

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran melibatkan interaksi siswa dengan guru, materi pembelajaran, dan lingkungan belajar. Salah satu pengertian pembelajaran dikemukakan oleh Gagne (dalam Yuberti. 2014, hlm 12-13) yaitu Belajar adalah kumpulan pengalaman eksternal yang diciptakan untuk membantu proses belajar internal. Lebih lanjut, Gagne (dalam Yuberti. 2014, hlm 12-13) mengemukakan teorinya lebih lengkap dengan mengatakan bahwa pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan pembelajaran, maka perlu diciptakan keadaan eksternal yang akan mengaktifkan, mendukung, dan melanggengkan proses internal yang merupakan bagian dari setiap peristiwa pembelajaran. Guru dapat menggunakan berbagai strategi untuk meningkatkan kualitas belajar siswanya, salah satunya pemanfaatan media pembelajaran. Alat yang digunakan untuk membantu pelaksanaan proses belajar mengajar adalah media pembelajaran.

Sebagai alat pengajaran, media berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi dalam menanggapi kemajuan teknologi. Karena media hadir dalam berbagai bentuk dan ukuran, maka dapat disesuaikan dengan konten yang akan disampaikan. Banyak guru mengungkapkan ketidakpuasannya terhadap ketidakmampuan siswa dalam menjawab soal matematika. Faktanya, matematika memiliki kualitas abstrak yang membuat pembelajaran menjadi sulit bagi siswa yang ingin mempelajarinya. Membuat matematika lebih mudah dipelajari oleh siswa merupakan tantangan bagi seorang guru (Kurniawarsih, M. & Rusmana, I. M. 2020, hlm. 40). Dalam menanggapi hal tersebut, guru bisa menggunakan media pembelajaran mulai dari buku hingga penggunaan perangkat elektronik di dalam kelas. Bisa juga dengan menggunakan media pembelajaran untuk bisa menarik perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

Pembelajaran di sekolah saat ini mengacu kepada kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013. Terdapat materi dalam kurikulum 2013 mengenai sifat-sifat bangun ruang sebagai salah satu materi matematika di kelas VI sekolah dasar, materi ini memuat kompetensi dasar: “Mengidentifikasi prisma, tabung, limas,

kerucut, dan bola”. Berdasarkan kompetensi dasar tersebut materi geometri dan pengukuran yang harus dipahami siswa adalah memahami sifat-sifat dan hubungan antar bangun ruang.

Bangun ruang adalah bentuk tiga dimensi dengan ruang atau isi serta sisi-sisi pembatasnya. Secara umum, kita dapat membagi bangun ruang menjadi dua kategori: ruang sisi datar dan ruang sisi lengkung. Bangun ruang sangat penting untuk dikuasai siswa karena memiliki hubungan erat dengan aktivitas kehidupan. Namun tidak jarang dalam proses pembelajaran siswa dihadapkan dengan hambatan belajar. Hal ini dikarenakan memahami sifat-sifat bangun ruang suatu hal yang cukup sulit bagi siswa. Menurut teori Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkrit, sehingga cukup sulit untuk memahami konsep sifat-sifat bangun ruang apabila dijelaskan secara konvensional. Piaget mengemukakan perkembangan kognitif siswa SD berada pada tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun). Ciri utama perkembangan pada tahap ini adalah bahwa siswa usia sekolah dasar telah mulai mengikuti prinsip-prinsip logis dan jelas dan dibedakan oleh sifat-sifat yang dapat dibalik dan tidak dapat diubah. (Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R., 2017, hlm. 32).

Peneliti melakukan studi pendahuluan di SDN Cikijing III dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa kelas VI. Pada observasi dan wawancara menunjukkan bahwa:

Pertama, pembelajaran matematika di kelas VI materi sifat-sifat bangun ruang guru belum menggunakan media pembelajaran digital, masih menggunakan media konvensional seperti papan tulis. Guru hanya menggambar di papan tulis dan mengandalkan buku paket.

