

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pendidikan tidak pernah berakhir. Masa depan dan jalan hidup seseorang dapat ditentukan dan dibimbing oleh pendidikan. Pendidikan masih menjadi kebutuhan manusia yang paling mendesak, meski kenyataannya tidak semua orang berpendapat demikian. Melalui pendidikan, seseorang akan mengembangkan bakat dan kemampuannya. Selain itu, pendidikan sering digunakan sebagai ukuran kualitas seseorang. Landasan untuk memaksimalkan kemampuan sumber daya manusia adalah pendidikan. Penduduk suatu negara mempunyai potensi untuk menjadi lebih baik dan berpikiran terbuka melalui pendidikan.

Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu dan cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi manusia yang berjiwa besar warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, sebagaimana tercantum dalam pasal 1 Undang-Undang No.20 Tahun (2003) . Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar bagi peserta didik agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian yang baik. Pengendalian diri, akhlak mulia, kecerdasan, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara, demikian bunyi definisi pendidikan Kementerian Pendidikan Nasional terkait (Undang-Undang No.20, 2003).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti dasar kata “pendidikan” adalah “didik” (didik), yang berarti “memelihara dan memberi latihan” (pengajaran dan kepemimpinan) dalam kecerdasan akhlak dan mental. Sebaliknya, pendidikan dapat dipahami sebagai proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang untuk membantunya menjadi orang dewasa melalui pengajaran, pelatihan, proses tindakan, dan metode pendidikan. Menurut Ki Hajar Dewantara (Nurkholis, 2013) pendidikan adalah “usaha untuk memajukan kesempurnaan hidup, yaitu menghayati dan mengantarkan anak pada kehidupan yang selaras dengan alam dan masyarakat.” Artinya pendidikan merupakan upaya untuk memajukan budi pekerti, budi, dan jasmani anak. Dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan adalah suatu upaya membimbing anak sejak lahir hingga dewasa dalam berinteraksi dengan alam dan lingkungannya. Kesimpulan ini dapat diambil dari pemahaman dan analisis yang ada.

Kurikulum dianggap sebagai landasan bagi kegiatan pendidikan berbasis sekolah dalam bidang pendidikan. Dengan diperkenalkannya Kurikulum Merdeka dan Platform Merdeka Mengajar pada tahun 2022, Mendikbudristek kembali memberikan semangat baru dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk memperbaiki kondisi pendidikan di Indonesia. Iklim darurat, atau iklim yang mendasari tahun 2013, merupakan pilihan pertama, diikuti oleh iklim penuh tahun 2013 dan iklim Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan berbagai kesempatan belajar intrakurikuler yang beragam. Kurikulum Merdeka ini lebih optimal sehingga siswa mempunyai waktu yang cukup untuk memahami dan meningkatkan keterampilannya.

Agar pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa, guru dapat memilih berbagai alat pengajaran. Guru dapat memilih metode pengajaran dari kurikulum ini untuk memenuhi kebutuhan dan minat setiap siswa. Namun ada perbedaan dari Kurikulum Merdeka dengan kurikulum sebelumnya. Kurikulum Merdeka menjadi opsi tambahan dalam rangka pemulihan pembelajaran.

Dengan kurikulum merdeka ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Teknologi semakin maju dan berkembang dengan cepat seiring berjalannya waktu, sehingga para pendidik diharapkan berpikir *out of the box* dan memberikan solusi kreatif terhadap permasalahan pendidikan. Siswa diminta untuk menggunakan kemampuan indranya secara efektif pada saat kegiatan pembelajaran terkait dengan perkembangan teknologi tersebut karena kegiatan tersebut terkadang membuat siswa enggan menggunakan kemampuan berpikirnya (Mulyadi & Kurniawan, 2022)

Menurut Lestari & Prabowo (2021) media pembelajaran tradisional konvensional seringkali gagal memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa masa kini yang lebih menyukai metode interaktif dan menarik. Inovasi dalam media pembelajaran semakin penting seiring dengan kemajuan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pendidikan (Sari et al., 2022)

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 1 Ulakan pada tanggal 14 Oktober 2024 khususnya pada siswa kelas IV ditemukan nilai matematika siswa tergolong rendah. Pada materi pecahan nilai KKTP yaitu 80. masih terdapat siswa yang belum mendapatkan nilai sesuai dengan KKTP. Dari 22

siswa, hanya 5 siswa (22%) yang mendapatkan nilai lebih dari KKTP dan 17 siswa (78%) yang belum mendapatkan nilai sesuai dengan KKTP.

