

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Manusia merupakan makhluk istimewa yang diberikan karunia berupa kemampuan berpikir dan berakal, hal inilah yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Kemampuan berpikir dan berakal tersebut dapat dikembangkan dan diasah melalui pendidikan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Indonesia mendefinisikan pendidikan sebagai berikut.

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta 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”.

Mengembangkan potensi siswa agar memiliki hal-hal yang diperlukan baik untuk dirinya, masyarakat, bangsa, ataupun negara menjadi tujuan pendidikan berdasarkan definisi pendidikan menurut Undang-Undang tersebut. Pendidikan diselenggarakan melalui berbagai jalur, jenjang, dan jenis pendidikan oleh kelompok layanan pendidikan atau satuan pendidikan. Salah satu satuan pendidikan di Indonesia adalah pendidikan formal. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan formal sebagai berikut.

“Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi”.

Undang-Undang tersebut menetapkan bahwa pendidikan dasar termasuk ke dalam bagian satuan pendidikan formal. Di dalam satuan pendidikan formal termasuk jenjang pendidikan dasar, terdapat beberapa mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya adalah matematika. Matematika menurut Supriadi (2017, hlm. 7) merupakan ilmu terstruktur dan terorganisir.

Hal ini menunjukkan bahwa matematika dimulai dari unsur abstrak dan berlanjut hingga teorema. Konsep matematika mulai dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks tersusun secara hierarkis, terstruktur, logis, dan sistematis. Supriadi (2017, hlm. 9-10) mengemukakan bahwa kegunaan matematika ialah sebagai pelayan ilmu yang lain dan untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Yayuk (2019, hlm. 2) mendefinisikan pembelajaran matematika merupakan proses pemberian pengalaman kepada siswa tentang materi yang akan dipelajarinya melalui berbagai sejumlah kegiatan yang telah disiapkan. Pembelajaran matematika bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir sistematis, logis, kritis, dan kreatif siswa serta kemampuan pemecahan masalah. Pembelajaran matematika sangat penting karena merupakan disiplin ilmu yang fundamental dan universal yang selalu berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Meskipun matematika merupakan disiplin ilmu yang fundamental dan universal dengan berbagai tujuannya termasuk untuk meningkatkan kemampuan dalam pemecahan masalah di kehidupan sehari-hari, namun matematika masih menjadi persoalan klasik karena masih terdapat anggapan bahwa matematika itu sulit, menyeramkan, atau anggapan serupa lainnya. Terdapat banyak kajian yang membahas mengenai anggapan tersebut, salah satunya jurnal yang ditulis oleh Indovah & Hasanudin (2023, hlm. 1110-1113) dengan judul “Anggapan Siswa Tentang Pelajaran Matematika yang Sulit dan Menakutkan” dengan bahasan mengenai beberapa anggapan siswa mengenai matematika yang sulit dan menakutkan. Terdapat alasan yang membuat siswa beranggapan bahwa matematika itu sulit dan menyeramkan, diantaranya siswa tidak menyukai rumus atau hitungan, materi matematika terlalu sulit, atau guru yang tidak menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung.

Anggapan tersebut juga dialami oleh siswa di SDN Palasari 4, melalui observasi dan wawancara tidak terstruktur yang dilakukan sewaktu peneliti

melaksanakan kegiatan kampus mengajar angkatan 5, siswa menganggap matematika itu sulit karena tidak menyukai pembelajaran matematika, membosankan, dan selalu berkaitan dengan hitungan. Selain itu, nilai matematika siswa dominan masih berada di bawah KKM.

Salah satu materi matematika yang sulit dipahami oleh siswa SDN Palasari 4 berdasarkan hasil observasi dan wawancara tidak terstruktur juga ialah materi bangun datar. Kesulitan memahami bangun datar dapat disebabkan karena bangun datar merupakan sebuah konsep abstrak. Sedangkan, siswa sekolah dasar masih berada pada usia operasional konkret. Sesuai dengan teori Piaget (dalam Juwantara, 2019, hlm. 30), siswa sekolah dasar belum berpikir secara formal sebab masih dalam tahap operasional konkret. Selain itu, sering kali kegiatan pembelajaran di SDN Palasari 4 berlangsung berpusat kepada guru, artinya siswa hanya sebagai penerima ilmu atau tidak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, media pembelajaran sering kali tidak digunakan saat proses belajar mengajar berlangsung.

