BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan di setiap negara. Menurut Hasbullah (2011:8) pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran kepada peserta didik agar memiliki pemahaman terhadap sesuatu dan membuatnya menjadi seorang manusia yang kritis dalam berpikir. Sedangkan menurut Nurkholis (2013:25) pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Pendidikan juga merupakan aktivitas yang memiliki maksud dan tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai manusia ataupun masyarakat dengan sepenuhnya.

Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila tujuan dari pembelajaran sudah tercapai. Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran adalah suatu tujuan yang utama dari proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran ditunjukkan oleh dikuasainya materi pembelajaran oleh siswa. Salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran adalah kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Selain itu banyak strategi atau metode yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Salah satunya yaitu dengan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut guru agar dapat mengembangkan potensi dan kemampuan yang dimilikinya. Salah satu kompetensi yang perlu dimiliki seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran adalah mengembangkan bahan ajar.

Menurut Prastowo (2011: 16) mengatakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran dikelas. Bahan ajar peranannya sebagai pemberi informasi yang sangat dibutuhkan oleh pendidik maupun peserta didik.

Pengembangan bahan ajar penting dilakukan guru agar pembelajaran lebih efektif, efisien, dan tidak melenceng dari kompetensi yang ingin dicapainya. Kompetensi mengembangkan bahan ajar idealnya telah dikuasai guru secara baik, namun pada kenyataannya masih banyak guru yang belum menguasainya, sehingga dalam melakukan proses pembelajaran masih banyak yang bersifat konvensional. Dampak dari pembelajaran konvensional ini antara lain aktivitas guru lebih dominan dan sebaliknya siswa kurang aktif karena lebih cenderung menjadi pendengar. Bahan ajar yang disampaikan ke siswa sebaiknya dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa saat ini sehingga dapat meningkatkan minat baca siswa, terlebih dalam mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada tanggal 29 Januari 2022, ditemukan beberapa kenyataan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Kenyataan yang ditemukan seperti: 1) Bahan ajar pembelajaran masih bersifat umum yang hanya terfokus pada buku cetak saja, 2) Penggunaan buku cetak masih belum maksimal sehingga ketika mengerjakan soal-soal pada buku cetak siswa merasa kebingungan dalam mengerjakannya, 3) kurangnya ketersedian buku sumber lain sehingga siswa hanya menerima pembelajaran dari guru saja, 4) Belum tersedianya bahan ajar berbentuk komik.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan di SD Negeri 03 Bukit Tambun Tulang pada tanggal 29 Januari 2022, guru kelas IV yaitu ibu

Ismanova, S.Pd., SD mengatakan bahwa dalam memberikan pembelajaran kepada siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika materi pengukuran sudut, guru belum pernah menggunakan komik sebagai sumber pembelajarannya, guru masih menggunakan buku cetak dalam proses pembelajarannya, Keadaan dilapangan menunjukkan bahwa buku cetak matematika yang digunakan masih banyak kekurangannya diantaranya adalah tampilan materi yang disampaikan pada buku cetak kurang menarik

Walaupun buku cetak tersebut sudah dilengkapi gambar dan warna yang menarik, akan tetapi bahasa buku cetak tersebut masih cenderung baku dan hanya mampu dipahami oleh anak-anak yang cenderung pintar, itu terlihat pada hasil belajar yang mana hanya 9 dari 20 orang siswa yang mendapatkan nilai tuntas. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran matematika diperlukan media pendukung yang bisa digunakan siswa belajar secara mandiri. Salah satunya adalah media komik pembelajaran, karena pada dasarnya kebanyakan siswa SD lebih suka membaca buku yang memiliki gambar yang menarik seperti gambar berkarakter yang terdapat di dalam komik. Maka penelitian ini perlu adanya inovasi baru seperti penyusunan bahan ajar matematika berbentuk komik. Karena bahan ajar berbentuk komik ini akan memuat materi pembelajaran disertai dengan gambar berkarakter yang dihubungkan dengan dunia nyata serta juga terdapat soal-soal untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi ajar yang telah di ajarkan melalui bahan ajar berbentuk komik ini. Gambar berkarakter tersebut nantinya yang akan menarik perhatian siswa untuk dapat mengikuti dan memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan.

Media komik termasuk ke dalam media grafis. Daryanto (2010: 19)

media grafis itu sendiri merupakan suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengikhtisarkan, mengambarkan dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Komik merupakan salah satu bentuk seni yang berkembang dalam masyarakat dan menjadi salah satu media komunikasi yang cukup efektif. Sebagai salah satu bentuk seni visual, komik dapat menggabungkan gambar dan tulisan.

