

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya penting dalam persiapan menuju generasi bangsa yang berguna bagi kemajuan teknologi yang semakin berkembang pesat. Pendidikan perlu adanya pelaksanaan yang dilakukan sebaik-baiknya agar dapat menghasilkan pendidikan yang memiliki kualitas tinggi dalam pembentukan karakter dan ilmu pengetahuan yang disertai dengan meningkatnya kualitas kecerdasan manusia. Sebab itu, pendidikan menjadi salah satu hal yang perlu diprioritaskan, di mana hal tersebut bergantung pada pengembangan teknologi dan guru yang berperan untuk membantu agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan sebaik mungkin.

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Ihsana (2017: 20) belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Sedangkan dalam proses pembelajaran, kedudukan pendidik sudah tidak dapat lagi dipandang sebagai penguasa tunggal, tetapi dianggap sebagai *manager of learning* (pengelola belajar) yang perlu senantiasa siap membimbing dan membantu para peserta didik.

Dalam proses belajar mengajar, terdapat beberapa aspek yang dinilai dapat mendukung jalannya proses tersebut dengan baik salah satu menerapkan media di dalam proses pembelajaran. Menurut Wulan (2018: 10) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu perantara yang memudahkan pendidik

dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, pembelajaran dapat tercapai sesuai tujuan pembelajaran. Media dijadikan sebagai alat bantu dalam mengajar dan membantu menyampaikan materi pembelajaran melalui suatu alat. Dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan, pendidik harus mempertimbangkan tujuan yang akan dicapai dan keadaan yang ada di dalam kelas. Di sekolah media pembelajaran bukan hanya sebagai alat bantu dalam mentransfer ilmu, tetapi juga berperan untuk mencapai keberhasilan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber atau pengajar kepada peserta didik yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara utuh.

Namun, saat ini kegiatan belajar mengajar di sekolah tidak selamanya berjalan dengan lancar. Masih ada beberapa masalah yang ditemukan, terutama kesulitan dalam belajar. Kesulitan belajar bisa diartikan sebagai suatu kondisi dalam proses belajar mengajar yang ditandai dengan adanya kendala-kendala tertentu untuk mencapai hasil belajar. Hal tersebut merupakan masalah umum yang terjadi dalam proses pembelajaran. Kesulitan belajar bagi peserta didik jenisnya bisa bermacam-macam seperti kesulitan dalam menerima pelajaran, dalam memahami pelajaran, atau bahkan keduanya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas 5 SD menyatakan bahwa guru memerlukan adanya media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar terutama pada materi ini yang dirasa sulit untuk bisa disampaikan dengan baik saat pembelajaran. Hal tersebut didukung

dengan hasil Penilaian Tengah Semester tahun ajaran 2022 yang dibawah ketuntasan secara klasikal yaitu 56%. Selain itu juga didukung dengan jumlah siswa yang remedial (mengulang) pada nilai ujian matematika cenderung lebih besar dari jumlah siswa yang memenuhi nilai minimum kelulusan. Guru kelas V juga menyatakan bahwa materi yang ada di buku paket kurang sehingga memerlukan media sebagai penunjang pembelajaran. Sedangkan hasil wawancara kepada salah satu siswa kelas 5 SD mengenai pendapat pribadinya terhadap mata pelajaran matematika, siswa tersebut beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit serta metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar dinilai kurang menarik perhatian dan antusias siswa dalam belajar. Hal ini juga didukung dengan hasil angket yang diberikan kepada 29 peserta didik, di mana sebesar 21 peserta didik menyatakan merasa bosan saat pembelajaran, sedangkan 27 peserta didik tertarik dan menyukai proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan dari paparan di atas, maka dapat disimpulkan terdapat permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di SDN Cangkringsari. Permasalahan tersebut yaitu Peneliti mendapatkan beberapa permasalahan yang ditemui seperti kurangnya minat belajar pada kelas matematika ditandai dengan menurunnya hasil belajar, kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga peserta didik mudah bosan dan hilangnya konsentrasi peserta didik pada saat proses pembelajaran. Hal tersebut berdampak kepada hasil belajar peserta didik. Maka diperlukan inovasi media pembelajaran untuk memberikan pengalaman baru pada peserta didik dalam belajar. Salah satu alternatif pemecahan masalah yang ditawarkan peneliti yaitu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan

kebutuhan pembelajaran, yaitu yang dapat meminimalisir tingkat kebosanan peserta didik sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias dan penuh konsentrasi, yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian terdahulu oleh Santi dan Andi (2020: 48) dengan judul penelitian penggunaan media pembelajaran *E-Comic* dalam menumbuhkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik sekolah dasar, hasil dari penelitian ini yakni penggunaan e-komik dapat menciptakan dampak yang baik bagi antusiasme belajar dan meningkatkan motivasi peserta didik.

