dikemukakan Sudjana dan Riva'i (2002) bahwa menggunakan komik sebagai media pembelajaran dapat merangsang proses belajar mengajar serta dapat menjadikan siswa lebih semangat belajar sehingga menimbulkan apresiasi yang berpengaruh pada hasil belajar siswa. Memori dan daya ingat siswa akan lebih kuat karena dipengaruhi oleh keterlibatan emosi ketika membaca komik sehingga dapat menjadi media alternatif yang tepat untuk pembelajaran (LeDoux, 1994).

Hasil Penelitian Septy, (2019) dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Materi Peluang di Kelas VIII*" dan Penelitian Adeliyanti, (2018) dengan judul "*Pengembangan E-Comic Matematika Berbasis Teknologi sebagai Suplemen Pembelajaran pada Aplikasi Fungsi Kuadrat*" menyatakan media pembelajaran yang dikembangkan mendapat respon positif dari siswa, mereka merasa senang dan tertarik dengan media tersebut sehingga pelajaran dapat diterima dengan baik serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Tujuan Kegiatan

Tujuan pencapaian dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Proses pengembangan media komik materi perbandingan pada siswa kelas VII SMP.
2. Hasil pengembangan media komik materi perbandingan pada siswa kelas VII SMP yang ditinjau dari aspek keefektifan, kepraktisan dan kevalidan.

c. Manfaat Kegiatan

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat antara lain:

- a. Bagi Guru
 1. Membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran matematika.
 2. Menjadi alternatif dalam pemilihan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
- b. Bagi siswa
 1. Meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran matematika.
 2. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika
 3. Meningkatkan pemahaman konsep pada pelajaran matematika dengan media komik.
- c. Bagi peneliti lain
Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dan kajian bagi peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media komik.

BAB II RENCANA KEGIATAN

a. Waktu Kegiatan

No.	Nama Kegiatan	Target Waktu	Keterangan
1.	Seminar Proposal	10 Juni 2021	Selesai
2.	Penyusunan Media, Instrumen Penilaian media, Angket Respon siswa dan Tes Hasil Belajar	11 Juni 2021	Selesai
3.	Validasi Ahli dan Revisi	Agustus 2021	Selesai
4.	Uji Coba Komik di Sekolah	22 September 2021	Selesai
5.	Penyusunan Bab IV dan V	1 Oktober 2021	
6.	Ujian Skripsi	29 Oktober 2021	Selesai
7.	Hak Cipta Komik	Desember 2021	Proses
8.	Submit Artikel ke jurnal sinta-3	Desember 2021	Proses

b. Lingkup Kegiatan

Lingkup kegiatan ini terfokus pada penulisan skripsi dengan tema pengembangan media komik materi perbandingan pada siswa kelas VII SMP. Model penelitian yang digunakan adalah Model Pengembangan ADDIE.

c. Deskripsi Rinci Rencana Kegiatan

No.	Nama Kegiatan	Deskripsi
1.	Seminar Proposal	Telah dilaksanakan pada 10 Juni 2021 yang diuji Soffil Widadah, M.Pd. dan Intan Bigita K, M.Pd.
2.	Penyusunan Media, Instrumen Penilaian media, Angket Respon siswa dan Tes Hasil Belajar	Identifikasi masalah dilakukan untuk mengetahui informasi tentang masalah yang ada dengan cara melakukan observasi dan survey terhadap modul yang ada. Survey dilakukan dengan cara memberikan kuesioner kepada siswa dan melakukan interview dengan guru bahasa inggris mereka untuk mengetahui kelemahan modul yang ada serta mengetahui analisis kebutuhan mereka pada modul yang akan dikembangkan. Hasil survey menunjukkan bahwa modul yang tersedia tidak sesuai dengan kebutuhan siswa. Sehingga siswa membutuhkan modul yang sesuai dalam mendukung proses belajar bahasa inggris mereka.
3.	Validasi Ahli dan Revisi	Media komik yang telah dikembangkan kemudian dikonsultasikan kepada Dosen pembimbing untuk mendapat saran dan perbaikan. Setelah dilakukan beberapa perbaikan, media komik kemudian divalidasi kepada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Media komik yang dikembangkan pada penelitian ini divalidasi oleh satu Dosen Program Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo dan satu Guru Matematika SMPN 1 Candi

		yang bertindak sebagai ahli media, satu Dosen Program Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo dan satu Guru Matematika SMP IT Tulangan yang bertindak sebagai ahli materi serta satu Guru Bahasa Indonesia SMP IT Tulangan yang bertindak sebagai ahli bahasa. Validator memberikan penilaian pada media komik yang dikembangkan menggunakan instrumen penilaian media komik.
4.	Uji Coba Komik di Sekolah	Pada Tahap ini peneliti mengujicobakan media komik yang dikembangkan pada pembelajaran matematika di sekolah
5.	Penyusunan Bab IV dan V	Pada prosesnya, penjelasan mengenai point 2,3, dan 4 akan dijabarkan secara lebih rinci pada bab ini.
6.	Ujian Skripsi	Apabila skripsi tersebut sudah selesai. Maka pendaftaran ujian skripsi harus dilakukan oleh setiap mahasiswa. Namun untuk jadwal ujian skripsi serta para penguji skripsi akan diberitahukan menyusul. Karena itu adalah kebijakan dari kampus.
7.	Hak Cipta Komik	Hak Cipta Komik dibuat dengan tujuan untuk menghindari plagiarisme.
8.	Submit Artikel ke jurnal sinta-2	Hasil akhir penelitian akan menghasilkan artikel yang kemudian akan di submit ke jurnal sinta-3

d. Deskripsi Luaran (*output*) Kegiatan

1. Berita Acara Ujian Skripsi
2. Dokumen Skripsi (harus ada ucapan terima kasih/acknowledgement kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi, Kemendikbudristek)
3. Media komik materi perbandingan

e. Rencana Anggaran Biaya

No.	Nama Kegiatan	Kebutuhan	Biaya
1.	Seminar Proposal	Biaya bimbingan	Rp. 1.000.000
2.	Penyusunan Media, Instrumen Penilaian media, Angket Respon siswa dan Tes Hasil Belajar	Print	Rp. 50.000
3.	Validasi Ahli dan Revisi	Lima validator	Rp. 1.000.000
4.	Uji Coba Komik di Sekolah	Print buku komik dan cenderamata untuk sekolah	Rp. 200.000
5.	Penyusunan Bab IV dan V	Print out draft	Rp. 200.000
6.	Ujian Skripsi	Biaya Ujian	Rp. 750.000
7.	Hak Cipta Komik	Jasa pembuatan lay out, pengurusan ISBN, biaya cetak komik	Rp. 900.000
8.	Submit Artikel ke jurnal		Rp. 900.000

	sinta-3		
Total			Rp. 5.000.000

BAB III PENUTUP

Demikian proposal usulan ini saya buat. Saya memohon bantuan dan kerja sama Bapak/Ibu. Atas perhatian Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.