

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika sangat penting untuk kehidupan sehari-hari karena membantu kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Ini adalah bagian penting dari serangkaian pelajaran yang diajarkan di sekolah (Trisnani, 2022). Pecahan adalah salah satu mata pelajaran matematika yang dianggap paling sulit untuk dipelajari. Karena sangat kompleks, pecahan adalah salah satu konsep matematika yang paling sulit untuk diajarkan. Ada banyak tanda-tanda masalah ini, termasuk kesulitan mendapatkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan guru kepada siswa dan kurangnya relevansi kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru (Wafi & Agustina, 2023). Sudah selayaknya seorang guru mengenal dan memanfaatkan sumber belajar yang sesuai dengan topik pecahan.

Hasil wawancara dengan wali kelas V diketahui bahwa masalah yang dihadapi di kelas adalah ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran matematika, pada mulanya siswa memperhatikan namun beberapa saat kemudian siswa ribut sendiri. Pada saat ditanya sebagian siswa dapat menjawab dan dapat mengerjakan soal, namun setelah hari berikutnya pada saat mata pelajaran yang sama siswa ditanya tentang materi matematika yang dipelajari kemarin, mereka tidak dapat menjawab. Rasa tidak suka pada mata pelajaran tertentu yang membuat siswa kadang tidak masuk sekolah. Apalagi pada mata pelajaran matematika, banyak siswa yang tidak berminat dan tidak menyukai matematika. Banyak siswa menganggap matematika itu membosankan dan tidak menarik terutama saat materi pecahan. Hal itu menunjukkan bahwa kurang melekatnya pemahaman konsep pada siswa terhadap mata pelajaran matematika.

Kondisi ini juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan kepala sekolah dan siswa. Dalam sesi wawancara kepala sekolah memberikan keterangan bahwa sekolah memiliki media untuk mata pelajaran matematika, namun tidak semua pada bahasan matematika sekolah memiliki media. Kemudian wawancara juga dilakukan dengan beberapa siswa kelas V, siswa itu menyampaikan bahwa selama

pelajaran matematika, mereka belum pernah menggunakan media pembelajaran. Dari ketiga siswa yang diwawancarai, satu menyukai matematika, dua diantaranya tidak menyukainya.

Permasalahan pemahaman konsep yang terjadi pada siswa kelas V pada materi pecahan masih rendah sehingga kemampuan konsep sangat diperlukan. Banyak siswa yang berpikir bahwa matematika itu sulit dan membosankan, kurangnya keterlibatan siswa, dan guru masih menggunakan model ceramah tanpa alat bantu. Pemahaman konsep menjadi aspek paling penting dalam proses belajar matematika. Pemahaman konsep matematika merupakan aspek fundamental dalam proses pembelajaran. Siswa yang menguasai konsep dengan baik cenderung mampu menyelesaikan permasalahan atau soal yang diberikan, merasakan kepuasan dalam belajar, serta meminimalkan kemungkinan terjadinya kesalahan (Yuliandari et al. 2024). Pemahaman adalah kemampuan seseorang dalam mengidentifikasi materi yang dipelajari, termasuk menjelaskan, merangkum, dan menginterpretasikan informasi (Bloom, 1956). Pemahaman konsep adalah hasil dari proses berpikir aktif anak dalam berinteraksi dengan lingkungan, sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif. Sehingga, sampai sekarang belum ada media yang dapat mendukung dan memenuhi untuk *mengcover* kebutuhan tersebut. Seperti materi yang menarik, media pembelajaran yang menarik minat belajar terhadap kemampuan konsep pada materi pecahan.