Hal ini terjadi karena siswa menganggap bahwa materi pecahan ini sangat sulit dipahami, karena siswa masih bingung dalam cara menghitungnya. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, guru kelas IV terlihat terlalu monoton dalam proses belajar mengajar dan masih kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran serta terdapat perolehan nilai yang rendah khususnya pada mata pelajaran matematika. Matematika, sebagai salah satu mata pelajaran dasar yang sangat penting dalam kurikulum pendidikan dasar, sering kali dianggap sulit oleh siswa, terutama pada konsep-konsep abstrak seperti pecahan. Pemahaman yang kuat terhadap konsep pecahan merupakan dasar penting untuk pembelajaran matematika yang lebih lanjut (Widodo, 2020). Oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran yang inovatif untuk membuat materi ini menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Banyak faktor yang menyebabkan siswa menjadi malas untuk belajar matematika, salah satunya adalah karena dalam penjelasan materi hanya monoton dan diulang terus-menerus. Jika hanya menggunakan media yang monoton, siswa akan merasa jenuh dan bosan dikarenakan harus terfokus pada isi media cetak yang memuat Bahasa yang terlalu baku dan sulit untuk dipahami. Harus terdapat media lain yang digunakan oleh pendidik dalam membantu dan mengubah mindset siswa. Kurangnya media pembelajaran menyebabkan tujuan pembelajaran tidak bisa tercapai secara maksimal sehingga capaian pembelajaran yang termuat kurang dipahami siswa. Sehingga perlu menggunakan media e-komik dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi yang ingin disampaikan guru ke siswa. Media e-komik merupakan salah satu inovasi dalam media

pembelajaran yang dapat menawarkan cara baru dan menarik untuk menyampaikan materi pembelajaran. E-komik menggabungkan elemen visual dan naratif yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Fauziah & Utami, 2021). Dengan penggunaan e-komik yang berbasis *Discovery Learning*, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi matematika khususnya tentang pecahan melalui visualisasi dan cerita yang menarik. *Discovery Learning* yang menekankan pada pembelajaran aktif dan penemuan sendiri adalah salah satu pendekatan yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep matematika melalui pengalaman langsung dan pemecahan masalah (Bruner, 1961). Untuk mendukung metode ini, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

E-komik digunakan dalam penelitian ini karena memiliki keunggulan dalam menyampaikan materi ajar melalui kombinasi visual, teks, dan alur cerita yang menarik, sehingga mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa. E-komik memudahkan siswa dalam memahami konsep abstrak seperti pecahan melalui narasi yang kontekstual dan visualisasi yang konkret. Selain itu, media ini bersifat digital dan dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik, sehingga fleksibel digunakan dalam pembelajaran mandiri maupun klasikal. Keunikan e-komik yang mampu menyajikan materi dengan cara yang menyenangkan juga mendukung terciptanya suasana belajar yang interaktif dan tidak monoton, khususnya bagi siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai media bergambar dan cerita.

Model pembelajaran *discovery learning* adalah pendekatan yang menekankan pada proses belajar aktif, di mana siswa diberi kesempatan untuk menemukan sendiri konsep atau prinsip yang sedang dipelajari melalui eksplorasi dan

penyelidikan. Model ini bertujuan membentuk pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna, sehingga hasil belajar dapat lebih tahan lama di ingatan siswa.

