

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan zaman saat ini sudah sangat maju. Hal ini membuat setiap manusia perlu bersaing untuk membuat inovasi-inovasi baru untuk menyelesaikan berbagai kesulitan yang dihadapi. Begitu pula dalam hal pendidikan. Pendidikan dapat dikatakan berhasil ketika siswa dapat menyerap setiap ilmu dan juga nilai-nilai yang disampaikan oleh guru kepada siswanya. Namun pada kenyataannya, terdapat berbagai kesulitan yang dihadapi oleh para siswa selama proses pembelajaran, terlebih ketika siswa dituntut untuk melaksanakan pembelajaran secara tidak langsung (*daring*). Kesulitan tersebut diantaranya seperti sulitnya pemahaman terhadap materi, dangkalnya materi yang disampaikan, kurangnya interaksi antara guru dan siswa, hingga kesulitan dalam mengaplikasikan praktek yang dipandu secara tidak langsung.

Adanya kesulitan yang dialami oleh siswa juga tidak terlepas dari peran seorang tenaga pendidik yakni guru. Guru dikatakan profesional tidak hanya karena dapat mengajari para siswa dalam belajar, namun guru juga perlu mampu memfasilitasi kegiatan pembelajaran siswa, salah satunya yaitu dengan menghadirkan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut tidak hanya digunakan ketika proses pembelajaran secara langsung saja, namun juga proses pembelajaran secara tidak langsung. Peran seorang guru sekurang-kurangnya harus memiliki kompetensi dalam menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional (Retno, D.A dan Rudy, K, 2013: 12). Sehingga dari adanya

kesulitan yang dialami siswa dan inovasi atas media pembelajaran, tidak terlepas dari peran seorang guru, baik ketika pembelajaran secara tatap langsung maupun tidak.

Berdasarkan penjelasan tersebut, bisa dikatakan bahwasanya penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan secara *daring* maupun *luring*. Karena proses pembelajaran tidak harus dilakukan secara konvensional saja. Namun, siswa juga bisa menggunakan media belajar yang lain agar aktivitas belajar yang dilaksanakan menjadi atraktif dan mudah dimengerti. Matematika adalah bidang studi yang harus dipelajari oleh setiap jenjang pendidikan, dari jenjang tingkat Sekolah Dasar (SD) sampai jenjang tingkat Perguruan Tinggi. Salah satu materi yang perlu diajarkan pada anak sekolah dasar adalah bangun datar. Permasalahan yang sering terjadi, siswa hanya berpedoman pada buku atau bahan ajar yang diberikan oleh guru, yaitu yang memuat mengenai silabus matematika yang harus dicapai, tanpa menganalisa apakah mereka sudah paham akan materi yang dijelaskan atau belum, serta tidak memperhatikan tingkat kemampuan siswanya (Fauzi, I dan Arisetyawan, A, 2019: 28). Menurut Theresia (2019:85) pada penelitiannya, luas dan keliling bangun segiempat sulit dipahami, karena banyak siswa tidak mampu menerjemahkan kalimat matematika ke dalam kehidupan sehari-hari dengan baik.

Proses belajar mengajar yang dilaksanakan di SDN 011 Tenggarong saat ini masih memiliki keterbatasan dalam media pembelajaran, khususnya pada pembelajaran matematika. Penggunaan media pembelajaran pada matematika yang hanya menggunakan sarana dan prasarana seadanya membuat siswa memiliki rasa

enggan untuk belajar matematika, terlebih matematika adalah salah mata pelajaran yang cukup sulit dipahami.

