

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

Pengertian penelitian dan pengembangan menurut (Borg dan Gall:1988 dalam Sugiyono, 2018:5) adalah suatu proses/metode penelitian yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Pengembangan secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolution) dan perubahan secara bertahap. Pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan dari uji lapangan. Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, terencana, terarah, teratur dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan, sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal serta pribadi mandiri. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan atau menghasilkan produk yang dapat digunakan dalam kegiatan pendidikan.

Dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran berupa komik matematika. Media sendiri memiliki arti perantara antara pengirim kepada penerima pesan. Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium yang artinya perantara atau pengantar pesan (Ali mudlofir dan Eni Fatimatur:2016 dalam Andi Wardana, 2018:13). Media dapat berupa audio, visual, audio visual dan multimedia. Jika sebuah media membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Hamalik:1986 dalam Elis Mediawati, 2011:69). Dalam proses belajar mengajar kedudukan media pembelajaran sangat penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Kerumitan materi pembelajaran dapat lebih disederhanakan dengan bantuan media. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu guru sampaikan melalui kata-kata tertentu. Media pembelajaran juga dapat membantu dalam hal mengkonkretkan bahan yang abstrak, dengan demikian siswa lebih mudah mencerna bahan dari pada tanpa bantuan media.

Pemilihan komik sebagai alternatif media yang dikembangkan adalah komik merupakan satu karya yang banyak dikenal dan dibaca selain buku dan novel. Komik berasal dari kata "Comic" yang mempunyai arti "lucu" dalam bahasa Inggris atau kata kōmikos dari kōmos "revel" bahasa Yunani yang muncul sekitar abad ke-16. Pada awalnya komik memang ditujukan untuk membuat gambar-gambar yang menceritakan tentang hal-hal yang lucu (Gumelar, 2011:2). Banyak sekali pendapat dari para ahli yang menjelaskan mengenai pengertian komik. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai

(2005) dalam Indriana Mei Listiyani dan Ani Widayati (2012:85), komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita di dalam urutan yang erat dan dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Predikat menghibur dan menyenangkan telah melekat pada komik semenjak awal kemunculannya pada tahun 1980-an.

Menurut Toni Masdiono (1998) dalam Elis Mediawati (2011:70) komik adalah susunan gambar yang bercerita dan memberikan pesan-pesan kepada pembacanya. Komik adalah media yang unik yang menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif. Menurut Scott Mc Cloud (1993) dalam bukunya “*Understanding Comics*” dijelaskan bahwa komik adalah media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami. Gambar yang sederhana ditambah dengan kata-kata dalam bahasa sehari-hari membuat komik dapat dibaca oleh semua orang dari semua kalangan. Sehingga komik merupakan media alternatif yang tepat untuk pembelajaran karena keterlibatan emosi pembacanya akan berpengaruh pada daya ingat terhadap hal atau materi yang disampaikan.

Pengembangan media pembelajaran komik ini nantinya akan menggunakan latar cerita Reyog Ponorogo. Reyog merupakan salah satu kesenian tradisional Indonesia. Reyog adalah kesenian asli daerah Ponorogo, karena itu juga dikenal dengan nama Reyog Ponorogo. Pemerintah Kabupaten Ponorogo telah mendaftarkan kesenian Reyog Ponorogo sebagai hak cipta milik Kabupaten Ponorogo. Tercatat dengan nomor 026377 pada tanggal 11 Februari 2004. Hal ini juga untuk mencegah diakuinya kembali Reyog sebagai kebudayaan dari negara lain (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1978-1979, Reog di Jawa Timur, Jakarta dalam Dwi Prasetyo N, 2018:3).

Reyog sempat disebut dengan Reog, menurut Zamzam Fauzannafi tulisan Reog sendiri asalnya dari Reyog, yang huruf-hurufnya mewakili sebuah huruf depan kata-kata dalam tembang macapat Pocung yang berbunyi: **R**oso kidung/Engwang sukma adiluhung/**Y**ang widhi/**O**lah kridhaning Gusti/**G**elar gulung kersane Kang Maha Kuasa. Penggantian penggunaan Reyog menjadi Reog yang disebutkan untuk “kepentingan pembangunan” saat itu sempat menimbulkan polemik. Bupati Ponorogo Markum Singodimejo yang mencetuskan nama Reog diterjemahkan kedalam **R**esik iku agawe kasarasan, **E**ndah katon rapi sinawang edipeni, **O**mber tinarbuka sepi ing pamrih rame ing gawe, **G**irang gumirang ngudi ayam tentrem lan raharja (Heri Wijayanto dan Rudi Kurnianto, 2019:27).