Discovery learning terdiri dari enam tahap, yaitu: (1) *stimulation* (pemberian rangsangan) untuk membangkitkan minat belajar siswa, (2) *problem statement* (perumusan masalah) agar siswa dapat mengidentifikasi persoalan pembelajaran, (3) *data collection* (pengumpulan informasi) melalui observasi atau bacaan, (4) *data processing* (pengolahan informasi) yang melatih kemampuan berpikir logis, (5) *verification* (pembuktian) untuk menguji hipotesis atau temuan, dan (6) *generalization* (penarikan kesimpulan). Dalam konteks pembelajaran pecahan, *discovery learning* membantu siswa memahami konsep melalui pengalaman langsung, bukan sekadar mendengar penjelasan guru. Dengan demikian, *discovery learning* sangat cocok untuk dikombinasikan dengan media e-komik yang menyajikan cerita dan situasi yang dapat menstimulasi proses penemuan siswa secara mandiri.

Berdasarkan latar belakang sebelumnya peneliti mengangkat masalah tersebut dalam satu penelitian ilmiah dengan judul “Pengembangan Media E-komik Berbasis *Discovery Learning* Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan di Kelas IV SD Negeri 1 Ulakan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Berdasarkan nilai KKTP pada materi pecahan yaitu 80 masih terdapat siswa yang belum mendapatkan nilai sesuai dengan KKTP. Dari 22 siswa, hanya

5 siswa (22%) yang mendapatkan nilai sesuai dengan KKTP dan 17 siswa (78%) yang belum mendapatkan nilai sesuai dengan KKTP.

2. Media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi dalam proses pembelajaran.
3. Guru masih menerapkan proses pembelajaran satu arah atau hanya berpusat pada guru (ceramah).
4. Keterbatasan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
5. Belum adanya pengembangan media pembelajaran berupa e-komik pada materi pecahan mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 1 Ulakan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, dibatasi permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini agar masalah dapat dengan mudah dipecahkan. Berdasarkan nilai KKTP pada materi pecahan yaitu 80 masih terdapat siswa yang belum mendapatkan nilai sesuai dengan KKTP. Dari 22 siswa, hanya 5 siswa (22%) yang mendapatkan nilai sesuai dengan KKTP dan 17 siswa (78%) yang belum mendapatkan nilai sesuai dengan KKTP. Batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran e-komik berbasis *discovery learning* mata pelajaran matematika pada materi pecahan di kelas IV SD Negeri 1 Ulakan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian yakni sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran e-komik berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran matematika materi pecahan di kelas IV SD Negeri 1 Ulakan?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran e-komik berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran matematika materi pecahan di kelas IV SD Negeri 1 Ulakan?
3. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran e-komik berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran matematika materi pecahan di kelas IV SD Negeri 1 Ulakan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran e-komik berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran matematika materi pecahan di kelas IV SD Negeri 1 Ulakan.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran e-komik berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran matematika materi pecahan di kelas IV SD Negeri 1 Ulakan.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran e-komik berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran matematika materi pecahan di kelas IV SD Negeri 1 Ulakan.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan bacaan dalam menambah wawasan guru dalam mengembangkan media e-komik pada materi pecahan mata pelajaran matematika dan sebagai bahan masukan serta referensi bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

a. Bagi Peserta Didik

Dengan pengembangan media pembelajaran e-komik diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dan tidak merasa bosan pada pembelajaran serta dapat menjadi sumber belajar tambahan bagi siswa, sehingga pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dapat meningkat.

b. Bagi Guru

Penggunaan media pembelajaran e-komik diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa serta dapat meningkatkan kreativitas seorang guru dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif pada proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran e-komik diharapkan dapat menjadi terobosan baru bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah khususnya dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi dan referensi untuk mengembangkan penelitian yang lain. Penelitian pengembangan media pembelajaran e-komik memberikan sebuah pengalaman yang baru serta dapat menambah wawasan dan kreativitas sebagai calon guru.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan nantinya akan disajikan dengan gambar-gambar yang berwarna dan diciptakan menarik untuk menumbuhkan minat belajar siswa yang dibuat dengan bantuan teknologi.
2. Media pembelajaran e-komik ini dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran langsung dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah serta dapat digunakan secara mandiri oleh siswa melalui *handphone* dan laptop.
3. Media pembelajaran e-komik ini memuat materi pecahan mata pelajaran matematika kelas IV sekolah dasar.
4. Media pembelajaran e-komik ini menggabungkan unsur kata, gambar, dan mengaitkan contoh dalam kehidupan nyata kedalam e-komik sehingga mampu menambah wawasan siswa.
5. Materi pada media pembelajaran e-komik ini berlandaskan buku guru, sehingga guru dan siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan meluas dengan materi yang terkait.