Banyak faktor yang saling berinteraksi turut memengaruhi capaian hasil belajar siswa. Hasil belajar dipengaruhi oleh dua kelompok faktor, yaitu faktor *internal* dan faktor *eksternal*. Faktor *internal* bersumber dari dalam diri siswa, sedangkan faktor *eksternal* berasal dari lingkungan luar seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Di antara faktor lingkungan tersebut, sekolah memiliki pengaruh yang paling dominan, mencakup peran guru, ketersediaan sarana pembelajaran, serta interaksi dengan teman sekelas. Menurut Wayan (2020) hasil belajar diartikan sebagai capaian kemampuan siswa dalam proses pembelajaran, yang ditandai oleh adanya kemajuan fisik dan psikis melebihi kemampuan yang telah dimiliki sebelumnya. Sedangkan menurut Syachtiyani & Trisnawati (2021) pencapaian hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran di kelas,

sedangkan pemahaman konsep termasuk ke dalam capaian hasil belajar pada aspek kognitif.

Permasalahan yang terjadi di kelas menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran. Salah satu tantangan di kelas adalah kesulitan memberikan representasi konkret dari materi, sehingga materi kurang tertanam dalam ingatan siswa. Hal ini berimplikasi pada rendahnya kualitas hasil belajar dan lemahnya pemahaman konsep matematika. Kondisi ini akan berlanjut jika pembelajaran tidak disertai inovasi

Memanfaatkan media pembelajaran atau alat peraga yang menarik dan relevan adalah salah satu cara untuk mengatasi hal ini. Keberadaan alat peraga menjadi aspek krusial dalam mendukung pembelajaran, khususnya pada materi pecahan dalam matematika (Ulandari et al. 2022). Pembelajaran dengan alat peraga yang tepat akan membantu siswa memahami dengan lebih baik apa yang disampaikan di kelas. Namun demikian, alat peraga konvensional terkadang belum cukup menarik atau belum tersedia secara menyeluruh di sekolah. Oleh karena itu, penggunaan media *digital* yang lebih interaktif dan menyenangkan dapat menjadi alternatif dan menyenangkan dapat menjadi alternatif yang efektif. Salah satu bentuk media yang potensial adalah media *e-comic*. Komik digital memadukan teks, gambar, dan alur cerita yang bisa membangkitkan kemampuan pemahaman konsep siswa memahami isi materi. Media *e-comic* AJARAHAN dipilih sebagai Solusi karena memiliki keunggulan sebagai berikut: 1) visual dan naratif, 2) meningkatkan minat dan motivasi belajar, 3) interaktif dan kontekstual, 4) mendukung pembelajaran mandiri, 5) cocok dengan karakteristik siswa sekolah dasar, dan 6) mendorong keterlibatan aktif siswa.

Berdasarkan berbagai kelebihan tersebut, maka untuk meningkatkan pemahaman konsep pada materi pecahan, penulis mengajukan penggunaan media pembelajaran *E-Comic* AJARAHAN yang relevan dengan materi sehingga mampu membantu pemahaman, meningkatkan minat, dan keterlibatan siswa. Atas dasar itu, peneliti melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media *E-Comic* AJARAHAN pada Materi Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1.2.1 Rendahnya pemahaman konsep materi pecahan pada siswa kemungkinan dipengaruhi oleh rendahnya minat belajar matematika pada siswa dan beranggapan bahwa matematika itu tidak menarik, sulit dan membosankan.
- 1.2.2 Rendahnya pemahaman konsep pada materi pecahan pada siswa yaitu ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran matematika, pada mulanya siswa memperhatikan namun beberapa saat kemudian siswa ribut sendiri.
- 1.2.3 Rendahnya pemahaman konsep pada materi pecahan, yaitu dipengaruhi oleh pembelajaran masih bersifat *teacher-centered*, yang artinya guru menjadi pusat perhatian utama, dan kurangnya media pembelajaran yang interaktif, sehingga siswa merasa bosan dan jenuh.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Bagaimana desain pengembangan media *e-comic* AJARAHAN (Ayo Belajar Pecahan) untuk meningkatkan pemahaman konsep materi pecahan?
- 1.3.2 Bagaimana kelayakan *e-comic* AJARAHAN (Ayo Belajar Pecahan) pada materi pecahan?
- 1.3.3 Bagaimana respons siswa terhadap media *e-comic* AJARAHAN (Ayo Belajar Pecahan)?
- 1.3.4 Bagaimana peningkatan pemahaman konsep materi pecahan kelas V setelah menggunakan *e-comic* yang dikembangkan?

