BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan usaha sadar yang dimiliki oleh seorang pendidik untuk mendidik peserta didiknya, dengan demikian mampu mengarahkan melalui interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya, dalam rangka untuk mencapai tujuan yang diinginkan dari peserta didik tersebut (Badar, 2014).

Dalam proses kegiatan pembelajaran di dalamnya harus memiliki: tujuan, materi, pendidik, peserta didik, sarana atau media, metode juga evaluasi. Pencapaian hasil belajar yang baik bisa dilakukan dengan interaksi dan beberapa faktor lainnya yang saling mendukung proses pembelajaran, salah satu yang bisa mendukung dalam pencapaian prestasi peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah suatu perantara dalam memberikan materi untuk mempermudah peserta didik memperoleh pengetahuan. Pemilihan serta penggunaan media pembelajaran akan mempermudah siswa dalam memahami pelajaran karena pembelajaran menggunakan media dapat di desain menjadi sebuah pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak cepat bosan dan dapat memotivasi serta merangsang peserta didik agar semangat dalam belajar, pemilihan media pembelajaran yang tepat juga dapat memberikan kualitas pembelajaran lebih efektif serta suasana belajar yang meyenangkan (Wahyuningsih, 2018).

Media pembelajaran yang menarik dan cukup unik untuk digunakan dalam proses pembelajaran yaitu salah

satunya adalah komik dan dapat memecahkan masalah minat baca pada peserta didik. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2019) dengan judul Pengembangan komik digital berbasis pendidikan karakter pada materi pokok bahasan bangun datar untuk kelas IV SD/MI. Penelitian ini menyatakan bahwa media komik dapat dijadikan sebagai solusi untuk mengurangi permasalahan di atas. Media komik merupakan media yang sifatnya jelas dan mudah dimengerti dan mempunyai fungsi informatif dan edukatif.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang peneliti lakukan di SDN Kepuh Kiriman 1 Waru pada tanggal 25 Maret 2021 dikatakan bahwa minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Matematika di kelas tersebut kurang menarik dikarenakan saat pembelajaran berlangsung peserta didik cenderung kurang memperhatikan materi pelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini disebabkan karena cara penyampaian media yang disampaikan bersifat biasa saja, Dengan cara penyampaian seperti itu membuat peserta didik merasa jenuh dan tidak memperhatikan penyampaian pelajaran. Jika pembelajaran matematika diterapkan demikian, maka siswa akan mengalami kesulitan untuk memahami materi, konsep ataupun rumus.

Matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang sangat penting diajarkan di setiap jenjang pendidikan. Dalam materi Matematika ini perlu penjelasan yang khusus dan memberikan ilustrasi pembelajaran yang menarik supaya menarik minat belajar peserta didik. Upaya yang harus dilakukan yaitu membuat sebuah media pembelajaran yang di inovasikan dengan tampilan-tampilan menarik dan cukup unik yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran. Media yang akan dikembangkan oleh peneliti untuk membantu guru dalam proses pembelajaran yaitu salah satunya adalah dengan mengembangkan media Komik

Matematika Doraemon. Untuk mengembangkan media komik Doraemon tersebut membutuhkan aplikasi yang bernama Canva.

Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain grafis secara online. Canva juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Aplikasi Canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya menarik. (Hapsari, 2021).

Media komik yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu dipilih dengan latar belakang hasil pengamatan bahwa di SDN Kepuh Kiriman 1 Waru Sidoarjo, proses pembelajaran Matematika di kelas III Sekolah Dasar pada materi Sifat-sifat bangun datar dengan menggunakan media yang digunakan menggunakan Buku Tema dan alat peraga sederhana, namun biasa saja kurang berinovasi sehingga peserta didik kurang memahami materi dan merasa jenuh, oleh karena itu peneliti ingin membuat sebuah media pembelajaran yang di inovasikan di dalamnya terdapat berbagai kumpulan gambar yang menarik dengan menggunakan kartun Doraemon, di dalam komik tersebut peneliti menyajikan sebuah tokoh karakter Doraemon yang menjelaskan tentang materi untuk memudahkan siswa dalam memahami materi sifat-sifat bangun datar (segitiga, persegi dan persegi panjang) terkait muatan pelajaran Matematika Tema 8 (Praja Muda Karana) Subtema 2 (Aku Anak Mandiri) kelas III SD yang disajikan quiz dan soal latihan.

