

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut amanat undang-undang 1945, pendidikan sekolah dasar adalah upaya untuk mencerdaskan dan mencetak kehidupan berbangsa dan bernegara, terampil, kreatif, berbudi pekerti yang santun serta mampu menyelesaikan permasalahan di lingkungannya. Secara umum pendidikan sekolah dasar adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan keterampilan, menumbuhkan sikap dasar yang diperlukan dalam masyarakat, serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan menengah (Ihsan, 2005:22). Selanjutnya pendidikan dasar sebagai wadah yang dapat memberikan ilmu pengetahuan dan menyiapkan bekal dasar anak-anak untuk dapat menjalani kehidupan di lingkungan sekitar dan masyarakat sebagai akibat dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta terbatasnya kemampuan orang tua dalam hal tersebut. Lembaga pendidikan sekolah dasar yang disebut sekolah dasar adalah langkah awal anak-anak untuk mendapatkan pendidikan dasar.

Secara mutlak proses pemberian ilmu pengetahuan di sekolah dasar harus berdasarkan pada kemampuan berpikir anak sesuai dengan karakteristik anak di sekolah dasar, kemudian pelaksanaan pendidikan tidak semata-mata diberikan dengan begitu saja. Undang-undang Sisdiknas menjelaskan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan

pendidikan tertentu. Menurut Kemendikbud (2013:6), kurikulum berbasis kompetensi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar seluas-luasnya bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan untuk bersikap, berpengetahuan, berketerampilan, dan bertindak. Kurikulum 2013 memandang bahwa, dalam suatu pokok bahasan pembelajaran harus terintegrasi dan terpadu yang diberlakukan atau yang disebut pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik terpadu menurut Trianto (2011:154), adalah suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dan berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari satu atau beberapa pembelajaran, salah satu pembelajarannya adalah pembelajaran matematika.

Menurut Subekti (dalam Prihanto dan Yulianta, 2018:1), matematika merupakan ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep yang saling berhubungan dengan lainnya. Pendapat lainnya menyatakan bahwa matematika ada karena pikiran manusia yang berkenaan dengan ide atau nalar yang terbagi atas empat bidang yaitu aljabar, aritmatika, analisis dan geometri. Matematika memiliki banyak manfaat dalam membantu pekerjaan manusia melalui kontribusinya dengan perkembangan teknologi yang lebih baik. Manfaat lainnya dari matematika adalah dapat mengembangkan karakter atau sikap manusia yang mempelajarinya. Seiring dengan itu perkembangan teknologi yang sangat pesat di dunia memasuki dunia pendidikan dapat memudahkan guru membuat variasi mengajar dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan ketika melakukan Pengenalan Lapangan Persekolah (PLP) di SD Negeri 15 Pancung Soal Pesisir Selatan pada tanggal 15, 16, 17, dan 18 Oktober 2020, diperoleh gambaran pembelajaran matematika di kelas IV. Pembelajaran didominasi oleh penyampaian materi dari pendidik ke peserta didik, tidak ada media pembelajaran, melainkan buku tema dan buku paket sebagai media pembelajaran. Kegiatan diawali dengan menggunakan metode ceramah dan beberapa kegiatan tanya jawab. Hal ini mengakibatkan pembelajaran didominasi oleh pendidik sehingga peserta didik cenderung mencatat, dan peserta didik kurang dapat memahami konsep dengan baik. Kurangnya pemahaman konsep peserta didik dapat dilihat ketika mereka mengerjakan butir soal pada latihan, peserta didik membolak-balikkan catatan untuk mengingat kembali konsep dan contoh soal yang diberikan pendidik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri 15 Pancung Soal, Bapak Boni Syarli S. Pd., diperoleh informasi bahwa penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dilakukan hanya sesekali. Setelah menyampaikan materi, pendidik memberikan tugas yang terdapat di dalam buku, baik itu buku tema maupun buku paket. Berdasarkan pengalaman pendidik pada tahun pembelajaran sebelumnya, materi pengukuran menjadi materi yang kurang diminati peserta didik. Hal ini dikarenakan pembelajaran didominasi dengan kegiatan mengasah keterampilan berhitung tanpa adanya kegiatan bermain bagi peserta didik. Padahal sebelumnya, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang

menarik sehingga mereka terlibat langsung dalam menemukan konsep. Dengan adanya media e-komik pembelajaran matematika pada materi pengukuran dapat mengasah keterampilan berhitung dan pembulatan pengukuran bagi peserta didik.

