

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang terjadi pada zaman ini sangat pesat kemajuannya. Perkembangan ini tidak hanya dalam hitungan tahun bahkan setiap jamnya sangat banyak perkembangan teknologi khususnya dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi dengan teknologi elektronik seiring berjalannya waktu perkembangan teknologi banyak memberikan manfaat di segala bidang serta memberikan dampak yang positif terutama dalam bidang pendidikan (Jamun, Y. M., 2018) Pemerintah ikut melakukan banyak upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan memanfaatkan teknologi informasi. Di era global ini perkembangan teknologi sudah banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan karena teknologi tersebut tidak luput dari perkembangan zaman. Pendidikan merupakan pondasi utama bagi manusia bahkan pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan masyarakat yang bisa digunakan sebagai pedoman dalam hidup. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai suatu proses memanusiakan manusia sehingga menhadi diri yang lebih baik dan dapat bermanfaat bagi sekitarnya. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya transformasi yang dialami oleh seorang baik dari aspek kognitif , afektif maupun psikomotorik. Melalui pendidikan, seseorang mampu meningkatkan potensi yang ada di dalam diri secara maksimal. Akibatnya melalui perubahan tersebut diharapkan mampu membawa perubahan positif bagi kehidupan (Zuina *et al.*,2020). Sejalan dengan

hal tersebut pendidikan merupakan upaya sadar dan sistematis untuk mempersiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan sehingga peserta didik mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya. Sedangkan menurut (Adnyani *et al.*, 2020) Pendidikan ialah sarana yang sangat penting untuk menumbuhkan mutu generasi penerus bangsa untuk keberlangsungan pembangun di suatu Negara.

Berdasarkan studi nasional maupun internasional menunjukkan bahwa Indonesia telah mengalami krisis pembelajaran yang cukup lama dan hal ini diperparah dengan adanya pandemi Covid-19. Pada hari selasa 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim mengeluarkan Surat Edaran No 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidika dalam masa darurat penyebaran Covid-19. Salah satu hal yang dibahas pada surat edaran ini adalah pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Namun jika dilakukan secara berkepanjangan, penerapan pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini dinilai tidak efektif dan berdampak pada penurunan intensitas belajar mengajar, sehingga dapat menghasilkan tantangan pada aspek pendidikan yang mengakibatkan *learning loss*.

Untuk mengatasi krisis dan berbagai dampak tersebut, maka dibutuhkan suatu perubahan yang sistematis, salah satunya melalui kurikulum. Pada bulan Februari 2020 Kementrian, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi meluncurkan kebijakan bahwa mulai tahun ajaran 2022/2023, sekolah dan madrasah mempunyai opsi untuk menerapkan kerangka kurikulum baru, yaitu Kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang memiliki pembelajaran yang beragam, dimana kurikulum merdeka memfokuskan pada konten-konten esensial

agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Struktur dari kurikulum merdeka menjadi tiga fase, yakni fase A untuk kelas I dan II, fase B untuk kelas III dan IV, dan fase C untuk kelas V dan VI. Berdasarkan Keputusan Kepala BSKAP No. 008/H/KR/2022 Tahun 2022, pada kurikulum merdeka Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sudah tidak diberlakukan lagi dan digantikan dengan capaian pembelajaran (CP). Capaian pembelajaran adalah kompetensi minimum (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) yang dirangkaikan sebagai satu kesatuan yang harus dicapai oleh siswa untuk setiap mata pelajaran. Capaian pembelajaran ini diketahui dengan cara mengidentifikasi ketercapaian tujuan belajar. Guru diberikan keleluasaan untuk menentukan kriteria ketercapaian pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran di dilaksanakan sekolah sangat dibutuhkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa untuk menambah konsentrasi belajar siswa dan juga dapat membantu memenuhi capaian pembelajaran sekolah. Menurut (Hamid *et al.*,2020: 04) Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran dapat merangsang pikiran perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran pada tercapai dengan baik. Media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Media pembelajaran sering dikaitkan dalam materi sebagai penunjang pembelajaran baik itu pembelajaran tematik ataupun pembelajaran lainnya. Selain menggunakan

