

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan pengetahuan atau ilmu yang mendasari berbagai macam disiplin ilmu. Matematika sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari misalnya saja dalam perdagangan, perekonomian, biaya minimum dalam pembuatan bangunan, pembuatan jalan, dan lain sebagainya. Sehingga penguasaan matematika diperlukan sejak usia dini untuk membekali individu dan masyarakat. Penguasaan matematika dapat diperoleh melalui pendidikan formal dan informal. Salah satu contoh pendidikan formal yaitu di sekolah. Pada pembelajaran di sekolah, masih terdapat masalah dalam pembelajaran matematika di sekolah, seperti guru yang memberikan pengajaran dengan metode yang monoton yang mengakibatkan siswa merasa bosan saat mengikuti pembelajaran. Berhasil atau tidaknya siswa dalam mempelajari suatu mata pelajaran tidak hanya bergantung pada siswa itu sendiri, melainkan juga berkaitan bagaimana pendidik dapat menjadi fasilitator yang baik.

Hasil belajar matematika siswa di Indonesia cenderung belum sesuai harapan. Menurut survey Programme for International Study Assesment (PISA) pada tahun 2018 di bawah Organization for Economic Cooperation and Development (OECD) kemampuan matematika siswa-siswi Indonesia menempati peringkat 73 dari 79 negara dengan skor 379. Sedangkan pada kategori kemampuan membaca, ndonesia menempati peringkat ke 74 dengan skor rata-rata

371. Sementara pada kategori kinerja sains, Indonesia berada di peringkat 71 dengan rata-rata skor 396. Hal inilah yang mendasari peneliti melakukan penelitian pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Wunut 1 bahwa 18 siswa dari 25 siswa menyatakan mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dipelajari. Hal ini sesuai dengan pernyataan Abdurrahman (2012: 202) dalam jurnal Wacana Akademik (Sholekah, Anggreini, and Waluyo 2017) bahwa “Dari berbagai bidang studi yang diajarkan di sekolah, matematika merupakan bidang studi yang dianggap paling sulit oleh para siswa, baik yang tidak berkesulitan belajar dan terlebih bagi siswa yang berkesulitan belajar”. Sulitnya mata pelajaran matematika mengakibatkan hasil belajar siswa kurang maksimal. Proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik jika sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka perlu meningkatkan hasil belajar dalam materi pelajaran matematika.

Penulis mengkaji lebih dalam lagi mengenai materi pelajaran matematika yang dianggap sulit oleh siswa yaitu materi geometri. Geometri adalah studi hubungan ruang. Hal ini didasari dari hasil tes soal yang menyatakan bahwa 5 siswa dari 25 siswa lulus atau mendapatkan nilai di atas KKM yaitu 75. Menurut Shulhany (2014: 201) dimensi tiga/bangun ruang merupakan cabang dari geometri yang sulit karena objek-objek kajiannya merupakan objek abstrak.

Dalam pembelajaran matematika, media mempunyai peran yang sangat penting. Media dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan

motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa serta mengoptimalkan hasil belajar (Arsyad, 2013:19). Media pembelajaran juga dapat menyajikan data dengan menarik dan meningkatkan pemahaman siswa.