Media pembelajaran merupakan sarana perantara yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi matematika kepada siswa sekolah dasar yang masih dalam tahap operasional konkret. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi akan mendukung proses kegiatan pembelajaran. Hal tersebut berkenaan dengan pendapat Kemp & Dayton (dalam Kustandi & Darmawan, 2021, hlm. 17) yang mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mencapai tiga fungsi, yaitu memotivasi minat atau tindakan, menyajikan pengetahuan, dan memberikan instruksi. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat mendukung proses kegiatan pembelajaran, sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan, terlebih lagi jika siswa dilibatkan dalam penggunaan media pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran dapat menjadi sebuah solusi untuk meningkatkan motivasi siswa, menyajikan pengetahuan, dan memberikan instruksi. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran menjadi alternatif yang dapat dipilih untuk mengatasi permasalahan tersebut. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan, salah satunya adalah media visual. Media visual merupakan jenis media yang melibatkan indera penglihatan. Media visual dapat dikemas dengan memadukan budaya. Oleh karena itu, integrasi budaya dan media visual diharapkan dapat membantu guru dalam proses mengajar serta memfasilitasi siswa agar materi yang diajarkan lebih mudah dipahami.

Pembelajaran berbasis budaya didefinisikan oleh Arisetyawan (2019, hlm. 1) sebagai pembelajaran yang di dalamnya memiliki dua nilai-nilai pokok, yaitu *transfer of knowledge*, dan *transfer of value*. Supriyadi (2017, hlm. 17) menyebutkan beberapa manfaat pembelajaran berbasis budaya, antara lain modifikasi bentuk abstrak matematika menjadi konkret, mengurangi miskonsepsi, menjadikan pembelajaran lebih bermakna dengan memanfaatkan pengalaman budaya yang ada pada anak, dan memunculkan emosi dalam belajar, motivasi, kesadaran spiritual, dan identitas budaya.

Dengan demikian, peneliti bermaksud untuk mengintegrasikan budaya Banten ke dalam pengembangan media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu guru dalam mengajar matematika, khususnya dalam pengenalan bentuk-bentuk bangun datar. Budaya Banten yang digunakan oleh peneliti ialah salah satu bangunan Banten Lama, yaitu Keraton Kaibon. Keraton Kaibon merupakan peninggalan sejarah Kota Serang yang menjadi pusat pemerintahan pada tahun 1800-1813 pada masa pemerintahan Sultan Muhammad Syafiuddin (dalam Mulihatunnajiah et al., 2021, hlm. 1). Peneliti mengemas media pembelajaran ke dalam bentuk visual berupa komik. Komik merupakan sekumpulan gambar yang disusun sedemikian rupa membentuk sebuah alur cerita, dengan balon kata berisi dialog tokoh (Siregar, 2018, hlm. 114) Dalam menghasilkan media pembelajaran, peneliti menggunakan

metode ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Metode ADDIE digunakan dalam penelitian ini karena memiliki tahapan sistematis, mulai dari analisis hingga evaluasi. Selanjutnya, peneliti memilih siswa kelas satu sebagai subjek uji coba terhadap komik yang telah dibuat. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk mengembangkan komik sebagai media pembelajaran materi bangun datar dengan fokus memperkenalkan bentuk bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga yang diintegrasikan dengan bangunan Banten Lama untuk siswa kelas satu.

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti mengangkat judul penelitian “Mengintegrasikan Komik Berbasis Bangunan Banten Lama Menggunakan Model ADDIE Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bangun Datar Siswa Kelas 1 di SDN Palasari IV” dengan menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengumpulkan data atau informasi, kemudian menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) untuk membuat media pembelajaran.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, terdapat beberapa permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini. Adapun permasalahan tersebut dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana desain integrasi Keraton Kaibon ke dalam media pembelajaran komik?
2. Bagaimana mengintegrasikan model ADDIE pada komik berbasis bangunan Banten Lama untuk pelajaran matematika materi pengenalan bentuk-bentuk bangun datar kelas 1 di SDN Palasari 4?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan di atas adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui desain integrasi Keraton Kaibon ke dalam media pembelajaran komik.
2. Mengetahui mengintegrasikan model ADDIE pada komik berbasis bangunan Banten Lama untuk pelajaran matematika materi pengenalan bentuk-bentuk bangun datar kelas 1 di SDN Palasari 4.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan uraian tujuan penelitian yang sudah dipaparkan di atas, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan rujukan informasi tambahan bagi penelitian yang akan datang mengenai salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran yang diintegrasikan dengan bangunan Banten Lama.

2. Manfaat Praktis

Modul ajar, media pembelajaran, dan lembar kerja siswa menjadi *output* dari penelitian ini. Peneliti berharap *output* tersebut dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang bersangkutan. Diantaranya sebagai berikut.

- a. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, dan ikut berkontribusi dalam menambah ketersediaan media pembelajaran matematika yang selalu siap dipakai dalam membantu proses pengajaran.

- b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan komik berbasis bangunan Banten Lama ini dapat dijadikan alternatif yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran bangun datar untuk siswa kelas satu.

c. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman terkait materi pengenalan bentuk-bentuk bangun datar. Selain itu, diharapkan dapat memberikan pengalaman baru di mana dalam proses pembelajaran dan media pembelajarannya diintegrasikan dengan bangunan Banten Lama.

## E. Definisi Istilah

Definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini berfungsi sebagai pembatas agar terhindar dari meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas. Adapun definisi istilah dari penelitian ini sebagai berikut.

### 1. Definisi Konseptual

#### a. Komik

Siregar (2018, hlm. 114) mendefinisikan komik merupakan sekumpulan gambar yang disusun sedemikian rupa membentuk sebuah alur cerita, dengan balon kata berisi dialog tokoh.

#### b. Bangunan Banten Lama

Banten Lama memiliki banyak bangunan peninggalan dari Kerajaan Banten, salah satunya adalah Keraton Kaibon. Permana (dalam Mulihatunnajiah et al., 2021, hlm. 1) mengemukakan bahwa keraton memegang peranan penting dalam suatu kerajaan karena keraton merupakan simbol kekuasaan raja atau sultan dengan bangunan inti yang berfungsi sebagai pusat kota dan kerajaan. Mulihatunnajiah et al. (2021, hlm. 25) mengungkapkan Kaibon berasal dari kata “ka-ibu-an” yang memiliki arti bersifat lemah lembut dan penuh kasih sayang seperti seorang ibu. Keraton Kaibon merupakan peninggalan sejarah yang menjadi tempat tinggal Ratu Aisyah atau Ibunda dari Sultan Muhammad Syafiuddin.

c. Media Pembelajaran

Yaumi (2021, hlm. 7-9) mendefinisikan media pembelajaran sebagai peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk meningkatkan interaksi dan pengetahuan. Media pembelajaran harus mampu menyampaikan informasi yang membawa materi pelajaran sehingga siswa dapat mempelajari sesuatu dengan efektif dan efisien.

d. Bangun Datar

Hardiansyah (dalam Hasibuan & Napitupulu, 2023, hlm. 211) mengemukakan bahwa bangun datar merupakan sebuah bangun yang memiliki dua dimensi, yaitu panjang dan lebar tetapi tidak memiliki tinggi dan tebal.

2. Definisi Operasional

Secara operasional, mengintegrasikan komik berbasis bangunan Banten Lama sebagai alternatif media pembelajaran merujuk pada model ADDIE. Branch (dalam Sugiyono, 2017, hlm. 38) mengemukakan bahwa ADDIE merupakan akronim dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hal ini bertujuan agar menghasilkan bahan ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran bangun datar.