

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengetahuan dan teknologi yang berkembang secara bertahap dengan berbagai jenis pembaruan berdampak pada pendidikan lanjutan. Untuk memastikan bahwa siswa dipersiapkan untuk berkontribusi secara tepat kepada masyarakat di masa depan, pemerintah menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar di sekolah dengan sistem bimbingan atau pelatihan yang tidak memiliki batas waktu. Dalam bentuknya yang paling dasar, pendidikan adalah pencarian pengetahuan sepanjang hidup seseorang, itulah sebabnya mengapa pendidikan dianggap sangat penting untuk pengembangan kesempurnaan manusia. Agar siswa dapat sepenuhnya memenuhi potensi mereka dan dapat berkontribusi pada kebutuhan masyarakat, pendidikan berusaha menciptakan lingkungan di mana mereka dapat mengembangkan keterampilan, bakat, dan potensi mereka semaksimal mungkin. Dunia pendidikan di Indonesia harus semakin diperhatikan agar dapat mengembangkan tingkat kuantitas dan kualitas yang disertai kepribadian yang positif untuk bersaing. Pendidikan dapat menciptakan jiwa generasi penerus multitalenta, dan berkualitas secara kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Belajar adalah proses perubahan yang tidak dapat diubah, seperti sikap atau kecenderungan seseorang yang menghasilkan pengetahuan atau informasi melalui pelatihan dan bimbingan. Menurut Skinner yang diungkapkan (Mudjiono & Dimyati, 2006) mengenai belajar yaitu ketika seseorang belajar, ia dapat memberikan reaksi yang positif, sebaliknya jika responnya menurun berarti ia tidak belajar.

Dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan. Dalam upaya meningkatkan standar pendidikan, matematika dianggap sangat penting. Siswa dapat mengalami perubahan sebagai hasil dari paradigma pembelajaran matematika. Guru bertanggung jawab untuk mempraktikkan pengajaran, berhadapan langsung dengan siswa sebagai subjek belajar, dan harus mahir dalam manajemen kelas, guru memiliki pengaruh yang signifikan dalam menentukan seberapa efektif proses

pendidikan, meskipun belajar matematika dianggap sebagai hal yang menantang. Menurut (Ismail, 2021), salah satu tanggung jawab utama pendidik adalah memimpin kegiatan belajar mengajar yang secara signifikan memberikan kontribusi pada pembentukan sumber daya manusia yang memiliki potensi pengembangan yang signifikan. Dengan demikian, para pendidik dapat secara aktif mendukung pembelajaran siswa terhadap ilmu pengetahuan yang terus berkembang.

Tugas pendidik menurut argumen di atas yaitu menginstruksikan, membimbing, dan menyediakan sumber daya pembelajaran agar siswa dapat memenuhi tujuan pembelajaran mereka. Oleh karena itu, para pendidik harus bekerja untuk mengelola kelas dan memfasilitasi pembelajaran interaktif, termasuk menerapkan transformasi pendidikan. Salah satu strategi untuk mentransformasi pendidikan adalah melalui penggunaan materi pembelajaran yang menarik.

Keengganan guru untuk menggunakan materi pembelajaran yang menarik dan tampilannya yang masih konvensional menjadi penyebab utama kurangnya minat siswa untuk belajar (Setiawan et al., 2023). Lebih lanjut, (K.M.A. Dwiyasari et al., 2023) menyatakan bahwa masalah yang terjadi saat ini adalah media pembelajaran yang konvensional masih terus digunakan untuk mendominasi pembelajaran. Misalnya, teknik ceramah masih digunakan tanpa disertai dengan materi pembelajaran yang relevan, sehingga pembelajaran menjadi membosankan. Berdasarkan permasalahan ini, guru mungkin perlu mengubah pendidikan dengan memilih media belajar yang menarik agar berjalan efektif dan menyenangkan.