Media komik yang akan dikembangkan berisi serangkaian petunjuk yang akan mempermudahkan peserta didik dalam memperjelas materi tentang sifat-sifat bangun datar. Peneliti mengembangkan media komik dikarenakan membuat peserta didik tertarik untuk belajar Matematika dan mampu memahami materi secara optimal. Supaya peserta didik tidak cepat merasa bosan dalam belajar.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Penelitian pengembangan dilakukan sampai tahap Development karena keterbatasan waktu.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media komik visual berupa komik.
3. Pengembangan media ini dikembangkan pada materi Tema 8 Subtema 2 materi sifat-sifat bangun datar kurikulum 2013.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media komik Doraemon sebagai pengenalan sifat-sifat bangun datar tema 8 subtema 2 kelas III di sekolah dasar.
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media komik Doraemon sebagai pengenalan sifat-sifat bangun datar tema 8 subtema 2 kelas III di sekolah dasar.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis menyimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk dapat menghasilkan suatu produk berupa media komik Doraemon sebagai pengenalan sifat-sifat bangun datar tema 8 subtema 2 kelas III di sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media komik Doraemon sebagai pengenalan sifat-sifat bangun datar tema 8 subtema 2 kelas III di sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat bagi:

1. Bagi Peserta Didik
   a. Mempermudah peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran matematika khususnya pada materi Sifat-Sifat Bangun Datar tema 8 subtema 2 di kelas III Sekolah Dasar.
   b. Meningkatkan semangat dan memotivasi peserta didik, supaya menjadi lebih fokus dan tertarik dalam pembelajaran matematika karena menggunakan media yang lebih menarik.
   c. Membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis komik ini dapat meningkatkan kemampuan membaca dan kemampuan berpikir kritis peserta didik untuk bertambahnya wawasan ilmu pengetahuan.
2. Bagi Pendidik
   a. Membantu dan mempermudah pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran, terutama pada pembelajaran matematika.
   b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan tentang media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

F. Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran komik Doraemon untuk mata pelajaran matematika pada materi sifat-sifat bangun datar tema 8 subtema 2 di kelas III sekolah dasar.

Produk hasil pengembangan ini mencakup:

a. Identitas Buku
b. Kompetensi Dasar (KD)
   3.1 Menganalisis berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki. (C4)
   4.2 Mengelompokkan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki. (C4)
c. Tujuan Pembelajaran
   1. Setelah menganalisis media komik doraemon, peserta didik dapat membandingkan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifatnya dengan benar (segitiga, persegi, dan persegi panjang). (C1)
   2. Setelah menganalisis media komik doraemon, peserta didik dapat menemukan contoh bangun datar dengan sifat-sifat tertentu melalui gambar atau benda-benda konkret dengan teliti (segitiga, persegi, dan persegi panjang). (C2)
d. Indikator
   - Mengidentifikasi berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifatnya.
   - Menyebutkan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifatnya.
e. Materi

   Materi yang disajikan dalam komik Doraemon ini yaitu menggunakan mata pelajaran matematika kelas III SD yang difokuskan pada materi;
   - Mengidentifakasi sifat-sifat bangun datar
   - Contoh bangun datar

f. Quiz

Quiz digunakan untuk memberikan evaluasi pada proses pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang telah disajikan dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik.

g. Soal Latihan.

Di dalam konten komik berisikan soal latihan terkait materi sifat-sifat bangun datar (segitiga, persegi, dan persegi panjang) untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah disajikan.

G. Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang dihasilkan adalah produk visual berupa gambar komik matematika materi bangun datar tema 8 subtema 2. Komik ini menceritakan tentang materi bangun datar dengan ilustrasi gambar yang menarik dan mempermudah pemahaman peserta didik terkait materi bangun datar. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam pembuatan komik Doraemon adalah sebagai berikut:

1. Metode yang digunakan pengembangan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Motenda yang terdiri dari lima tahapan, namun peneliti hanya akan melaksanakan hingga tahap ketiga yaitu: Analysis (analisis), design (perancangan), dan Development (Pengembangan), dikarenakan S1 diperbolehkan hanya pada tahap uji kelayakan produk dan waktu penelitian yang terbatas.
2. Media komik ini di desain dengan menggunakan desain canva gratis hanya saja ada fitur yang berbayar. Cara penggunaannya dapat diakses oleh peserta didik melalui aplikasi atau web canva dengan mengakses link yang

telah disediakan oleh peneliti. Media ini juga dapat digunakan dalam bentuk komik cetakan .

3. Media komik Doraemon ini di dalamnya terdapat gambar yang bersifat menghibur atau menarik rasa keingintahuan peserta didik dalam belajar matematika supaya tidak merasa jenuh.
4. Jenis komik : pada penelitian ini berupa komik matematika yang dikembangkan berupa gambar, dialog, latihan soal.
5. Ukuran komik : ukuran komik yang dihasilkan disesuaikan dengan ukuran kertas A5.
6. Warna dasar : warna dasar yang digunakan yaitu sesuai dengan karakteristik peserta didik dengan menggunakan warna yang terang dan terlihat menarik.
7. Ukuran teks: penggunaan huruf disesuaikan dengan konten komik agar sesuai dengan gambar yang disajikan supaya mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik.
8. Produk hasil pengembangan mencakup judul (cover), kata pengantar, apersepsi, materi pelajaran, quis evaluasi dan soallatihan.