Media pembelajaran dapat dibagi menjadi 4 kelompok, yaitu media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia. Dari berbagai macam media ini, penulis akan menggunakan media pembelajaran visual berbasis gambar. Karena media gambar memiliki banyak manfaat dalam penggunaannya. Menurut Nunokawa (2006: 48) gambar dapat memberikan suatu informasi atau masalah, gambar dapat menunjukkan suatu permasalahan dengan interaksi antara pembaca dengan gambar tersebut. Sehingga nantinya media visual berbasis gambar ini dikembangkan dalam bentuk komik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Wunut 1 menyatakan bahwa kurangnya media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran. Kemudian peneliti menyebarkan angket kebutuhan siswa yang disebarkan kepada siswa kelas 5 SD negeri wunut 1 menyatakan bahwa 9 siswa memilih ingin belajar matematika dengan komik, 6 siswa memilih video pembelajaran, 4 siswa memilih media instrument game berbasis android, 3 siswa memilih kuis online, dan 2 siswa memilih media lainnya. Komik merupakan bacaan yang sangat digemari dari berbagai kalangan. Dari karakteristik komik yang dapat menghibur, banyak siswa tidak merasa keberatan ketika disuruh membaca komik yang berisikan materi pelajaran. Apabila pembelajaran dilakukan dengan media yang disukai oleh siswa maka diharapkan tujuan pembelajaran tercapai yaitu salah satunya dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Penelitian mengembangkan komik sebagai media pembelajaran banyak terjadi belakangan ini. Berikut beberapa hasil penelitian tentang penggunaan komik sebagai media pembelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat Muchlish (dalam Galuh Cita Sagami, 2012:20-21) mengemukakan bahwa tujuan penggunaan komik sebagai media pembelajaran adalah (1) untuk menterjemahkan sumber verbal (tulisan) dan memperjelas pengertian murid, (2) untuk memudahkan siswa berimajinasi (membayangkan) suatu kejadian-kejadian yang terdapat dalam gambar, (3) untuk membantu siswa dalam mengungkapkan ide berdasarkan gambar narasi yang menyertainya, (4) mengkoreksi pembelajaran dan memperbaiki kesan-kesan yang salah dari ilustrasi secara lisan. Dan juga berdasarkan sebuah penelitian Supriadi (2018: 110) menunjukkan bahwa penggunaan komik matematika berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar peserta didik.

Dari data diatas, terlihat bahwa komik merupakan bacaan yang diminati siswa. Sehingga untuk meningkatkan belajar siswa dalam mata pelajaran matematika materi volume bangun ruang maka penulis berniat mengembangkan media e-komik dengan judul: Pengembangan Media E- Volume Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V SDN Wunut 1 Mojoanyar.

B. Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang diatas maka peneliti dapat menjabarkan rumusan masalah yaitu bagaimana pengembangan ini adalah pengembangan media pembelajaran e-komik matematika materi volume bangun ruang untuk

meningkatkan kemampuan belajar para siswa kelas V SD Negeri Wunut 1 yang valid, praktis, dan efektif?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik atau gambar menjadi e-komik pada mata pelajaran matematika materi volume bangun ruang kubus dan balok ada siswa kelas V SD, dengan tujuan penelitian yang dijabarkan adalah mengembangkan media pembelajaran E-komik matematika materi volume bangun ruang untuk meningkatkan kemampuan belajar para siswa kelas V SD Negeri Wunut 1 yang valid, praktis, dan efektif.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah penyajian materi bangun ruang pada kelas V SD yang dikemas dalam bentuk e-komik yang dapat diakses melalui smartphone
2. E-komik mengacu pada Kompetensi Dasar Matematika materi Volume Bangun Ruang Kubus dan Balok
3. E-komik dikemas dalam bentuk multimedia yang dapat di akses dengan smartphone. Struktur dari komik ini terdiri atas: (a) cover, (b) tujuan

pembelajaran, (c) petunjuk komik, (e) pengenalan tokoh komik, (f) isi komik, (g) tentang penulis.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *E-Komik* ini memiliki batasan penelitian pengembangan sebagai berikut:

1. Materi pada e-komik hanya terbatas pada satu materi saja yaitu materi volume bangun ruang kubus dan balok pada mata pelajaran matematika kelas V SD.
2. Uji coba produk pengembangan e-komik pembelajaran bangun ruang ini terbatas pada uji coba ahli, uji coba praktisi, dan uji coba kelompok kecil.
3. Subjek uji coba kelompok kecil yaitu siswa kelas V SD Negeri Wunut 1 yang berjumlah 13 siswa saja

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan media e-komik pembelajaran dikembangkan dengan berbagai kepentingan, diantaranya:

1. Bagi siswa

Media pembelajaran *E-Komik* dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika materi volume bangun ruang kubus dan balok 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

- a. Sebagai bahan masukan dalam mengembangkan media sejenis
- b. Untuk memunculkan ide membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

G. Definisi Istilah

Definisi operasional dalam penelitian pengembangan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Media E-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.

2. Materi volume bangun ruang ini merupakan materi kelas V di sekolah dasar pada semester genap.