SDN 011 Tenggarong adalah salah satu sekolah yang melaksanakan pembelajaran secara daring saat ini. Pembelajaran secara daring ini dilakukan karena adanya kebijakan baru dari pemerintah untuk melaksanakan pembelajaran secara daring. Oleh sebab itu, peneliti melakukan wawancara dengan guru wali kelas dan siswa kelas IV SDN 011 Tenggarong untuk mengetahui permasalahan yang terdapat di SDN 011 Tenggarong. Dari hasil wawancara yang telah dilaksanakan, dapat diperoleh informasi yaitu, guru kelas IV SDN 011 Tenggarong belum memaksimalkan penggunaan smartphone dalam pembelajaran daring. Selain itu kebanyakan siswa tidak memahami terkait materi yang disampaikan oleh guru karena hanya berpedoman pada buku dan tidak adanya media pembelajaran yang guru gunakan untuk pembelajaran matematika. Hasil data nilai siswa kelas IV SDN 011 Tenggarong tahun 2020/2021 menunjukkan bahwa terdapat 11 siswa yang tidak tuntas KKM dalam bidang studi matematika, adapun KKM yang ditentukan oleh sekolah adalah 60.

Hasil wawancara yang dilaksanakan dengan peserta didik, mendapatkan kesimpulan bahwa siswa sering menggunakan smartphone di luar jam belajar atau di luar jam sekolah daring, selain itu 11 dari 26 siswa yang telah melaksanakan wawancara, memiliki hobi membaca. Hobi membaca yang dimiliki siswa menjadi potensi tersendiri karena ketika siswa diberikan media pembelajaran lain diluar hal yang diberikan oleh guru, maka siswa akan tertarik untuk membaca dan memahaminya lebih dalam. Tidak hanya itu, para siswa juga menyukai membaca

komik online, menonton video serta mendengarkan musik melalui smartphone. Namun, tidak seluruh siswa memiliki smartphone sendiri, mereka menggunakan smartphone orangtua mereka. Hanya sekitar 60% siswa yang memiliki smartphone sendiri. Berkenaan dengan media pembelajaran matematika di SDN 011 Tenggarong, ditemui bahwasanya mereka hanya menggunakan sarana dan prasarana seadanya sehingga membuat siswa memiliki rasa enggan untuk belajar matematika, terlebih matematika adalah salah mata pelajaran yang cukup sulit dipahami, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar.

Komik merupakan media visual yang di dalamnya terdapat sebuah cerita bergambar, cerita tersebut bersifat menghibur bagi para pembaca, (Levie, dalam Aprilianta, A.B, 2019: 3). Menurut Mediawati (2011:70) berpendapat bahwa media pembelajaran berbentuk komik dapat membentuk minat belajar siswa serta dapat membantu siswa agar lebih paham dan juga mengingat materi yang telah dipelajarinya. Media pembelajaran komik dinilai dapat menumbuhkan rasa ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang dipelajarinya karena komik bersifat menarik.

Komik, selain dapat menghibur bagi para pembaca, dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pendidikan, yaitu sebagai media pembelajaran. Cerita yang terdapat pada komik diberi alur mengenai pendidikan yang dapat mengedukasi para pembacanya. Siswa kelas IV SDN 011 Tenggarong memiliki ketertarikan terhadap komik sebagai media pembelajaran, oleh sebab itu peneliti ingin mengembangkan media komik yang berbentuk elektronik.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media *E-KOMIKA (Elektronik Komik Matematika)* pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa di SDN 011 Tenggarong, khususnya pada pembelajaran matematika materi luas dan keliling bangun datar di kelas IV yang memuat materi persegi, persegi panjang dan segitiga. Oleh sebab itu, peneliti berkesempatan, melaksanakan pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik melalui smartphone, yaitu berupa media E-Komik (*Elektronik Komik*).

Dalam penelitian (Fuad, 2016:3-5) pada penelitiannya, mengatakan bahwa materi matematika merupakan materi yang membosankan, sehingga siswa tidak tertarik untuk mengikuti atau memperdalam ilmu matematika, permasalahan ini dapat diselesaikan dengan memberikan gambar ilustrasi yang dapat meningkatkan rasa keingintahuan siswa dalam belajar.