Sedangkan Bonneff (1998:99) berpendapat bahwa komik adalah salah satu alat komunikasi yang memberi pendidikan, baik untuk kanak-kanak maupun untuk orang dewasa. Komik memiliki nilai edukatif yang tidak diragukan, pemakaian yang luas dengan ilustrasi berwarna, alur cerita dengan ringkas dengan perwatakan orang yang realistis menarik semua anak dari berbagai tingkat usia. Sehingga dengan adanya media komik sebagai bahan ajar yang dikembangkan akan menjadi salah satu pilihan yang sesuai bagi peserta didik dan pengajar agar pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbentuk komik merupakan media yang unik dan banyak di gemari oleh anak-anak, baik dari anak kecil hingga dewasa. Karena isi dari komik tersebut mudah dipahami oleh peserta didik dan gambar-gambarnya juga sesuai dengan karakter serta pesan-pesan yang ada dalam komik tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka diadakan penelitian pengembangan tentang pengembangan bahan ajar berbentuk komik pada materi pengukuran sudut siswa kelas IV di SDN 03 Bukit Tambun Tulang, Kabupaten Pesisir Selatan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat di identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar pembelajaran masih bersifat umum yang hanya terfokus pada buku cetak saja.
2. Penggunaan buku cetak masih belum maksimal sehingga ketika mengerjakan soal-soal pada buku cetak siswa merasa kebingungan dalam mengerjakannya.
3. kurangnya ketersedian buku sumber lain sehingga siswa hanya menerima pembelajaran dari guru saja.
4. Belum tersedianya bahan ajar berbentuk komik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari ruang lingkup permasalahan serta kemampuan peneliti yang terbatas, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan bahan ajar berbentuk komik pada materi pengukuran sudut siswa kelas IV di SDN 03 Bukit Tambun Tulang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas pengembangan “bahan ajar berbentuk komik” pada materi pengukuran sudut siswa kelas IV di SDN 03 Bukit Tambun Tulang?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan “bahan ajar berbentuk komik” pada materi pengukuran sudut siswa kelas IV di SDN 03 Bukit Tambun Tulang?

E. Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah di kemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan "bahan ajar berbentuk komik" pada materi pengukuran sudut siswa kelas IV di SDN 03 Bukit Tambun Tulang yang memenuhi kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan "bahan ajar berbentuk komik" pada materi pengukuran sudut siswa kelas IV di SDN 03 Bukit Tambun Tulang yang memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka hasil pengembangan bahan ajar berbentuk komik ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Melalui pengembangan bahan ajar berbentuk komik, peneliti berharap dapat memberikan manfaat teorotis yang diharapkan adalah sebagai berikut:

a. Menambah pengetahuan pembaca khususnya berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini serta agar dapat mengetahui cara mengatasi permasalahan yang ada.
b. Menambah wawasan pembaca yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini serta agar dapat mengetahui cara mengatasi permasalahan yang ada.
c. Untuk pengembangan ilmu pengetahuan matematika.
d. Sebagai pengembangan bahan ajar berbentuk komik yang dapat

digunakan untuk panduan pembelajaran pada mata pelajaran matematika di kelas IV bagi guru dan peserta didik.

2. Manfaat praktis

Melalui pengembangan bahan ajar berbentuk komik, peneliti berharap dapat memberikan manfaat praktis yang diharapkan adalah sebagai berikut:

a. Bagi Mahasiswa

Penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan pengalaman baru dalam membuat dan mengembangkan bahan ajar berbentuk komik pada materi materi pengukuran sudut siswa kelas IV.

b. Bagi Guru

Bahan ajar berbentuk komik ini diharapkan dapat memotivasi guru untuk mengembangkan kreatifitas diri dalam mengunakan bahan ajar yang efektif sehingga akan menarik minat siswa dalam pembelajaran dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

c. Bagi sekolah

Penelitian dan pengembangan ini dapat di jadikan bacaan atau rujukan bagi guru maupun kepala sekolah tentang pengembangan bahan ajar berbentuk komik Sehingga akan dapat menambah wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan bahan ajar untuk mata pelajaran lainnya.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini diharapkan menghasilkan sebuah produk yang menarik, yaitu bahan ajar berbentuk komik pada materi pengukuran sudut siswa kelas IV di sekolah dasar. Dengan spesifikasi produk yang dihasilkan sebagai berikut:

1. Bahan ajar berbentuk buku komik.

2. Kertas yang digunakan untuk sampul adalah kertas *Gloria 220 gsm* dan kertas untuk isi komik adalah kertas *HVS B5 (18,2X25,7).*
3. Komik berisi cerita tentang pengukuran sudut yang disajikan dengan iliustrasi kartun.
4. Isi komik terdiri dari bagian pengenalan cover depan komik,tim penyusun, kata pengantar, daftar isi, kompetensi indikator (KI), kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, pengenalan tokoh, sinopsis cerita, isi komik, evaluasi, dan biodata penulis.
5. Komik dibuat dengan *corel draw* menggunakan font *comic sans.*
6. Penggunakan bahasa dalam komik dipilih kosakata sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik.