

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang maju dipengaruhi oleh ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang secara bertahap dengan berbagai macam pembaruan. pemerintah melakukan sebuah usaha kegiatan belajar mengajar, yang dilakukan disekolah dengan sistem bimbingan ataupun latihan tanpa batasan waktu guna menyiapkan siswa supaya bisa memerankan di ruang lingkup kehidupan secara tepat dimasa yang akan datang. Pada hakikatnya, pendidikan memiliki arti sebagai suatu proses belajar yang ditempuh sepanjang hayat. Pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia, karena dengan pendidikan inilah manusia menjadi makhluk yang paripurna. Tujuan pendidikan yaitu untuk menyediakan lingkungan dimana peserta didik dapat meningkatkan potensi, kemampuan serta bakatnya secara maksimal dan optimal, dengan begitu peserta didik dapat mewujudkan kemampuan dirinya agar berguna bagi kebutuhan yang ada dalam masyarakat sepenuhnya (Munandar, 1996). 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 yang multitalenta, dan berkualitas secara kognitif, afektif dan psikomotor.

Proses perubahan yang bersifat tidak dapat berubah sebagai kecenderungan sikap seseorang yang menghasilkan suatu ilmu atau pengetahuan dari proses bimbingan dan pelatihan disebut dengan belajar. Skinner

mengungkapkan hal yang serupa di dalam buku dari Mujiono dan Dimiyati. Pandangan dari Skinner sendiri, respon yang baik dapat diterima saat orang melakukan belajar dan berbanding terbalik jika respon menurun menandakan bila ia tidak belajar (Mujiono, 2002:9). Dalam proses belajar ada beberapa mata pelajaran yang menjadi bahan siswa untuk mendapatkan pengetahuan, salah satunya adalah pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari pada jenjang sekolah dasar dan jenjang sekolah menengah. Dalam mata pelajaran matematika saat ini, dianggap sangat penting dalam meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan. Paradigma pembelajaran dalam matematika dapat menghasilkan perubahan bagi peserta didik selama adanya pembelajaran. Dengan pembelajaran matematika yang dianggap sulit, peran media pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu dalam proses pembelajaran.

Menurut Briggs dalam buku Sadiman (2011:23), media pembelajaran dikategorikan dalam berbagai kelompok, mengidentifikasi 13 macam media yang digunakan dalam proses belajar mengajar, antara lain: gambar, televisi, film, film bingkai, media transparansi, film rangkai, papan tulis, pembelajaran terprogram, media cetak, rekaman audio, objek, model, dan suara langsung. proses penyampaian informasi ilmu pengetahuan maupun materi dalam proses belajar mengajar dimana guru menyampaikan kepada peserta didik menggunakan alat atau media tertentu disebut sebagai proses pembelajaran (Kwartolo, 2005; Muhammad, 2011; Wijanarko & Purnomo, 2014).

Penyampaian pembelajaran dapat dilakukan dengan cara langsung dihadapan peserta didik. Dengan penggunaan media dapat mempermudah siswa

untuk memahami materi karena disini peran media sebagai penyampaian pesan atau informasi, sehingga siswa dapat menerima pesan atau informasi yang disampaikan oleh guru. Dari hal itu, media pembelajaran tersebut merupakan salah satu faktor untuk menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran. Hal tersebut juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Media berasal dari bahasa latin yaitu dari kata “medium” yang berarti perantara. Munadi menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai alat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari berbagai sumber. Tujuan media adalah untuk memudahkan komunikasi dan belajar para peserta didik. Berdasarkan beberapa uraian tersebut, kesimpulan yang dapat diambil dari media pembelajaran adalah media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan isi atau pesan agar dapat membantu merangsang pengetahuan siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar untuk siswa.. fungsi media pembelajaran antara lain: Fungsi komunikatif, fungsi motivasi, fungsi kebermanaknaan, fungsi individualitas.

Observasi dilakukan oleh peneliti pada hari Senin tanggal 15 januari 2024 di SDN Kwedenkembar, Kecamatan Mojoanyar, Kabupaten Mojokerto, pada saat observasi, siswa kelas V melakukan pembelajaran matematika. Peneliti mengamati selama pembelajaran berlangsung sehingga peneliti dapat mengetahui kekurangan yang ada selama pembelajaran. Kekurangan tersebut antara lain: siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, guru berpaku pada buku siswa dengan kata lain tidak menggunakan media pembelajaran atau bahan ajar lainnya. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara dengan guru kelas mengenai kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan, guru kelas mengatakan jika pembelajaran

memang hanya menggunakan buku yang siswa miliki dan tidak menggunakan media pembelajaran. Guru kelas juga mengatakan bahwa memang belum ada media pembelajaran pada mata pelajaran matematika, media hanya ada pada mata pelajaran tertentu, misalnya IPAS. Dari hasil wawancara, peneliti mengetahui kurikulum yang digunakan kelas V di SD Kwedenkembar yaitu Kurikulum merdeka. guru kelas V mengatakan bahwa ada kendala saat pembelajaran, yaitu siswa kurang fokus pada pelajaran. Hal ini dilihat dari hasil belajar siswa yang kurang dari KKM. Nilai KKM yang ditentukan dalam pelajaran matematika adalah 75, yang artinya jika siswa dengan nilai kurang dari 75 dinyatakan tidak tuntas.

Untuk mengetahui masalah yang terjadi pada siswa, peneliti memberikan angket kepada seluruh peserta didik mengenai mata pelajaran matematika, karena dari hasil wawancara, pelajaran matematika yang kurang disukai siswa. Dari hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 42% siswa tidak suka pelajaran matematika dan dianggap sulit. Selain mata pelajaran, peneliti memberikan angket mengenai penggunaan media pembelajaran selama pembelajaran. Hasil yang didapat dari angket tersebut adalah 81% siswa suka menggunakan media pembelajaran karena dianggap menyenangkan, sedangkan selama pembelajaran tidak ada penggunaan media pembelajaran. Hal ini juga berdampak pada kesulitan belajar siswa yang mengakibatkan nilai hasil belajar siswa kurang dari KKM. Dari hasil angket, sebanyak 68% siswa mengalami kesulitan belajar matematika.

Selama proses pembelajaran siswa berpedoman hanya 1 buku, yaitu buku matematika yang berasal dari sekolah. Buku yang disediakan kurang mampu untuk menarik perhatian siswa. Buku yang digunakan belum mampu membantu siswa dalam memahami materi dalam pelajaran matematika. Berdasarkan permasalahan tersebut perlu dikembangkannya media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga dapat menunjang kegiatan belajar. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah komik karena dianggap menarik dan bergambar, selain itu, komik dapat menjelaskan inti dari materi yang diajarkan.

Penelitian mengenai penggunaan komik dilakukan oleh Kowiyah dan Riskika (2021: 10) yang bertujuan untuk menguji keefektifan penggunaan media komik terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV materi pecahan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kowiyah dan Riskika menunjukkan bahwa media komik efektif dalam meningkatkan aktivitas hasil belajar materi pecahan pada siswa kelas IV.

Berdasarkan permasalahan diatas dapat diketahui bahwa matematika merupakan pelajaran yang tidak mudah untuk dipelajari, sehingga memerlukan media komik dalam pembelajaran matematika. Kesulitan belajar matematika juga disebabkan karena buku ajar yang digunakan kurang menarik dan tidak adanya media pembelajaran. Hal ini menimbulkan ketertarikan bagi peneliti untuk mengembangkan sebuah media yaitu komik yang dapat membantu siswa dalam proses belajar agar tidak membosankan. Komik dominan berisi sekumpulan tulisan dan gambar yang menarik. Menurut M.S Gumelar (2011: 7) komik adalah urutan-urutan gambar yang sudah ditata sesuai tujuan dan filosofi penulisnya.