Merujuk pada penelitian (Aprilianita, A.B, 2019: 86) mengenai penggunaan media Komik pada matematika materi *pythagoras*, menunjukkan hasil validasi produk mendapat rata-rata nilai 3,14 (baik) pada kriteria tampilan komik. Pada kriteria keseuaian konten komik mendapat rata-rata nilai 3,4 (sangat baik). Penggunaan komik dapat dikatakan efektif dilihat melalui skor nilai hasil belajar siswa, yaitu 86,64% siswa, dengan jumlah 39 siswa telah memenuhi KKM (77). Pada penelitian tersebut, siswa diminta terlebih dahulu menginstal aplikasi Mit App Inventor untuk membuka E-Komik.

Pada penelitian ini mengembangkan media E-Komik dengan menggunakan smartphone dan dukungan internet untuk menampilkan media E-Komik sebagai media pembelajaran. Karena keterbatasan tempat, peneliti menggunakan link agar

para siswa dapat membuka media E-Komik dengan mudah, tanpa harus menginstal aplikasi yang diperlukan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan mengembangkan media berupa media *E-KOMIKA* pada luas dan keliling bangun datar di kelas IV SDN 011 Tenggarong. Oleh sebab itu, peneliti menyusun judul Pengembangan Media *E-KOMIKA* (E-Komik Matematika) pada Materi Luas dan Keliling Bangun Datar Kelas IV SD.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, dapat dirumuskan masalah yaitu “Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbentuk *E-KOMIKA* (*Elektronik Komik Matematika*) yang valid, efektif dan menarik pada pembelajaran matematika materi luas dan keliling bangun datar di kelas IV SDN 011 Tenggarong?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian ini yaitu “Mengembangkan media pembelajaran berbentuk *E-KOMIKA* (*Elektronik Komik Matematika*) yang valid, efektif dan menarik pada pembelajaran matematika materi luas dan keliling bangun datar di kelas IV SDN 011 Tenggarong”.

D. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini, yaitu sebagai berikut:

1. Media *E-KOMIKA* (*Elektronik Komik Matematika*) ini dapat diakses menggunakan semua jenis smartphone ataupun semua jenis komputer.

2. Media yang dikembangkan memuat materi mengenai luas dan keliling bangun datar di kelas IV SD yang meliputi bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga dengan menggunakan Kurikulum 2013 untuk siswa kelas IV SD.
3. Media pembelajaran ini berisi materi luas dan keliling bangun datar kelas IV SD yang memuat bangun datar persegi, persegi panjang dan segitiga yang hanya memuat teks dan gambar.
4. Media pembelajaran ini digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Hal ini bermaksud, untuk memberikan pengalaman yang menarik bagi siswa dengan menghadirkan media pembelajaran yang mengandung edukasi di dalamnya. Media ini tidak digunakan untuk menggantikan posisi guru, namun sebagai perantara untuk menyampaikan materi agar siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan.
5. Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan aplikasi android yang bernama Comic Page Creator, PiscArt serta bantuan dari anyflip pada website.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

1. Produk ini hanya digunakan pada pembelajaran matematika.
2. Produk ini hanya memuat materi luas dan keliling bangun datar di kelas IV SD di antaranya persegi, persegi panjang dan segitiga.
3. Penelitian ini hanya dilakukan di kelas IV SDN 011 Tenggarong.
4. Produk ini berupa media visual.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan ini dilakukan oleh peneliti dalam rangka membuat media pembelajaran *E-KOMIKA (Elektronik Komik Matematika)* supaya guru dapat

menggunakan media pada proses pembelajaran dan mempermudah siswa dalam memahami dan mempelajari rumus-rumus pada matematika, khususnya materi luas dan keliling bangun datar yang mencakup persegi, persegi panjang dan segitiga. Dalam hal ini, diharapkan agar guru termotivasi untuk menggali kreatifitas dalam diri sehingga dapat memberikan media pembelajaran yang bisa menunjang pembelajaran siswa supaya lebih menarik.

G. Definisi Operasional

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu pada proses pembelajaran untuk merangsang pikiran, kemampuan dan juga perasaan siswa dalam proses pembelajaran.

b. E-Komik

E-Komik atau elektronik komik atau komik digital adalah komik yang dapat diakses dengan menggunakan smartphone atau komputer.