Kedua, penggunaan papan tulis sebagai media belajar tentu ada kelebihan dan kelemahannya. Kelebihannya dapat digunakan dengan mudah karena tidak memerlukan keahlian khusus. Kelemahan penggunaan media papan tulis untuk mempelajari sifat-sifat bangun ruang, siswa tidak mengerti mengenai gambar yang dibuat oleh guru, seperti menggambarkan sebuah kubus dengan sisi yang tidak terlihat membuat siswa bingung tidak bisa membedakan rusuk dengan sisi.

Ketiga, berdasarkan persentase siswa yang mempelajari sifat-sifat bangun ruang dengan menggunakan media papan tulis dan buku, 70% hasil belajar siswa

masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM), yang berarti bahwa siswa kelas VI SD Negeri Cikijing III memiliki hasil belajar rendah.

Keempat, belum pernah menggunakan media komik digital dalam pembelajaran matematika. Disisi lain siswa mempunyai minat baca yang sangat tinggi, hal ini dikarenakan siswa menyukai bacaan komik, beberapa siswa ada yang membaca komik melalui buku dan gadget. Hal ini bisa menjadi solusi alternatif dalam belajar sifat-sifat bangun ruang menggunakan media komik digital dengan menambahkan efek animasi.

Media pembelajaran yang ada di sekolah belum menggunakan komik digital, oleh karena itu sebelum melakukan pengembangan media, peneliti menggunakan media pembelajaran komik digital yang ada di internet untuk menentukan komponen mana yang harus disertakan pada komik digital yang akan di kembangkan. Hasil analisisnya adalah sebagai berikut: (1) Di dalam komik terdapat tokoh kartun yang berbentuk bangun ruang; (2) Alur cerita menjelaskan tentang kehidupan sehari-hari; (3) Gambar yang terdapat dalam komik tidak ada animasinya, jadi kurang lebih bentuk gambar sama seperti yang ada di papan tulis; (4) Di dalam komik tidak terdapat soal sebagai alat evaluasi. Berdasarkan hasil analisis tersebut maka peneliti akan mengembangkan komik digital dengan tokoh yang ada di dalam komik berbentuk manusia, dan alur cerita menjelaskan tentang kehidupan sehari-hari. Gambar bangun ruang terdapat animasi, serta menambahkan soal uraian sebagai alat evaluasi belajar siswa.

Komik merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan guru untuk mengajarkan kepada siswa mengenai sifat-sifat bangun ruang. Media ini sangat menarik karena bacaan terdapat gambar-gambar yang menggambarkan isi bacaan. Salah satu cara untuk memvisualisasikan cerita dari komik tersebut menjadi lebih menarik dan terkesan nyata adalah dengan memanfaatkan teknologi *macromedia flash* sebagai alat bantu untuk menampilkan animasi adegan pada cerita komik tersebut tanpa mengurangi kesan membaca komik pada umumnya. Sedangkan dalam pembuatan desain gambar bisa menggunakan *Coreldraw*.

Ahmat, J & Sukartiningsih, W. (2013, hlm. 2) mengemukakan bahwa Bacaan dalam komik ini dimaksudkan untuk dibaca dan dipahami oleh siswa. Siswa bisa dengan mudah menangkap makna dalam cerita karena adanya gambar-gambar

dalam media. Siswa akan lebih mudah mencerna isi cerita yang dibacanya dengan perpaduan cerita dan gambar. Sehingga siswa dapat menarik kesimpulan dari isi cerita yang telah dibaca dan dipahaminya.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik, efisien, dan efektif menjadi landasan pengembangan media pembelajaran komik digital. Komik digital dipilih sebagai media pembelajaran karena memiliki manfaat seperti meningkatkan minat siswa, membuat materi lebih menarik, dan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak, serta melalui alur cerita yang mencakup seluruh materi tentang sifat-sifat bangun ruang. Proses pengembangan media pembelajaran komik digital memperhatikan sarana dan prasarana SDN Cikijing III yang didukung oleh teknologi informasi berupa LCD proyektor, jaringan internet, dan siswa yang sudah memiliki smartphone.

Penelitian Musdalifah berjudul Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data di kelas V MI Darussalam Curahmalang, menyarankan kepada pengembangan penelitian lanjut bahwa hal ini dimaksudkan agar peneliti yang berkeinginan untuk mengembangkan media berjenis komik akan mengembangkan mata pelajaran lain guna mendorong kelangsungan pembuatan media tersebut dalam rangka meningkatkan media pendidikan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media komik digital tentang sifat-sifat bangun ruang di kelas VI SD.