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk:

- 1.4.1.1 Untuk mengetahui bagaimana desain pengembangan berbantuan *e-comic* AJARAHAN terhadap peningkatan pemahaman konsep pada materi pecahan kelas V.

- 1.4.1.2 Untuk mengetahui bagaimana kelayakan *e-comic* ajarahan pada materi pecahan kelas V SDN 2 Kalimeang.
- 1.4.1.3 Untuk mengetahui respons siswa terhadap media *e-comic* AJARAHAN terhadap peningkatan pemahaman konsep pada materi pecahan.
- 1.4.1.4 Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep materi pecahan kelas V setelah menggunakan *e-comic* yang telah dikembangkan.
- 1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat dibagi menjadi dua, yaitu secara teoretis dan praktis. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

 - 1.4.2.1 Manfaat secara Teoretis
 - 1.4.2.1.1 Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi ide-ide pemikiran untuk perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, baik formal maupun non-formal. Ini mencakup konsep atau teori tentang penggunaan media dan model pembelajaran, kompetensi, professional guru, fasilitas pendidikan, dan bagaimana hal-hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa.
 - 1.4.2.1.2 Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian atau referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan media dan model pembelajaran, kompetensi profesional guru, fasilitas belajar, dan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.
 - 1.4.2.2 Manfaat secara Praktis
 - 1.4.2.2.1 Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman.
 - 1.4.2.2.2 Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam rangka mewujudkan pembelajaran yang berkualitas dan hasil belajar siswa memuaskan.
 - 1.4.2.2.3 Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan masukan bagi pihak sekolah agar dapat menyediakan fasilitas belajar yang lebih baik dan memadai sehingga dapat menunjang proses belajar mengajar.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi proposal skripsi ini yang terdiri dari tiga bab yaitu Bab I Pendahuluan, Bab II Tinjauan Pustaka, Bab III Metodologi Penelitian, Bab IV Hasil dan Pembahasan, Bab V Simpulan dan Saran. Berikut pemaparan dari kelima Bab tersebut adalah sebagai berikut:

Pada bagian Bab I yaitu Pendahuluan, terdapat beberapa sub bab di antaranya terdapat latar belakang masalah yang di dalamnya menjabarkan permasalahan yang mendasari dilakukan penelitian ini sebagai solusi. Kemudian terdapat sub bab rumusan masalah yang dicantumkan dalam penelitian ini sebanyak 4 pertanyaan. Hal tersebut bersesuaian dengan tujuan penelitian yang selanjutnya tercantum. Adapun manfaat yang berbeda dapat diambil oleh masing-masing pihak terkait. Selain itu, struktur organisasi skripsi yang dapat memberikan gambaran secara singkat mengenai setiap isi bab dari skripsi.

Pada bagian Bab II, yaitu Tinjauan Pustaka yang berisi tentang studi literatur yang memuat konsep, dalil, dan teori yang dikaji dalam penelitian ini serta dijadikan sebagai landasan teori utama. Adapun hal rinci yang dibahas diantaranya mengenai media pembelajaran, media *e-comic*, media canva, *e-comic* AJARAHAN, hasil belajar, pembelajaran matematika di SD, materi pecahan, penelitian relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis.

Pada bagian Bab III yaitu Metode Penelitian. Dalam bab ini dijelaskan mengenai metode penelitian, desain penelitian yang akan digunakan. Selain itu, diuraikan juga mengenai subjek dan partisipan, Lokasi, dan waktu penelitian, Teknik pengumpulan data dan analisis data, serta instrumen penelitian.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, berisi hasil data yang didapatkan dari penelitian yang telah dilaksanakan atau selama proses pengembangan *e-comic* dilakukan. Kemudian dibahas sesuai dengan teori yang relevan.

Bab V Simpulan dan Saran, berisi hasil pemaknaan yang sesuai dengan hasil penelitian dan keterjawaban rumusan masalah. Adapun memberikan sebuah saran bagi berbagai pihak.