Guru dapat menyampaikan informasi terkait pembelajaran kepada siswa dengan cara yang lebih mudah dipahami dengan menggunakan media pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Dengan menawarkan berbagai konten, media pembelajaran sebagai sumber daya membantu pendidik dalam meningkatkan pemahaman siswa. Guru memilih dan menggunakan materi-materi tersebut, yang berfungsi sebagai konten untuk mengajar siswa. Menggunakan media yang menarik di dalam kelas dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi yang sedang dibahas, yang akan meningkatkan pemahaman. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat membuat informasi terkait pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa (Nurfadhillah et al., 2021). Selain itu, hal ini dapat

menumbuhkan lingkungan belajar yang kolaboratif dan interaktif dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif, mengajukan pertanyaan, dan berkontribusi dalam proses pembelajaran (Magdalena et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran yang menarik, pembelajaran tidak hanya akan menjadi arus pengetahuan satu arah dari pengajar ke siswa, tetapi juga akan berlangsung dalam dua arah.

Observasi dilakukan oleh peneliti pada hari Rabu tanggal 23 Oktober 2024 di UPTD SD Negeri Labang, Kecamatan Labang, Kabupaten Bangkalan, pada saat observasi siswa kelas V-B melakukan pembelajaran matematika. Peneliti mengamati selama pembelajaran berlangsung sehingga diperoleh informasi. Informasi tersebut antara lain: siswa menunjukkan kurang antusiasme dimana pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat kehilangan minat dan motivasi untuk belajar (siswa terlihat bosan yang mengakibatkan tidak mau terlibat aktif), dan siswa mudah terdistraksi. Guru kelas VB telah menggunakan berbagai media pembelajaran termasuk PowerPoint, media gambar, dan alat kuis interaktif seperti Wordwall, untuk membantu pemahaman siswa. Media-media tersebut memang telah memberikan kontribusi positif, namun belum sepenuhnya menjawab kebutuhan siswa dalam memahami materi secara menyeluruh dan kontekstual.

Mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa adalah mata pelajaran Matematika. Hal tersebut didukung oleh data nilai hasil belajar siswa dan hasil angket kebutuhan siswa pada mata pelajaran Matematika. Nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika lebih rendah dibanding mata pelajaran lainnya. Hasil wawancara dengan guru mengatakan bahwasannya pada matematika materi KPK dan FPB sejauh ini selama proses pembelajaran berlangsung paling sulit untuk dipahami, hal ini dikarenakan siswa kesulitan dalam membedakan penggunaan KPK dan FPB dalam menyelesaikan soal cerita serta memahami konsep dasarnya secara mendalam. Kesulitan ini diperkuat dengan data ketercapaian belajar siswa pada Bab 2 materi KPK dan FPB memperoleh ketercapaian belajar paling rendah dibandingkan bab lainnya serta hasil angket kebutuhan siswa kelas V-B yang berjumlah 35 siswa pada tanggal 23 Oktober 2024, mendapati hasil bahwa 24 siswa menjawab matematika sangat sulit dipahami dengan persentase 69%, 10 siswa

menjawab bahwa materi KPK dan FPB dalam pembelajaran matematika mudah sebanyak 12 dan 20 siswa dengan persentase 34% dan 29%.

Media gambar dan PPT cenderung bersifat satu arah dan berfokus pada penyampaian informasi secara visual, tanpa adanya keterlibatan emosional atau alur cerita yang dapat memperkuat pemahaman. Wordwall memang interaktif, tetapi lebih menekankan pada lalihan soal, bukan pada penanaman konsep. Dengan adanya permasalahan tersebut, media pendidikan baru yang dapat menarik minat siswa untuk belajar harus diciptakan. Media ini tidak hanya mengkomunikasikan pengetahuan secara visual, tetapi juga mampu menyajikan narasi dan menyediakan latar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Media komik menjadi salah satu alternatif yang sangat potensial untuk dikembangkan dalam permasalahan ini. Komik memiliki kekuatan untuk menyampaikan pesan melalui perpaduan antara gambar dan narasi yang bersifat komunikatif, menyenangkan, dan mudah dipahami anak-anak (Hidayati & Rakhmawati, 2020). Melalui tokoh, dialog, dan situasi cerita, konsep matematika dapat disisipkan secara kontekstual, sehingga siswa dapat lebih mudah menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata (Suryani, 2019).

