BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk membangun dan meningkatkan mutu siswa menuju era globalisasi yang penuh dengan tantangan, sehingga perlu disadari bahwa pendidikan merupakan sesuatu yang fundamental bagi setiap individu.[1] Dalam teknologi pendidikan unsur intinya adalah "belajar" dan "sumber-sumber" untuk keperluan belajar itu. Namun kedua unsur inti ini belum menjamin adanya teknologi pendidikan. Masih diperlukan adanya unsur lain yaitu dipakainya "pendekatan sistem" dan adanya "pengelolaan" atas seluruh kegiatan.[2]

Umumnya para guru dalam pembelajaran tidak menggunakan paradigma pembelajaran yang jelas, mereka cenderung menggunakan paradigma penerusan informasi,bahkan tidak lebih dari sekedar memberitakan isi buku. Pembelajaran yang demikian jelas kurang mempertimbangkan karateristik siswa sebagai pijakan dalam pelaksanaan pembelajaran yang bermutu. Akibatnya pembelajaran menjadi kurang berkualitas dan kurang memotivasi atau kurang menarik bagi siswa yang selanjutnya akan berdampak pada rendahnya kualitas proses dan hasil belajar mereka, untuk itu diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang memberikan dampak yang baik bagi

---

[1]Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan (Umum dan Agama Islam),* (Jakarta: Rajawali Press, 2009), Edisi Revisi 8, h. 3.

[2] Yusufhadi Miarso, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: CV Rajawali,1984), h. 3.

siswa, salah satu yang menjadi harapan adalah metode mengajar yang dilakukan guru, dengan adanya metode yang baik tentunya akan memberikan dampak yang baik pula.[3]

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknolgi dalam proses belajar.para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai demean perkembangan dan tuntutan zaman, guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencari tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.[4]

Guna menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, guru seringkali menemukan kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran. Khususnya bagi guru matematika dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih menunjukkan kekurangan dan keterbatasan. Terutama dalam memberikan gambaran konkret dari materi yang disampaikan, sehingga hal tersebut berakibat langsung kepada rendah dan tidak meratanya kualitas hasil yang dicapai oleh para siswa. Kondisi semacam ini akan terus terjadi selama guru matematika masih menganggap bahwa

---

[3]Andhika Budi Setiawan,"Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Rencana Anggaran Biaya di SMK Negeri 3 Yogyakarta", Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014,h. 3.

[4]Azhar Arsyad.*Media Pembelajaran*, (Jakarta:Pt Rajagrafindo Persada,2007),h.1.

dirinya merupakan sumber belajar bagi siswa dan mengabaikan media pembelajaran.[5]

Berdasarkan Ppenelitian yang dilakukan Dhita Agoes Prihanto, Tri Nova Hasti Yunianyta bahwasannya, keefektifan komik matematika ditentukan berdasarkan data hasil pretest sebesar 68,75% dan post test sebesar 96,87% yang telah terkumpul , kemudian dighittung peningkatannya mengggunakan rumus N-Gain. Berdasarkan perhitungan diketahui bahwa, terjadi peningkatan sebesar 0,89 yang termasuk dalam kategori peningkatan tinggi, sehingga komik matematika effective dan efisien digunakan dalam pembelajaran.

Matematika merupakan ilmu pasti dan konkret. Artinya, matematika menjadi ilmu real yang bisa diaplikasikan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari, dalam berbagai bentuk. Bahkan, tanpa disadari, ilmu matematika sering kita terapkan untuk menyelesaikan setiap masalah kehidupan. Oleh karena itu, salah satu karakteristik matematika adalah dapat diterapkan atau diaplikasikan dalam bidang ilmu ilmu lain maupun dalam kehidupan sehari-hari.[6]

Media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran karena media membantu peserta didik dan guru dalam menyampaikan materi palajaran sehubungan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran. Selain itu, Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan peserta didik belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media

---

[5] Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 2.

[6]Raodatul Jannah.*Membuat Anak Cinta Matematika dan Eksak Lainnya*, (Jogjakarta:DIVA Press,2011),h.22.

Pembelajaran adalah sarana yang dapat dimanipulasi dan dapat digunakan mempengaruhi pikiran, perasaan, perhatian, dan sikap peserta didik, sehingga mempermudah terjadinya proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan digunakannya media pembelajaran, maka diharapkan peserta didik akan mudah dalam menyerap mata pelajaran yang dipelajari.[7] Ada beberapa faktor yang berkaitan dengan rendahnya hasil belajar siswa, yang paling utama adalah rendahnya minat siswa untuk mengikuti pelajaran dengan baik dan bersungguh sungguh. Faktor lain adalah kurangnya antusias siswa dalam belajar, sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar siswa serta kurang menariknya guru dalam melakukan tugas mengajar. Selain itu lingkungan serta sarana dan prasarana pendukung juga ikut berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Hasil belajar sebagai tujuan pembelajaran sangat tergantung pada proses pembelajaran, yaitu bagaimana memunculkan belbagai potensi yang dimiliki anak didik. Kualitas suatu pendidikan akan sangat ditentukan oleh kualitas pembelajaran. Dari sekian banyak unsur yang paling menentukan kualitas pembelajaran adalah media pembelajaran.[8]

Firman Allah Swt dalam Surah Ar-Ra'd ayat 11 yang berbunyi:

إِنَّ اللَّهَ لا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

Sebagaimana di dalam *Tafsir al-Mishbah*, Quraish Shihab menterjemahkan penggalan Q.S al-Ra'd (13): 11 tersebut dengan sedikit

---

[7] Thofan Aradika Putra," Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Macromedia Flash* Pada Materi Trigonometri",*Skripsi*, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung,2018,h.5.

[8] *Ibid*,h. 2.

perbedaan. Menurut Quraish Shihab, terjemahan yang tepat untuk penggalan ayat 12 surah al-Ra'd itu adalah sebagai berikut: "

"Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka".[9]

Ayat tersebut memberi tuntunan kepada manusia agar selalu berusaha mengubah keadaan, dari situasi buruk menuju situasi yang baik atau dari kemunduran menuju kemajuan. Salah satu cara untuk menuju kemajuan itu dengan pendidikan. Rasulullah saw. pun mewajibkan kepada umatnya untuk menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran. Sebagaimana sabda beliau yang berbunyi:

عَنْ اَنَّسِ بِنْ مَالِكِ رضي الله عنه قَالَ: قَالَ رَسُوْلُ اللهِ صَلَّي اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيْضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَمُسْلِمَةٍ (رواه ابن ما جه)

Arrtinya: "*Dari Anas Ibnu Malik RA berkata: Bersabda Rasulullah SAW menuntut ilmu itu wajib atas setiap Muslim"* (HR. Ibnu Majah).

Pendidikan adalah upaya sadar untuk menyiapkan peningkatan kehidupan siswa yang mandiri dan berbudaya harmonis, yaitu memiliki moral dan akhlak mulia, profesi yang dilandasi ilmu pengetahuan, teknologi dan atau seni tepat guna, dan memiliki kreativitas terpuji yang menyejukkan dan membawa kedamaian yang bernilai indah sehingga kehidupannya lebih baik.

Matematika sering dipandang sebagai mata pelajaran yang menakutkan. Sebagian siswa bahkan kadang tidak menyukai pelajaran matematika. Karakteristik matematika yang memiliki objek kajian abstrak dan membutuhkan

[9]M. Quraish Shihab, *Tafsir al-Mishbah, Jilid 6*, (Jakarta: Lentera Hati, 2005), h.565.

daya pikir logis seperti pada materi konsep kedudukan titik, garis, dan bidang, pemanfaatan media komputer sangat diperlukan karena pada kasus-kasus yang lebih kompleks perhitungan yang dilakukan manual sangat tidak efektif dan efesien.

Keterbatasan media disekolah membutuhka kraetifitas guru dalam upaya pengadaan media pembelajaran secara mandiri. Media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran disesuaikan demean materi yang akan diajarkan.

Pandemi Covid-19 memaksa masyarakat dunia mendefinisikan makna hidup, tujuan pembelajaran dan hakikat kemanusiaan. Jika selama ini manusia-manusia dipaksa hidup dalam situasi serba cepat, pekerjaan tanpa henti, dan kejaran target pertumbuhan ekonomi dalam sistem kompetisi. Namun, persebaran virus Corona (Covid-19) yang menjadi krisis besar manusia modern, memaksa kita untuk sejenak bernafas, berhenti dari pusaran sistem, serta melihat kembali kehidupan, keluarga, dan lingkungan sosial dalam arti yang sebenarnya. Manusia dipaksa 'berhenti' dari rutinitasnya, untuk memaknai apa yang sebenarnya dicari dari kehidupan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah E-LKS Matematika berbasis komik berbantuan aplikasi *comic strip* dan *microsoft word* sebagai alat bantu dalam pembelajaran online , serta peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan E-LKS Berbasis Komik pada Materi Konsep Kedudukan Titik,Garis,dan Bidang Kelas XI Man 1 Barito Kuala Tahun Pelajaran 2021/2022**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang dapat dirumuskan, yaitu :

1. Bagaimana Desain Media E-LKS berbasis komik pada materi Konsep Kedudukan Titik,Garis dan Bidang?
2. Apakah produk pengembangan media E-Lks Berbasis Komik layak digunakan sebagai media pembelajaran materi Konsep Kedudukan Titik,Garis,dan Bidang Siswa Kelas XI Man 1 Barito Kuala?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media E-Lks Berbasis Komik materi Konsep Kedudukan Titik,Garis,dan Bidang yang dibuat?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui bagaimana desain media E-LKS Berbasis Komik pada materi Konsep Kedudukan Titik,Garis,dan Bidang.
2. Mengetahui kelayakan suatu produk pengembangan media E-LKS Berbasis Komik layak digunakan sebagai media pembelajaran materi Konsep Kedudukan Titik,Garis,dan Bidang Siswa Kelas XI MAN 1 Barito Kuala
3. Untuk Mengetahui respon siswa terhadap media media E-LKS Berbasis Komik materi Konsep Kedudukan Titik, Garis,dan Bidang yang di buat.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberi manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

   Penelitian ini diharapkan mampu memperkaya konsep atau metode pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran online yang kreatif dan inovatif, yang belum di aplikasikan sebelumnya untuk menyokong perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pada pelajaran matematika, sehingga dapat membantu dan meningkatkan pemahaman hasil belajar siswa kelas XI MAN 1 Barito Kuala.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi peneliti

   Sebagai upaya meningkatkan profesional dalam memperbaiki kualitas pembelajaran matematika. Serta untuk menunjukkan dampak positif dari perkembangan teknologi untuk pendidikan.

   b. Bagi siswa

   Media pembelajaran E-LKS berbasis komik ini diharapkan dapat mempermudah dan memperjelas materi pembelajaran disaat pembelajaran daring, serta membangkitkan motivasi siswa dalam mempelajari mata pelajaran matematika dan membuat siswa tertarik untuk mempelajari mata pelajaran matematika.

   c. Bagi Guru

Memberikan gambaran informasi dan mengetahui kelebihan media pembelajaran E-LKS berbasis komik dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran daring di mata pelajaran Matematika.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah penafsiran terhadap judul di atas, maka penulis perlu menjelaskan beberapa istilah yang dipergunakan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan.[10] Pengembangan adalah proses menerjemah spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran dan evaluasi keefektifan, efisiensi, dan kemenarikan pembelajaran.[11]

Metode penelitian dan pengembangan dalam bahasa inggris disebut "*Research and Development*". Merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa e-lks berbasis Komik. Model dalam penelitian pengembangan ini adalah model prosedural, yaitu model yang bersifat deskriptif dan menggariskan pada langkah-langkah pengembangan.[12]

---

[10]Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia,* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h.538.