Komik dilengkapi dengan gambar yang menarik dan berwarna serta tulisan berisi percakapan antara dua orang. Media berbentuk komik berisi materi sudut dalam pembelajaran matematika. Komik menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan melibatkan aspek hasil belajar ranah kognitif peserta didik

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil penelitian di atas, maka akan dikembangkan media pembelajaran komik matematika pada materi sudut di SDN Kwedenkembar. Pengembangan media pembelajaran dengan materi sudut dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Sudut Untuk Siswa Kelas V SD Negeri Kwedenkembar”

B. Rumusan Masalah

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

- 1) Bagaimana kevalidan penggunaan media pembelajaran komik matematika untuk siswa kelas V SDN Kwedenkembar?
- 2) Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran komik matematika untuk siswa kelas V SDN Kwedenkembar?
- 3) Bagaimana kemenarikan media pembelajaran komik matematika untuk siswa kelas V SDN Kwedenkembar?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian pengembangan media pembelajaran adalah :

- 1) Untuk mengembangkan produk yang berupa media pembelajaran komik matematika yang valid untuk siswa kelas V SDN Kwedenkembar.
- 2) Untuk menguji keefektifan media pembelajaran komik matematika materi sudut untuk siswa kelas V SD Negeri Kwedenkembar.
- 3) Untuk mengetahui kemenarikan media komik matematika pada materi sudut untuk siswa kelas V SD Negeri Kwedenkembar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Peneliti mengembangkan produk dengan spesifikasi yang diharapkan, dengan penjelasan dibawah ini:

- 1) Media pembelajaran yang dikembangkan berupa buku komik.
- 2) Media yang dikembangkan oleh peneliti dikhususkan untuk mata pelajaran matematika.
- 3) Media komik yang dikembangkan menggunakan materi sudut.
- 4) Animasi yang digunakan bertujuan untuk menarik perhatian siswa agar dapat menyerap materi yang disampaikan dalam media ini.
- 5) Pengembangan media komik matematika pada materi sudut digunakan untuk bahan belajar siswa.

E. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan media komik pembelajaran dikembangkan dengan berbagai kepentingan, diantaranya:

- 1) Bagi siswa

Media pembelajaran komik dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika materi sudut

dengan mandiri serta peserta didik mampu memperoleh materi yang lebih luas dan dalam, sehingga hal tersebut akan meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

2) Bagi guru

Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran matematika yang efektif dan efisien dalam mengajar materi bangun ruang. Serta sebagai bahan informasi tentang arti pentingnya suatu media pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi.

3) Bagi pengembang

Peneliti memperoleh ilmu pengetahuan dan pengalaman langsung dengan menerapkan teori-teori yang telah didapat. Mengetahui pentingnya pemanfaatan media pembelajaran dan menambah pengetahuan serta pengalaman baru sehingga dapat diterapkan dalam dunia pendidikan.

4) Bagi pengembang lain

Sebagai bahan masukan dalam mengembangkan media sejenis untuk memunculkan ide membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Pengembangan media komik matematika dengan materi sudut sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V SD Negeri Kwedenkembar ini berdasarkan beberapa asumsi antara lain:

- 1) Siswa kelas V SD Negeri Kwedenkembar mampu belajar mandiri dengan bantuan media pembelajaran, dimana dulu peserta didik mendapatkan materi dengan ceramah sekarang berpusat pada peserta didik.

- 2) Peserta didik mampu membaca dan mendengarkan dengan baik untuk menunjang pemakaian produk.

Selain didasarkan pada beberapa asumsi diatas, ada beberapa batasan dalam pengembangan media komik ini, yaitu:

- 1) Materi yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran komik adalah sudut.
- 2) Sekolah yang digunakan untuk melaksanakan uji produk dan uji pemakaian adalah SD Negeri Kwedenkembar.
- 3) Media pembelajaran buku komik ditujukan untuk siswa kelas V
- 4) Penelitian dan pengembangan ini untuk mengetahui ranah kognitif siswa.
- 5) Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan) *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebarluasan).

G. Definisi Istilah

Definisi operasional dalam penelitian pengembangan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran merupakan alat pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi dari materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, yang dikembangkan adalah media komik.
- 2) Komik adalah cerita yang dipresentasikan dalam bentuk gambar dan divisualisasikan dalam bentuk frame/kotak, kotak-kotak ucapan serta simbol-simbol tertentu yang digunakan untuk menyampaikan materi belajar yang

berisi permasalahan matematika yang bertujuan untuk membantu siswa agar siswa tertarik untuk belajar.

- 3) Materi yang ada pada media buku komik adalah sudut.