Selain itu, penggunaan media komik sejalan dengan karakteristik kognitif siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Mereka cenderung lebih mudah memahami materi ketika disampaikan secara visual dan kontekstual (Santrock, 2013). Komik juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena dikemas dengan gaya yang ringan dan menghibur tanpa mengurangi kedalaman isi materi. Alasan lain komik dipilih oleh peneliti dikarenakan hasil angket kebutuhan siswa dimana siswa menjawab tidak suka buku bacaan yang banyak tulisan dengan persentase 60%, siswa menyukai buku bacaan yang berwarna sebanyak 32 siswa dengan persentase 91% serta sebanyak 29 siswa menjawab menyukai buku bacaan yang bergambar serta hasil wawancara bersama guru kelas yang mengatakan bahwa gaya belajar pada siswa kelas V-B lebih dominan pada gaya belajar visual dan kinestetik. Selain itu, komik juga mampu mengurangi kecemasan siswa terhadap matematika karena penyampaian materi dilakukan secara ringan dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan temuan dari (Nurhayati et al., 2018), yang menyatakan bahwa media komik dapat membantu siswa memahami konsep

matematika lebih mudah karena menggabungkan aspek cerita, ilustrasi, dan kontekstualisasi materi.

Penelitian mengenai penggunaan komik dilakukan oleh Aini et al., (2024) yang bertujuan untuk menguji keefektifan penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa kelas IV menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan komik menunjukkan adanya perbedaan pengaruh terhadap hasil belajar siswa, selain itu memberikan pengalaman menarik kepada siswa dalam memahami konsep matematika.

Peneliti memilih penelitian pengembangan yang didukung oleh temuan-temuan penelitian terkait tentang pengembangan media pembelajaran komik berdasarkan penjelasan tersebut, hasil observasi, wawancara, dan kuesioner kebutuhan yang telah diisi di UPTD SD Negeri Labang, khususnya di kelas V. Diharapkan dengan dibuatnya media Kogika (Komik Kegiatan Kika) untuk siswa kelas V di UPTD SD Negeri Labang pada materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut serta meningkatkan semangat dan motivasi mereka untuk belajar matematika. Kekurangan dari pembelajaran yang masih konvensional sering kali kurang menarik dan tidak relevan untuk siswa sekolah dasar juga dapat diatasi dengan media ini.