[11]I Nyoman Sudana Dedeng, "Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel", *Skripsi*, Depdikbud Dirjen Perguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, 1989, h. 7.

[12]Hayatun Nupus," Pembuatan Modul Matematika Berbantuan *Matlab* Pada Materi Matriks Di Kelas Ximan 2 Hst ,*Skripsi*, Universitas Islam Negeri Antasari Fakultas Tarbiyah Dan

a. Media Pembelajaran

Gagne ((1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Semenara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untu belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.[13]

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa.[14]

Secara garis besar menurut Onong proses komunikasi terbagi menjadi dua tahap, yakni secara primer dan secara sekunder.

Pertama, proses komunikasi secara primer adalah proses penyamaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang atau simbol sebagai media.

Kedua, proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan sarana atau alat sebagai media kedua seperti surat, telepon, teleteks, surat kabar, majalah, radio,

---

Keguruan Jurusan Pendidikan Matematika Banjarmasin,2019,h.8.

[13]Sadiman, Arief s.(dkk),*MEDIA PENDIDIKAN pengertian,pengembangan dan Pemanfaatannya*,(Jakarta:PT RajaGrafindo Persada,2012), h.6.

[14]Inggit Dyaning Wijayanti," Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Cs3 Untuk Sd/Mi Kelas V Semester Ii Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan,"*Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta,2014,h.12.

televisi, film, dan banyak lagi adalah media kedua yang sering digunakan dalam komunikasi.[15]

2. Multimedia

Menurut Farida Hasan Rahmaibu dalam penelitiannya berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Studi Kasus: Sdi Al Madina Semarang keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi kelengkapan media yang digunakan. Serangkaian media yang terdiri lebih dari satu media dan digunakan bersamaan disebut multimedia.

Multimedia secara umum menurut Turban dalam Suyanto (2003) adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar. Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter dalam Niken dan Dany (2010) merupakan pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggunakan teks, 21 grafik, audio, video, dengan menggunakan alat yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Multimedia menurut Niken dan Dany terbagi menjadi dua kategori, yaitu kategori linier dan interaktif. Dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah perpaduan berbagai media berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas ke dalam bentuk file digital untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada publik. Iwan Binanto (2010) menyebutkan beberapa bidang yang dapat

[15]Yudhi Munadi. *Media Pembelajaran*, (Jakarta Selatan:REFERENSI (GP Press Group),2013), h.8.

menggunakan multimedia, di antaranya bisnis, sekolah, rumah, tempat umum, dan *virtual reality.*[16]

a. Media Komik

Adapun pengetian komik menurut para ahli adalah sebagai berikut:

1) Menurut Franz & Meier

Komik adalah suatu cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata.

2) Menurut Scott McCloud

Komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi unutk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal). Gambar di dalam sebuah komik diartikan sebgai gambar-gambar statis yang tersusun secarata berurutan dan saling berkaitan antara gamabar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita.

3) Menurut Hurlock

[16]Farida Hasan Rahmaibu," Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Studi Kasus: Sdi Al Madina Semarang",*Skripsi,* Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang,2016,h.20.

Komik merupakan sebuah media yang dapat memberikan model yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan kepribadian anak. Komik juga dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi, sarana untuk menyampaikan cerita, pesan, dan bahkan sampai pada hal-hal yang berbau ilmiah sekalipun seperti halnya genre sastra anak yang lainnya.

4) Menurut Sudjana dan Rifai

Komik dapat dipergunakan sebagai bahan ajar berupa komik. Komik dapat dijadikan bahan ajar karena dapat mengefektifkan proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar siswa, dan menimbulkan minat apresiasi siswa.

Dari berbagai pendapat tentang komik menurut para ahli yang telah dibahas diatas, dapat disimpulkan bahwa komik merupakan suatu cerita yang berupa kumpulan-kumpulan gambar yang diberi keterangan teks untuk penjelasan ceritanya. Dalam bidang Pendidikan komik dapat digunakan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran.