Dalam kegiatan pembelajaran peserta didik sangat mengemari materi dengan adanya kegiatan bermain, untuk lebih semangat mengikuti pembelajaran. Namun karena keterbatasan kemampuan pendidik dalam pembuatan media pembelajaran yang memerlukan keahlian khusus saat pembuatan dan perencanaanya, dengan demikian pendidik hanya menggunakan media papan tulis sebagai media pembelajaran untuk menjelaskan materi ke peserta didik.

Rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami materi tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik tentu berdampak pada hasil belajar matematika peserta didik. Hal ini terlihat dari hasil Ujian Mid Semester Tahun Ajaran 2019/2020. Dari 18 peserta didik terdapat 94,44% hasil belajar peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar minimum (KBM) yang diterapkan sekolah 75. Presentase hasil Ujian Mid Semester peserta didik dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Jumlah Peserta Didik dan Presentase Ketuntasan Nilai Ujian Mid Matematika Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Tuntas		Tidak tuntas	
		Jumlah	Rata-rata	Jumlah	Rata-rata
III	18 Orang	1 Orang	5,56 %	17 Orang	94,44%

Dari tabel 1 terlihat bahwa hasil belajar matematika peserta didik masih tergolong rendah, karena terdapat 94,44% nilai peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar minimum (KBM). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum terlaksana dengan baik. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dirancang sebuah media pembelajaran matematika di kelas IV SD yang menarik, salah satunya media pembelajaran yang digunakan yaitu media e-komik pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan aplikasi *Comic Page Creator*. Media e-komik pembelajaran ini dapat mempermudah dan membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang diajarkan dengan memberikan hiburan kepada peserta didik hal ini senada dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2002:64), definisi komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Penggunaan media komik dalam kegiatan pembelajaran di kelas sesungguhnya mempunyai beberapa kelebihan seperti mengefisiensikan kerja pendidik menjadi lebih mudah dan menyenangkan bagi peserta didik. Peserta didik dapat berinteraksi dengan sajian gambar, warna-warna, tulisan, dan kartun kesukaannya, serta memberikan kemudahan untuk peserta didik belajar di rumah dengan media yang telah dirancang pendidik, media ini tentunya akan mendukung program belajar di rumah saja selama pandemic covid-19.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media E-Komik Pembelajaran Matematika pada Materi Pengukuran untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 15 Pancung Soal Pesisir Selatan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dapat dikemukakan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Dalam kegiatan pembelajaran, kegiatan diawali dengan menggunakan metode ceramah dan beberapa kegiatan tanya jawab.
2. Dalam kegiatan pembelajaran didominasi oleh penyampaian materi dari pendidik ke peserta didik, tidak ada media pembelajaran, melainkan buku tema dan buku paket sebagai media pembelajaran
3. Guru hanya sesekali menggunakan media pembelajaran sehingga kurangnya minat dan kreatifitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran
4. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran matematika untuk siswa kelas IV SD Negeri 15 Pancung Soal Pesisir Selatan.
5. Hasil belajar peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar minimum (KBM)

C. Batasan Masalah

Dari sejumlah masalah yang telah dikemukakan pada bagian identifikasi masalah, maka peneliti ini dibatasi pada kurangnya pemanfaatan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran matematika untuk siswa kelas IV SD Negeri 15 Pancung Soal Pesisir Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah validitas pengembangan media e-komik pembelajaran matematika pada materi pengukuran untuk siswa kelas IV SD Negeri 15 Pancung Soal Pesisir Selatan?
2. Bagaimanakah praktikalitas pengembangan media e-komik pembelajaran matematika pada materi pengukuran untuk siswa kelas IV SD Negeri 15 Pancung Soal Pesisir Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media e-komik pembelajaran matematika pada materi pengukuran untuk siswa kelas IV SD Negeri 15 Pancung Soal Pesisir Selatan yang valid.