media pembelajaran yang baik juga perlu diimbangi dengan penggunaan model pembelajaran yang mampu menopang proses pembelajaran agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran salahsatunya adalah model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Menurut Shoimin (2014) *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dapat membentuk dan mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah yang berpusat pada kehidupan sehari-hari siswa. Sedangkan menurut Lidnillah (2013) Model pembelajaran PBL adalah pembelajaran yang menitik beratkan kepada peserta didik sebagai pembelajar serta terhadap permasalahan yang otentik atau relevan yang akan dipecahkan dengan menggunakan seluruh pengetahuan yang dimilikinya atau dari sumber-sumber lainnya. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menghadapkan siswa kepada masalah dalam kehidupan nyata sebagai awal dalam proses pembelajaran. Masalah yang dihadapkan kepada siswa sebelum mempelajari materi harus diselesaikan, sehingga dengan memecahkan masalah tersebut siswa akan mengetahui bahwa mereka membutuhkan pengetahuan ataupun informasi baru yang harus dipelajari untuk memecahkan masalah yang diberikan. Sehingga model ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan cara berpikir kritis dan keterampilan berpikir yang lebih tinggi. pembelajaran tematik yang sangat membutuhkan media dan model pembelajaran yaitu pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika merupakan pelajaran yang memerlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Matematika dianggap sebagai pembelajaran yang sulit sehingga pengetahuan siswa dalam memahami pembelajaran matematika sangat rendah. Oleh karena itu ketidakpahaman siswa menyebabkan kejenuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ada pada setiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Pelajaran matematika dipandang dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, sistematis, logis, dan kreatif. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran wajib di sekolah, dijadikan sebagian peserta didik sebagai mata pelajaran yang disukai atau diminati. Namun, tidak dipungkiri juga bahwa sebagian peserta didik ada yang tidak menyukai mata pelajaran matematika karena menganggapnya sulit. Selanjutnya dijelaskan pada penelitian Tias & Wutsqa (2015) yang menganalisis letak kesulitan belajar matematika terdapat pada kesulitan mengingat, memahami, dan menerapkan konsep matematika. Apabila sejak kecil seorang anak sudah tidak memiliki ketertarikan pada pelajaran matematika, maka ia akan merasa kesusahan di jenjang selanjutnya. Sehingga diperlukannya suatu pendekatan dalam pembelajaran agar siswa mampu memahami konsep matematika dengan baik

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan dengan ibu Ni Putu Desiana Sri Padmi Widiya Dewi, S.Pd. guru kelas IV di SD Nomor 3 Dalung dijelaskan bahwa terbatasnya variasi media pembelajaran digital yang dimiliki guru dalam proses pembelajaran Matematika sehingga siswa kekurangan media untuk

membantunya belajar secara mandiri kemudian media yang digunakan sebelumnya dirasa kurang efektif dan efisien untuk mendukung proses pembelajaran karena siswa kurang mendapatkan kesempatan untuk mengonstruksi pengetahuannya sendiri dan kurang membuat siswa mengasah kemampuan berpikir kritisnya. Padahal dengan menggunakan media pembelajaran terlebih media yang berbentuk digital dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran tersebut dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Komik digital sebagai salah satu media yang praktis dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mempermudah proses penyampaian materi pelajaran, dengan menggunakan *gadget* maupun *PC* sebagai sumber belajar. Kebiasaan maupun kecenderungan peserta didik di kelas tinggi yang sudah biasa menggunakan *gadget* bisa diubah kehal yang positif dan bersifat mendidik.

Di dalam proses pembelajaran diperlukan model dan media pembelajaran yang inovatif, efisien dan fleksibel yang sesuai dengan perkembangan siswa dan kondisi pendidikan saat ini sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna khususnya pada mata pelajaran Matematika. Salah satu upaya menciptakan suasana belajar yang efektif yaitu melalui penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan dengan mudah oleh guru ataupun siswa dimana saja dan kapan saja. Penggunaan media pembelajaran komik digital berbasis problem based learning sangat membantu siswa belajar secara mandiri, komik dapat digunakan sebagai media yang menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Komik yang identik dengan buku atau media bergambar yang menarik dan menyenangkan dapat dikatakan sebagai media pembelajaran apabila cerita yang terdapat didalamnya

berisikan materi pengajaran selain itu komik memiliki karakteristik bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik khususnya pada jenjang sekolah dasar hal ini dapat memudahkan siswa dalam menemukan konsep secara mandiri. Sehubungan dengan hal tersebut, dipandang perlu untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran Matematika materi pecahan kelas IV .

1.2 Identifikasi Masalah

Setelah penjelasan yang berada di latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Variasi media pembelajaran Matematika dalam bentuk digital yang digunakan guru masih kurang, membuat siswa kurang media dalam membantu pembelajaran secara mandiri.
2. Sumber belajar yang digunakan oleh guru hanya buku ajar yang didapat dari sekolah sehingga tidak menarik perhatian siswa.
3. Kurangnya pengetahuan siswa sekolah dasar saat ini terhadap pembelajaran matematika khususnya dalam materi pecahan.

1.3 Pembahasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka dilakukan pengembangan masalah yang berfokus pada pengembangan media komik digital berbasis *problem based learning* dalam pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV di SD Nomor 3 Dalung Tahun Ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran komik digital berbasis *problem based learning* dalam pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV di SD Nomor 3 Dalung tahun ajaran 2022/2023?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis *problem based learning* dalam pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV di SD Nomor 3 Dalung tahun ajaran 2022/2023?
3. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran komik digital berbasis *problem based learning* dalam pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV di SD Nomor 3 Dalung tahun ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran komik digital berbasis *problem based learning* dalam pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV di SD Nomor 3 Dalung tahun ajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis *problem based learning* dalam pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV di SD Nomor 3 Dalung tahun ajaran 2022/2023.