3. Matematika

Matematika diartikan sebagai ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah bilangan. Sedangkan menurut James, matematika diartikan sebagai ilmu logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsepyang saling berhubungan satu sama lain dengan jumlah yang terbagi ke dalam tiga bidan, yaitu aljabar, analisis, dan geometri.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, maka matematika dapat diartikan sebagai suatu ilmu yang mempelajari bilangan, bangun, dan konsep-konsep yang berkenaan dengan kebenarannya secure logika, menggunakan simbol-simbol yang umum serta aplikasi dalam bidang lainnya.[17]

a. Konsep Kedudukan Titik, Garis, dan Bidang

1) Titik

Titik tidak dapat didefinisikan tetapi dapat dinyatakan dengan tanda noktah (.)

2) Garis

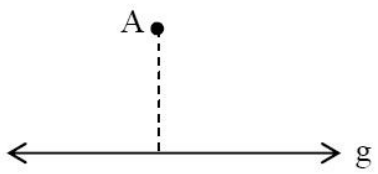
Garis adalah himpunan dari titik-titik yang mempunyai panjang tak terhingga tetapi tidak memiliki lebar atau tebal.

3) Bidang Datar

Bidang adalah himpunan titik-titik yang memiliki luas tak terhingga.

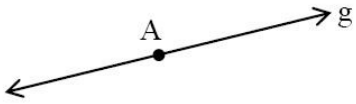
b. Kedudukan titik terhadap garis

1) Titik berada di luar garis



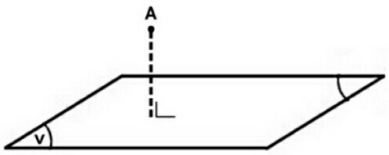
2) Titik berada pada garis

[17] *Ibid*.h.25.

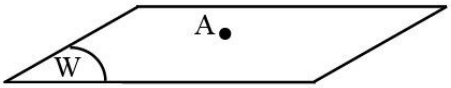


c. Kedudukan titik terhadap bidang

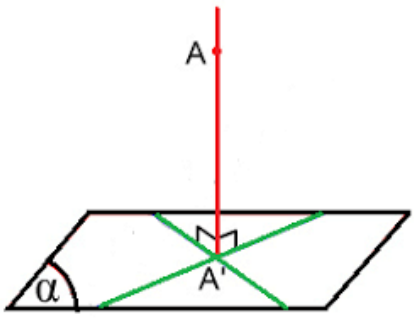
1) Titik berada di luar bidang



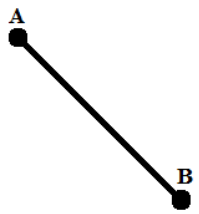
2) Titik berada di dalam bidang



d. Jarak titik ke bidang



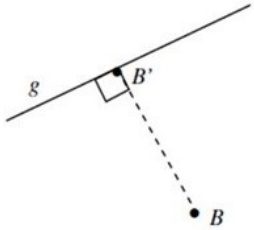
e. Jarak titik ke titik



Rumus :

$$d=\sqrt{(x_1-x_2)^2+(y_1-y_2)^2}$$

f. Jarak titik ke garis



Rumus :

$$d=\frac{a\left|X_1+b\,y_1+c\right|}{\sqrt{a^2+b^2}}$$

4. LKS (lembar kerja siswa)

Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan salah satu jenis alat bantu pembelajaran secara umum LKS merupakan perangkat pembelajaran sebagai pelengkap/ sarana pendukung pelaksanaan Rencana Pembelajaran (RP). Lembar Kerja Siswa berupa lembaran kertas yang berupa informasi maupun soal-soal (pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa). LKS yang digunakan dalam penelitian ini adalah LKS yang didesain oleh peneliti.[18]

[18]Revillia Ardhi," Efektifitas Pembelajaran Dengan Media Animasi Dan Lks Mandiri Pada Pokok Bahasan Pengukuran Luas Dan Keliling Daerah Segiempat Terhadap Hasil Belajar Dan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas VII Di Smp Negeri I Wonosobo", Skripsi, Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang, 2007,h. 6.