Sebagai sebuah kabupaten yang mendapat julukan “*Kota Reyog*” jelas mengindikasikan bahwa Ponorogo sangat kental dengan aktifitas seni. Berdasarkan data yang ada, kesenian Reyog sendiri secara kuantitatif memenuhi jumlah yang cukup spektakuler, di seluruh kecamatan di wilayah ponorogo yang berjumlah 21 kecamatan yang terdiri dari 303 desa memiliki perangkat (alat pertunjukan) kesenian Reyog, sebagian besar instansi pemerintah, sekolah dan perguruan tinggi, dan instansi non pemerintah di Ponorogo juga memiliki perangkat kesenian Reyog Ponorogo (Heri Wijayanto dan Rudi Kurnianto, 2019:30). Baru-baru ini pemerintah Kabupaten Ponorogo yang di Pimpin oleh Bupati Ipong Muchlissoni membuat agenda baru setiap bulannya, yaitu pementasan Reyog serentak di setiap desa setiap tanggal 11 dimulai pukul 15.00

WIB hingga selesai, hal ini akan membuat Ponorogo dan Reyog menjadi semakin menyatu dan tak terpisahkan.

Pada dasarnya terdapat dua versi legenda cerita Reyog yang berkembang di masyarakat. Selain versi Ki Ageng Kutu (Suryongalam), salah satu versi lain yang terkenal adalah versi Dewi Songgolagit/ versi legenda Bantarangin (Rudi Kurnianto, 2017:27). Cerita dimana Raja Kelana Sewandana dari Kerajaan Wengker Ponorogo yang jatuh hati pada Putri Kediri yaitu Dewi Songgolangit. Namun saat sang Raja mengutus patihnya Bujang Ganong untuk pergi ke Kediri untuk melamar Dewi Songgolangit, sang Dewi meminta syarat agar dibuatkan sebuah kesenian yang belum pernah ada sebelumnya.

Bersaing dengan Raja Singobarong dari Kerajaan Lodaya Blitar, Raja Kelana Sewandana berusaha keras untuk memenuhi persyaratan tersebut, meskipun itu harus bertarung dengan Raja Singobarong dari Kerajaan Lodaya. Akhirnya Raja Kelana Sewandana berhasil memenangkan pertarungan dengan Raja Singobarong. Rombongan Raja Kelana Sewandana datang ke Kerajaan Kediri diiringi dengan persyaratan yang diajukan oleh Dewi Songgolangit yaitu rombongan kuda kembar sebanyak 144 ekor yang dinaiki oleh pemuda-pemuda tampan dan hewan berkepala dua yang merupakan jelmaan dari Raja Singobarong, Raja Kelana Sewandana menyajikannya dalam sebuah tontonan yang baru. Akhirnya Raja Kelana Sewandana dan Dewi Songgolangit menikah dan dihibur oleh kesenian baru yang belum pernah ada. Kesenian itu akhirnya disebut Reyog, dan karena berasal dari Ponorogo maka disebut Reyog Ponorogo. Versi ini dipilih karena menurut penulis lebih sesuai untuk disisipi materi aritmatika sosial sederhana.