2. Untuk menghasilkan media e-komik pembelajaran matematika pada pengukuran untuk siswa kelas IV SD Negeri 15 Pancung Soal Pesisir Selatan yang praktis.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka ditemukan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Secara teoritis, dengan adanya pengembangan media e-komik pembelajaran ini diharapkan dapat menambah wawasan serta ilmu pengetahuan bagi pembaca khususnya yang berkaitan dengan permasalahan yang ada dalam penelitian ini.

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi peneliti, secara praktis dengan melakukan penelitian ini peneliti dapat menambah dan memiliki wawasan, ilmu pengetahuan serta kreatifitas dalam pemanfaatan media komik pembelajaran dalam pengembangan media komik pembelajaran matematika pada materi pengukuran sebagai perantara penyampaian pesan atau informasi berupa materi pembelajaran dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang dapat digunakan di dalam kelas, serta dengan media e-komik pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan peneliti mengembangkan media pembelajaran yang menarik, bervariasi dan menyenangkan sesuai dengan kondisi yang ada.

- b. Bagi peserta didik, dengan media e-komik pembelajaran matematika pada pengukuran untuk siswa kelas IV SD Negeri 15 Pancung Soal Pesisir Selatan dapat meningkatkan motivasi serta semangat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Bagi pendidik, dengan adanya penelitian ini diharapkan pendidik mendapatkan pengetahuan baru mengenai media pembelajaran. Serta dengan media e-komik pembelajaran matematika pada materi pengukuran dapat sebagai referensi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi untuk sekolah.
- d. Bagi sekolah, menambahkan ketersediaan media pembelajaran untuk mata pembelajaran matematika kelas IV dan memaksimalkan penggunaan sarana dan prasarana teknologi informasi yang ada di sekolah.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini dapat diharapkan menghasilkan produk yang spesifik, yaitu media e-komik pembelajaran matematika pada materi pengukuran untuk siswa kelas IV SD Negeri 15 Pancung Soal Pesisir Selatan. Media ini dibuat sesuai dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik pada pembelajaran matematika. Adapun spesifikasi produk yang dihasilkan sebagai berikut:

1. Media ini dibuat ukuran kertas 13 cm × 18 cm
2. Pembuatan dan pengeditan gambar menggunakan aplikasi *Comic page Creator*

3. Media komik pembelajaran matematika terdiri atas:
 - a. Pada halaman awal terdapat sampul depan
 - b. Setelah halaman sampul terdapat pengenalan para tokoh
 - c. Selanjutnya terdapat alur cerita yang menjelaskan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan indikator.
 - d. Selanjutnya isi cerita, isi cerita bersangkutan dengan kartun yang menarik dilihat, pewatakan tokoh yang beragam, serta penyajian materi yang, mengunaan *theme font* yang beragam, alur cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, serta warna-warna yang kontras dan koperatif sehinga dapat menarik dan disukai peserta didik.
 - e. Setelah isi cerita, terdapat beberapa soal yang berupa teka-teki soal yang akan ditanya dan dijawab oleh para tokoh dengan menggunakan watak dan tingkah lucu para tokoh sehinga menarik dan seru untuk dibaca.
 - f. Pada halaman terakhir terdapat biodata peneliti pengembangan produk.
4. Bahasa yang digunakan dalam media e-komik pembelajaran ini menggunakan bahasa yang sesuai dengan karakter peserta didik.