5. Pembelajaran e-Learning

Suatu jenis konsep belajar yang dilakukan dengan menggunakan teknologi elektronik, terutama komputer. Istilah lain daripada pembelajaran online sendiri disebut dengan pembejaran elektronik, on-line learning, e-Learning, internet-enabled learning, virtual learning, atau web-based learning.[19]

F. Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran E-LKS materi Konsep Kedudukan Titik, Garis dan Bidang
2. yang akan menggunakan media yang dikembangkan ini adalah XI MAN 1 Barito Kuala

G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Novita Arnesi dan Abdul Hamid K mengangkat judul "Penggunaan Media Pembelajaran *Online–Offline* Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris", Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan sebelumnya maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

   a. Penggunaan media pembelajaran online memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Inggris yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran offline.

[19] *Ibid*.h.8.

b. Hasil belajar Bahasa Inggris siswa yang memiliki komunikasi interpersonal terbuka lebih tinggi daripada hasil belajar Bahasa Inggris siswa yang memiliki komunikasi interpersonal tertutup.

c. Terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan komunikasi interpersonal dalam mempengaruhi hasil belajar Bahasa Inggris siswa. Hal ini terbukti dari hasil uji lanjutan yang memberikan kesimpulan bahwa kelompok siswa yang memiliki komunikasi interpersonal terbuka memperoleh hasil belajar Bahasa Inggris lebih tinggi jika dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran online daripada menggunakan media pembelajaran offline, sementara siswa yang memiliki komunikasi interpersonal tertutup lebih tinggi hasil belajarnya jika dibelajarkan dengan media pembelajaran offline daripada menggunakan media pembelajaran online.[20]

2. Penelitian yang dilakukan oleh Syarifudin yang berjudul "Pengembangan Sistem Pembelajaran Online di SMK Nu Ungaran" Berdasarkan hasil pengembangan dan hasil penelitian yang dijabarkan pada Bab IV, maka dapat dikemukakan simpulan penelitian sebagai berikut:

a. Hasil produk final telah disesuaikan saran ahli materi, ahli media, dan pengguna dengan kriteria "sangat layak" baik dari segi media dan maupun segi materi.

[20]Novita Arnesi dan Abdul Hamid K "Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris SMA Negeri 1 Dolok Merawan1 dan Universitas Negeri Medan",Jurnal,h.95.

b. Media Pembelajaran menggunakan e-learning layak berdasarkan hasil Uji Media dan Uji Materi serta tanggapan positif dari peserta diklat.[21]

3. Penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni Eka Mustika Dewi yang berjudul " Pengembangan LKS Komik Sebagai Media Pembelajaran IPA Kelas IV Semester II Sekolah Dasar" Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan sebelumnya maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa LKS Komik dapat memotivasi siswa, membuat siswa aktif, memberi petunjuk yang lebih jelas ke siswa, dan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.[22]

H. Sistematika Penulisan

Penyusunan penelitian ini secara garis besar terdiri dari lima bab pembahasan dengan sistematika:

Bab I: Pendahuluan berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, batasan masalah, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

Bab II: Landasan Teori berisikan

Bab III: Metode Penelitian berisikan jenis penelitian, prosedur pengembangan, subjek dan objek penelitian, penilaian produk, teknik pengumpulan data,

---

[21]Syarifudin" Pengembangan Sistem Pembelajaran Online Di Smk Nu Ungaran",Skripsi, Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang,h.76.

[22]Anggraeni Eka Mustika Dewi" Pengembangan LKS Komik Sebagai Media Pembelajaran IPA Kelas IV Semester II Sekolah Dasar",Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan PendidikanSekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2015, h.139.

teknik analisis data, pengembangan instrumen penelitian, prosedur penelitian.

Bab IV: Laporan Hasil Penelitian berisikan gambaran umum lokasi penelitian, hasil penelitian dan pengembangan, pembahasan, keterbatasan penelitian.

Bab V: Penutup berisikan simpulan dan saran.