1.2 Rumusan Masalah

Dari permasalahan diatas, maka peneliti dapat menjabarkan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana kevalidan produk pengembangan media kogika (komik kegiatan Kika) matematika untuk siswa kelas V-B UPTD SD Negeri Labang?
2. Bagaimana keefektifan produk pengembangan media kogika (komik kegiatan Kika) matematika untuk siswa kelas V-B UPTD SD Negeri Labang?
3. Bagaimana kemenarikan produk pengembangan media kogika (komik kegiatan Kika) matematika untuk siswa kelas V-B UPTD SD Negeri Labang?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan produk berupa media kogika (komik kegiatan Kika) matematika yang valid untuk siswa kelas V-B UPTD SD Negeri Labang.
2. Untuk menguji keefektifan pengembangan produk media kogika (komik kegiatan Kika) matematika materi KPK dan FPB untuk siswa kelas V-B UPTD SD Negeri Labang.
3. Untuk mengetahui kemenarikan pengembangan produk media kogika (komik kegiatan Kika) matematika pada materi KPK dan FPB untuk siswa kelas V-B UPTD SD Negeri Labang.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Peneliti mengembangkan produk dengan spesifikasi yang diharapkan, dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berupa buku komik cetak (*nondigital*) untuk kelas V.
2. Media komik yang dikembangkan oleh peneliti dikhususkan siswa kelas V SD untuk mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB.
3. Desain media buku cerita bergambar menggunakan media canva dengan format produk yang dikembangkan memuat cover halaman depan, kata pengantar, CP dan TP, petunjuk penggunaan, cover cerita mengenai KPK, pengenalan tokoh cerita KPK, isi cerita mengenai KPK, cover cerita mengenai FPB, pengenalan tokoh cerita FPB, isi cerita mengenai FPB, materi KPK dan FPB, daftar Pustaka, profil pengembang, serta cover halaman belakang.
4. Animasi yang digunakan pada media komik bertujuan agar perhatian siswa tertarik dan paham terhadap materi yang ada pada media komik.
5. Media komik yang dikembangkan terdiri dari 2 judul yang memuat materi KPK dan FPB dengan menggunakan matte paper ukuran A5 ($14,8\text{ cm} \times 21,0\text{ cm}$) menggunakan bahasa Indonesia.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan dari penelitian tentang pengembangan media komik matematika agar tidak terlalu luas pada materi KPK dan FPB yaitu:

1. Kegiatan dari penelitian pengembangan dilaksanakan di UPTD SD Negeri Labang, kelas V-B dengan jumlah siswa sebanyak 35.
2. Fokus kegiatan penelitian pengembangan untuk produk media komik guna meninjau keefektifan media komik melalui hasil belajar pada ranah kognitif.
3. Pengembangan media komik yang dilakukan oleh peneliti hanya terbatas pada materi KPK dan FPB.
4. *Analyze, Design, Develop, Implementation, dan Evaluation* yaitu model pengembangan yang akan digunakan peneliti atau sering disebut dengan model pengembangan ADDIE.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Media komik yang memuat materi KPK dan FPB penting untuk dikembangkan dan diteliti pada siswa kelas V-B UPTD SD Negeri Labang sebagai berikut:

1. Bagi guru

Pengembangan media komik ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun dan menggunakan media dalam pembelajaran matematika di kelas, meningkatkan kesadaran guru dalam melaksanakan pembelajaran matematika secara efektif dengan harapan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik serta diharapkan mampu menjadi referensi dalam pengembangan media komik dengan materi beda.

2. Bagi siswa

Pengembangan media komik matematika ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman pengetahuan siswa terkait materi KPK dan FPB serta memberikan kemudahan pada siswa belajar secara mandiri dalam menyelesaikan permasalahan kontekstual beserta cara penyelesaian berkaitan dengan KPK dan FPB.

3. Bagi sekolah

Pengembangan media komik matematika ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan oleh pihak sekolah sebagai tambahan dalam meningkatkan pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Pengembang

Pengembangan media komik matematika bagi peneliti guna menambah pengetahuan mengenai pembuatan dan penggunaan media komik matematika untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

5. Bagi Pengembang Lain

Hasil penelitian pengembangan media komik diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar khususnya mengenai buku komik.

1.7 Definisi Istilah

1. Media komik merupakan salah satu bentuk media grafis (*visual*) yang berfokus pada indera penglihatan siswa untuk menyerap pesan yang disampaikan oleh guru dalam bentuk buku cerita bergambar berbentuk kartun/animasi dimana di dalamnya berisi materi KPK dan FPB.
2. KPK merupakan bilangan positif Terkecil yang merupakan Kelipatan dari dua atau lebih bilangan yang diberikan. Dalam konteks matematika, KPK sering digunakan untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan siklus, waktu, atau penyelarasan beberapa frekuensi.
3. FPB merupakan bilangan bulat positif Terbesar yang dapat membagi habis dua atau lebih bilangan tanpa menyisakan sisa. FPB sering digunakan dalam matematika untuk menyederhanakan pecahan atau menyelesaikan masalah pembagian dalam bentuk paling sederhana.