6. Media pembelajaran e-komik ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaannya agar mempermudah pengguna dalam menggunakan media e-komik ini.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran penting dilakukan mengingat dalam kegiatan pembelajaran penggunaan media memiliki peran dalam mewujudkan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi sumber belajar tambahan bagi siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Ulakan penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam proses pembelajaran cenderung kurang menarik dan bervariasi. Terkadang saat kegiatan pembelajaran guru hanya memberikan materi dan juga memberikan tugas tanpa melihat ketepatan proses pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Melalui pengembangan media pembelajaran e-komik dapat membantu guru dalam menyampaikan materi menjadi lebih menarik yang dapat mengatasi kebosanan siswa dan meningkatkan minat belajar siswa sehingga materi pembelajaran yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa secara optimal.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran e-komik didasari asumsi dan keterbatasan pengembangan yang meliputi:

1. Media pembelajaran e-komik pada materi pecahan mata pelajaran matematika kelas IV ini dirancang semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian dan fokus siswa selama proses pembelajaran, dikarenakan pada media e-komik ini berisikan gambar dan tulisan yang mudah dimengerti.

2. Media pembelajaran e-komik ini dapat membantu guru dalam mengembangkan bahan ajar pada materi pecahan mata pelajaran matematika kelas IV.
3. Melalui media e-komik ini diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami materi yang ingin disampaikan oleh guru kepada siswa.

Adapun keterbatasan pengembangan media pembelajaran e-komik ini yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran e-komik ini terbatas hanya pada materi pecahan mata Pelajaran matematika kelas IV sekolah dasar.
2. Pengembangan media pembelajaran komik ini hanya dimanfaatkan oleh guru dan siswa kelas IV sekolah dasar.

1.10 Definisi Istilah

Untuk meminimalisir terjadinya kesalahpahaman pada istilah-istilah dalam penelitian pengembangan ini, maka dijabarkan definisi istilah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan menghasilkan atau mengembangkan suatu produk dan dapat dipergunakan kedepannya.
2. Media pembelajaran adalah alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.
3. Media pembelajaran komik adalah sebuah media pembelajaran yang berisi gambar, alur cerita dengan menggunakan dialog percakapan yang

telah disusun sedemikian rupa dengan memanfaatkan teknologi atau *software*.

4. Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji konsep-konsep dasar seperti bilangan, struktur, ruang, dan perubahan melalui metode logis dan kuantitatif yang diterapkan dalam materi pecahan. Matematika mengacu khususnya pada konsep pecahan yang meliputi pemahaman tentang bagian-bagian dari keseluruhan, operasi dasar dengan pecahan (seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pecahan), serta penerapan pecahan dalam situasi sehari-hari.
5. *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang menekankan pada proses pencarian dan penemuan konsep oleh peserta didik secara mandiri melalui aktivitas eksplorasi, penyelidikan, dan pemecahan masalah. Dalam model ini, siswa tidak diberikan materi secara langsung, melainkan dibimbing untuk menemukan sendiri pengetahuan melalui pengalaman belajar aktif dan berurutan. Proses pembelajaran dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu pemberian rangsangan (*stimulation*), perumusan masalah (*problem statement*), pengumpulan data (*data collection*), pengolahan data (*data processing*), pembuktian (*verification*), dan penarikan kesimpulan (*generalization*).
6. Media e-komik adalah bentuk media pembelajaran digital yang menyajikan materi ajar dalam format komik elektronik, yaitu kombinasi antara gambar, teks, warna, dan alur cerita yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau smartphone. E-komik dirancang untuk menarik perhatian siswa melalui visualisasi dan narasi

yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep secara konkret dan interaktif. Media ini sangat efektif digunakan dalam pembelajaran di tingkat dasar karena mampu memadukan unsur hiburan dan edukasi dalam satu kesatuan visual yang mudah dipahami.

