

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Festival tabuik adalah perayaan memperingati Hari Asyura atau 10 Muharam yaitu mengenang kisah pahlawan dan kematian cucu Nabi Muhammad SAW yaitu Saidina Hassan bin Ali yang wafat diracun serta saidina Husein bin Ali yang gugur dalam peperangan dengan pasukan Ubaidillah bin Zaid di padang Karbala, Iraq tanggal 10 Muharam 61 Hijrah atau 681 Masehi.

Tabuik pada mulanya sebuah peti kayu yang dilapisi dengan emas sebagai tempat penyimpanan manuskrip Taurat yang ditulis di atas lempengan batu. Akan tetapi, tabuik kali ini tidak lagi sebuah kotak peti kayu yang dilapisi oleh emas. Namun, yang diarak oleh warga pariaman adalah sebuah replika menara tinggi yang terbuat dari bambu, kayu, rotan, dan berbagai macam hiasan.

Dalam pembelajaran berbasis cerita tabuik, lingkungan belajar akan berubah menjadi lingkungan yang menyenangkan bagi guru dan siswa, tabuik juga memiliki unsur matematika dan siswa berpartisipasi aktif. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya,

masyarakat, bangsa, dan negara. Agar proses belajar dan pembelajaran lebih efektif maka digunakan Komik. Dalam pembelajaran menunjukan sebuah proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar (komik pembelajaran). Komik yang berisi tentang materi pembelajaran matematika yang disajikan dalam bentuk agar peserta didik lebih termotivasi untuk belajar matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD). Menurut Susanto (2013:186) “pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika”. Pembelajaran matematika perlu diberikan mulai dari SD untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk dapat mengikuti perkembangan zaman pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif. Berdasarkan penjelasan di atas diketahui bahwa matematika sebagai ilmu dasar harus dapat dikuasai dengan baik oleh siswa, terutama sejak usia sekolah dasar. Salah satu materi dalam pembelajaran matematika di SD adalah perkalian.

Perkalian merupakan salah satu materi pembelajaran matematika di kelas III SD semester 1. Perkalian atau mengali hal yang sering di temukan sehari-hari

dan mengali ini dapat diselesaikan dengan baik jika anak atau peserta didik telah mahir dalam operasi hitung penjumlahan karena mengali merupakan pengerjaan menjumlah berulang dengan penambahan tetap. Penjumlahan yang tetap maksud adalah perkali. Jadi perkalian merupakan penjumlahan berulang.

Menurut Haryono (2014:4) perkalian merupakan penjumlahan berulang dari bilangan yang sama pada setiap sukunya. Perkalian atau disebut juga sebagai penjumlahan berulang sampai habis. Operasi hitung perkalian termasuk topik yang sulit dimengerti siswa apalagi siswa kelas rendah. Oleh karena itu, banyak ditemukan kasus ketika siswa di kelas rendah bahkan kelas tinggi kurang memiliki keterampilan dalam perkalian. Penelitian memutuskan untuk membuat suatu bahan ajar cerita tabuik yang direncang dalam bentuk komik. Ketika belajar menggunakan cerita tabuk siswa dapat belajar secara mandiri menggunakan komik ini tanpa didampingi oleh guru. Peneliti akan membuat siswa-siswi dapat memahami konsep dasar perkalian dengan mudah. Selain itu komik bertujuan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi perkalian pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru kelas III SD N 12 Taluk, yang bernama ibu Sherly Indriani S.Pd yang dilakukan pada tanggal 8-18 Oktober 2021 di SD N 12 Taluk Pariaman, terlihat bahwa guru belum memiliki bahan ajar pembelajaran matematika, meskipun guru sudah memiliki buku panduan, buku guru dan buku siswa tetapi pada buku tersebut pada materi perkalian belum berkaitan dengan penerapan berbasis cerita tabuik. Oleh sebab itu

siswa masih kesulitan memahami pembelajaran matematika pada buku paket tersebut. Siswa juga tidak bisa mengerjakan soal yang diberikan guru jika soal tersebut sedikit berbeda dengan contoh soal pada pembelajaran dan lama dalam mengerjakan soal tersebut. Adapun metode pembelajaran yang digunakan guru hanyalah metode ceramah.