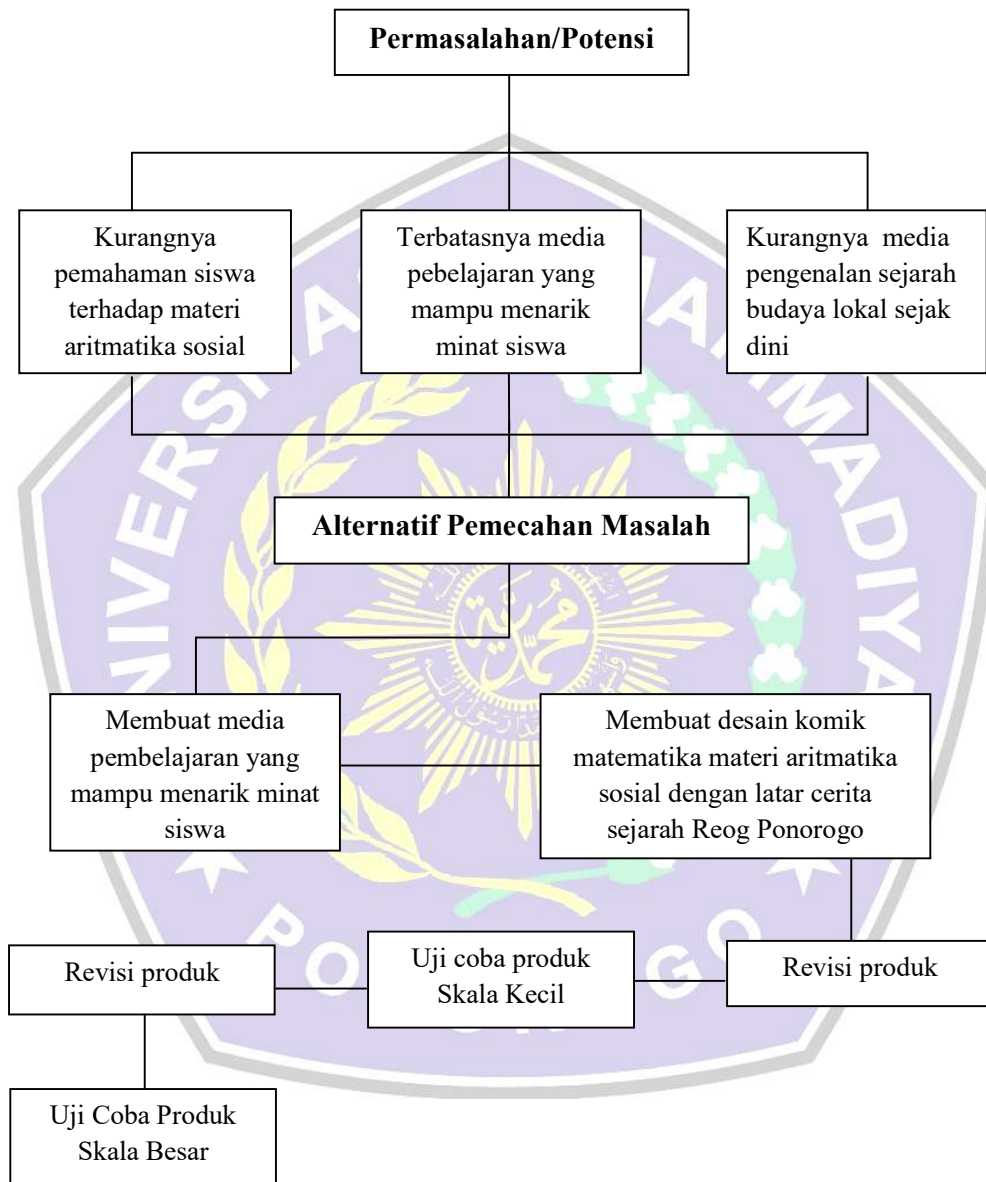
## 2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Dibawah ini merupakan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang sedang penulis lakukan :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Indriana Mei Listiyani dan Ani Widayati pada tahun 2012 yang dilakukan pada siswa SMA pada materi akuntansi. Penelitian dengan judul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa SMA Kelas XI”. Dalam penelitian ini komik akuntansi mampu menarik minat siswa dan meningkatkan rata-rata nilai siswa, sehingga komik akuntansi sangat layak untuk digunakan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Elis Mediawati pada tahun 2011 dengan judul penelitian “Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa”.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Desi Kurniati, Dewi Rahimah dan Rusdi yang dilakukan pada siswa SD kelas 5 pada materi sifat-sifat bangun ruang. Penelitian dengan judul “Efektivitas Media Komik pada Materi Sifat-sifat Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas 5 SD Negeri 61 Kota Bengkulu”. Dalam penelitian ini komik yang dihasilkan masuk dalam kategori efektif dengan pencapaian efektivitas.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmanda Saputra, Niniwati dan Edrizon dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Matematika

Interaktif Untuk Siswa Kelas VIII SMP". Dalam penelitian ini komik yang dihasilkan valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran matematika.

### 2.3 Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Pengembangan Media Komik Matematika

#### 2.4 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana hasil uji kelayakan komik matematika menurut ahli materi dan ahli media?
2. Bagaimana respon siswa terhadap komik matematika?