Berdasarkan uraian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Pengembangan Media E-Komik Matematika Untuk Siswa Kelas V SDN Cankringsari”

B. Rumusan Masalah

Dari hasil wawancara dan observasi maka peneliti dapat menyimpulkan masalah yang ada di sekolah yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran e-komik matematika pada materi bangun ruang dilihat dari validasi ahli?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan media e-komik matematika dilihat dari lembar keterlaksanaan pembelajaran (aktivitas guru dan siswa) dan hasil belajar?
3. Bagaimana kemenarikan media e-komik matematika dilihat dari respon siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan penelitian dan pengembangan media e-komik matematika sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran e-komik matematika pada materi bangun ruang dilihat dari validasi ahli.
2. Mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran e-komik matematika pada materi bangun ruang dilihat dari lembar keterlaksanaan pembelajaran (aktivitas guru dan siswa) dan hasil belajar.
3. Mendeskripsikan kemenarikan media pembelajaran e-komik matematika pada materi bangun ruang dilihat dari respon siswa.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Berikut ini merupakan spesifikasi produk yang diharapkan, yakni:

1. Media pembelajaran tersebut berbentuk e-komik dengan format *flipbook*.
2. E-komik disajikan dengan gambar berupa beberapa karakter animasi dan diberikan pewarnaan agar siswa tidak mudah bosan dalam melihat komik tersebut.
3. E-komik memiliki visualisasi gambaran yang menarik dan dilengkapi dengan sinopsis materi yang disajikan dalam bentuk percakapan antar karakter animasi
4. E-komik membahas materi tentang bangun ruang (kubus dan balok) dalam lingkup matematika kelas 5 SD
5. Pada halaman terakhir terdapat pertanyaan dan Latihan mengenai pembahasan materi yang telah disajikan dalam bentuk komik sebelumnya, untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik.
6. Disajikan dalam penggunaan Bahasa Indonesia agar memudahkan peserta didik dalam membaca e-komik

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran e-komik matematika antara lain:

1. Media pembelajaran e-komik matematika hanya untuk sekolah dasar khususnya siswa kelas 5 SD
2. Media pembelajaran e-komik matematika hanya berisikan materi Bangun Ruang (kubus dan balok) pada tema 5 SD
3. Penelitian ini hanya menggunakan ranah penilaian kognitif berupa tes evaluasi dengan penyesuaian RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

F. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Beberapa manfaat penelitian dan Pengembangan media pembelajaran e-komik matematika sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi mengenai pengembangan media pembelajaran e-komik matematika dan menjadi referensi baru dalam menjadi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa

Membantu memahami sebuah materi dan menumbuhkan minat serta motivasi belajar siswa sehingga tidak bosan saat kegiatan pembelajaran.

- b. Bagi guru

Dapat menjadi sumber media pembelajaran bagi guru untuk lebih mudah dalam mengenalkan bangun ruang sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

c. Bagi sekolah

Dapat memberikan inspirasi dan referensi kepada guru dan pihak sekolah agar menciptakan media pembelajaran tematik yang sesuai dengan kurikulum 2013.

G. Definisi Istilah

Berikut definisi dari beberapa istilah yang terkait dalam penelitian pengembangan yaitu:

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

2. E-Komik Matematika

E-komik matematika merupakan media komik elektronik berbasis *flipbook* yang menampilkan tampilan komik dengan 4 panel setiap halaman, terdapat teks cerita atau gambar yang sesuai dengan tema yang akan ditampilkan dalam media e-komik matematika tersebut.

3. Media pembelajaran E-Komik Matematika

Media pembelajaran e-komik matematika berisikan tentang materi bangun ruang yang dapat menyampaikan pengetahuan serta penerapan matematika di kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran e-komik matematika merupakan media dengan elektronik komik sehingga siswa lebih aktif dan dapat menganalisa, mengingat, melakukan perhitungan, serta membayangkan bentuk gambar atau rumus setiap bangun ruang. Dikatakan aktif karena dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk dapat berpartisipasi menggunakan media tersebut secara bersama-sama.