Komik akan menjadi media pendidikan yang sangat baik untuk siswa sekolah dasar jika memuat informasi pendidikan tanpa menghilangkan fitur komik yang disukai siswa. Selain membuat konsep matematika yang abstrak lebih mudah dipahami, komik dapat memberikan kesan kepada siswa bahwa mereka tidak hanya memenuhi tanggung jawab akademis mereka tetapi juga berfungsi sebagai hiburan. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul: “Pengembangan Media Komik Digital Materi Sifat-sifat Bangun Ruang Kelas VI Sekolah Dasar”

1.2 Identifikasi Masalah

Beberapa masalah dapat diidentifikasi sebagai akibat dari latar belakang masalah, antara lain:

1. Terdapat kelangkaan media pembelajaran digital yang dapat membantu siswa dalam memahami materi sifat-sifat bangun ruang.

2. Media pembelajaran yang ada kurang relevan dengan kebutuhan siswa, lingkungan, dan teknologi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana ketersediaan media pembelajaran materi sifat-sifat bangun ruang di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana desain dari pengembangan media komik digital materi sifat-sifat bangun ruang di kelas VI Sekolah Dasar?
3. Bagaimana pengembangan dari media komik digital materi sifat-sifat bangun ruang di kelas VI Sekolah Dasar?
4. Bagaimana penerapan dari pengembangan media komik digital materi sifat-sifat bangun ruang di kelas VI Sekolah Dasar?
5. Bagaimana evaluasi dari pengembangan media komik digital materi sifat-sifat bangun ruang di kelas VI Sekolah Dasar?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mendeskripsikan ketersediaan media pembelajaran materi sifat-sifat bangun ruang di Sekolah Dasar
2. Untuk mendeskripsikan desain dari pengembangan media komik digital materi sifat-sifat bangun ruang di kelas VI Sekolah Dasar
3. Untuk mendeskripsikan pengembangan dari media komik digital materi sifat-sifat bangun ruang di kelas VI Sekolah Dasar
4. Untuk mendeskripsikan penerapan dari pengembangan media komik digital materi sifat-sifat bangun ruang di kelas VI Sekolah Dasar
5. Untuk mendeskripsikan evaluasi dari pengembangan media komik digital materi sifat-sifat bangun ruang di kelas VI Sekolah Dasar

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, baik secara teoretis maupun praktis.

1.5.1 Manfaat Teoretis

Secara teori, penelitian ini seharusnya memberikan manfaat sebagai berikut:

- a) Memberikan inovasi pembelajaran di sekolah dasar, khususnya di bidang media pembelajaran digital.
- b) Temuan penelitian ini, khususnya pada materi sifat-sifat bangun ruang, dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam pengembangan media pembelajaran matematika di sekolah dasar.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penerima manfaat yang dituju dari penelitian:

- a) Bagi Siswa: Materi sifat-sifat bangun ruang ini memudahkan siswa untuk belajar dengan media pembelajaran komik digital.
- b) Bagi Guru: Materi media pembelajaran komik digital untuk sifat-sifat bangun ruang ini dapat memudahkan guru dalam membantu siswa belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.
- c) Bagi Sekolah: Pengembangan media komik digital materi tentang sifat-sifat bangun ruang dapat membantu pihak sekolah dalam memahami kebutuhan media belajar siswa dalam mempelajari sifat-sifat bangun ruang.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika Penulisan Skripsi dari BAB I sampai BAB V ini disusun dan diuraikan sebagai berikut:

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang penelitian permasalahan serta solusinya, Identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian secara teoritis dan praktis serta struktur organisasi skripsi.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan teori yang digunakan selama penelitian meliputi lingkup pelajaran matematika di SD, sifat-sifat bangun ruang, media pembelajaran, komik digital, *CorelDraw*, *Macromedia Flash*, serta penelitian yang relevan.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi desain penelitian, teknik analisis data, partisipan dan tempat penelitian, serta instrumen penelitian yang digunakan.

4. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan hasil temuan dan pembahasan dari rumusan masalah, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

5. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi berdasarkan hasil temuan penelitian.