Siswa hanya bisa mendengarkan penjelasan dari guru, hal tersebut membuat siswa cenderung pasif sehingga siswa mudah bosan dan kurang bersemangat selama mengikuti proses pembelajaran. Dengan keadaan seperti itu, siswa menjadi sulit memahami materi pembelajaran matematika khususnya pada materi perkalian yang diajarkan oleh guru.

Dengan adanya permasalahan tersebut hendaknya guru mencari pendekatan-pendekatan pembelajaran yang berguna untuk menarik perhatian siswa untuk belajar aktif serta menunjang pemahaman siswa tentang materi perkalian. Guru hendaknya dapat mengembangkan proses pembelajaran dengan cara membuat bahan ajar pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran. Guru hendaknya dapat menerapkan pendekatan-pendekatan pembelajaran, agar terciptanya suasana yang kondusif dalam proses pembelajaran. Salah satunya pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan adalah bahan ajar yang berbasis Komik.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk membuat serta mengembangkan bahan ajar pembelajaran Matematika berbasis cerita bergambar

atau komik. dengan menggunakan modifikasi model 3-D yaitu terdiri dari tahap define, design, and development pada penelitian yang berjudul **Pengembangan Komik Berbasis Cerita Tabuik pada Materi Perkalian Kelas III SDN 12 Taluk Kota Pariaman.**

B. Idetifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, secara umum kajian masalah pada penelitian ini adalah:

1. Guru belum menggunakan komik pembelajaran dan guru cenderung menggunakan metode ceramah di dalam pembelajaran.
2. Pembelajaran matematika berbasis cerita tabuik pada materi perkalian belum pernah diterapkan.
3. Siswa sulit mengerti pembelajaran matematika dan siswa cenderung lama menjawab pertanyaan dari guru.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, agar penelitian lebih terarah dan hasil penelitian tercapai, maka peneliti membatasi masalah pada Pengembangan Komik Berbasis Cerita Tabuik pada Materi Perkalian Kelas III SDN 12 Taluk Kota Pariaman. Karena keterbatasan waktu dan kendala lainnya maka peneliti akan mengembangkan komik ini pada materi perkalian saja.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan komik berbasis cerita tabuik pada materi perkalian kelas III SDN 12 taluk kota pariaman yang memenuhi kriteria valid?
2. Bagaimanakah pengembangan komik berbasis cerita tabuik pada materi perkalian kelas III SDN 12 taluk kota pariaman yang memenuhi kriteria praktis?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan pengembangan berbasis cerita tabuik pada pembelajaran matematika materi perkalian kelas III SD yang memenuhi kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan pengembangan berbasis cerita tabuik pada pembelajaran matematika materi perkalian siswa kelas III SD yang memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Manfaat teoritis

Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan serta pola pikir guru khususnya di bidang pendidikan agar nantinya menjadi pendidikan yang profesional.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti, sebagai bahan motivasi untuk memunculkan ide-ide baru dalam mengembangkan bahan ajar pembelajaran di SD.
- b. Bagi guru, dapat digunakan sebagai alternatif membuat bahan ajar pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan demikian, guru akan lebih mudah dalam menciptakan pembelajaran yang kondusif, aktif, kreatif, menyenangkan dan bermakna, serta dapat menghasilkan produk bagi peserta didik.
- c. Bagi peserta didik, membantu memudahkan dalam memahami pembelajaran yang dipelajarannya, karena bahan ajar pembelajaran berbasis cerita tabuik dapat membangkitkan semangat bagi peserta didik.
- d. Bagi peneliti lain, bisa dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan bahan ajar.
- e. Bagi pembaca, dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan, serta sebagai landasan untuk melanjutkan penelitian ini.

G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah komik pembelajaran matematika berbasis cerita tabuik pada materi perkalian dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk atau perangkat pembelajaran yang dihasilkan adalah berupa komik Matematika berbasis cerita tabuik.
2. Pembuatan komik menggunakan aplikasi *Canva*.
3. Komik ini diperuntukan bagi siswa kelas III SD sebagai sumber belajar dan menambah pengetahuan serta wawasan siswa.
4. Pada komik terdapat materi dan beberapa pertanyaan yang akan membimbing siswa dalam memahami pembelajaran meskipun siswa belajar secara mandiri.
5. Komik merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang berupa media visual dan media cetak.
6. Menggunakan materi perkalian pada komik.