3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran komik digital berbasis *problem based learning* dalam pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV di SD Nomor 3 Dalung tahun ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan media pembelajaran komik digital ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat berguna dalam pengembangan teori-teori pembelajaran dan media pembelajaran untuk diberbagai jenjang pendidikan. Diharapkan pula bisa dijadikan sebagai inovasi di dalam pembelajaran khususnya pada materi yang termuat pada muatan Matematika

1.6.2 Manfaat Praktis

Dari hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak lain yang bersangkutan seperti:

a. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk memahami pelajaran Matematika materi pecahan yang dikemas dalam bentuk komik digital sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan dan meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa.

b. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran komik digital untuk pelajaran Matematika materi pecahan memiliki tujuan untuk memotifasi guru dalam

mengembangkan media pembelajaran dan guru lebih berinovasi serta kreatif serta kreatif dalam memberikan media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian pengembangan diharapkan dapat memberikan inovasi terhadap dunia pendidikan bahwa guru harusnya lebih kreatif serta inovatif dalam menggunakan bahan ajar media pembelajaran serta mendorong siswa untuk termotivasi dalam belajar.

d. Bagi Pengembang

Pengembangan media pembelajaran ini untuk menambah wawasan peneliti tentang pengembangan media pembelajaran interaktif salah satunya komik digital agar pengetahuan yang di peroleh peneliti dapat di terapkan nantinya untuk menghadapi masalah-masalah yang di hadapi di dunia pendidikan secara nyata

1.7 Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a) Produk ini berupa media dalam bentuk komik digital pada mata pelajaran matematika materi pecahan untuk kelas IV SD.
- b) Media komik digital berbasis *problem based learning* ini di kembangkan dengan menggabungkan gambar dan teks.
- c) Media komik digital memiliki \pm 17 halaman.
- d) Media komik digital berbasis *problem based learning* ini dirancang menjadi media pembelajaran yang fleksibel sehingga guru dan siswa dapat

mengakses komik ini kapan saja dan dimana saja ataupun dapat diproyeksi untuk ditayangkan pada pembelajaran di dalam kelas

- e) Media komik digital berbasis *problem based learning* yang dapat diakses atau dibaca secara *online* maupun *offline* dengan mengunduhnya terlebih dahulu menggunakan perangkat *smartphone* maupun laptop.
- f) Media komik digital berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran Matematika materi pecahan kelas IV yang dirancang mampu mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Seiring berkembangnya teknologi yang ada guru dituntut agar mampu mengembangkan sumber belajar yang efektif sesuai dengan situasi dan kebutuhan siswa agar dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna. Dalam hal ini guru haruslah mampu memfasilitasi siswa dengan berbagai sarana dan prasarana yang mampu menunjang berlangsungnya proses pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran yang dilaksanakan tercapai. Sehingga dalam hal ini sekolah membutuhkan media pembelajaran yang mampu membuat siswa aktif mengkonstruksi pengetahuannya sendiri serta mampu merangsang kemampuan berpikir kritis siswa.

Pentingnya pengembangan komik digital berbasis *problem based learning* ini, diharapkan agar siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran serta mampu merangsang kemampuan berpikir kritis siswa. Siswa akan mudah memahami materi yang dipelajari karena materi pelajaran yang disajikan dalam bentuk gambar yang sesuai dan menarik perhatian siswa. Materi

disajikan dengan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa diharapkan mampu memahami konsep materi muatan Matematika dengan lebih baik, mampu merangsang siswa untuk belajar, menuntun siswa menjadi aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya membuat kesimpulan. Penggunaan bahasa komik yang sederhana membuat materi pelajaran yang dimuat dalam komik mudah dipahami dan dimengerti siswa serta komik digital ini mudah diakses oleh siswa maupun guru dimana saja dan kapan saja.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini antara lain sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan.

- a. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran komik digital berbasis *problem based learning* muatan Matematika khususnya pada materi pecahan. Materi dan desain pada media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan muatan Matematika materi pecahan.
- b. Media pembelajaran yang dikembangkan menarik, mudah dipahami, mudah digunakan oleh guru dan siswa sekolah dasar.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan.

- a. Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *problem based learning* dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Matematika materi pecahan.

- b. Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa komik digital yang hanya dapat diakses atau dibaca secara *online* maupun *offline* dengan mengunduhnya terlebih dahulu menggunakan perangkat smartphone maupun laptop.

1.10 Definisi Istilah

Menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Pengembangan adalah upaya untuk menggabungkan suatu produk yang efektif berupa bahan-bahan pembelajaran, media, strategi pembelajaran untuk digunakan di sekolah, dan bukan untuk menguji teori.
- b. Media pembelajaran komik digital merupakan sebuah komik yang didalamnya berisi gambar, dan tulisan serta skenario yang disusun dengan bantuan gambar-gambar kartun yang digambar menggunakan *procreate*.
- c. Tingkat kelayakan produk adalah kemampuan suatu produk dapat bermanfaat dan berguna untuk siswa maupun guru dalam memahami isian materi terkait.