

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan tiang utama suatu bangsa dalam menentukan kualitas sumber daya manusia melalui peningkatan kecerdasan, keterampilan serta kepribadian yang sesuai dengan Pancasila (Nurdyansyah & Mutala'liah, 2015) . Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan ssssnegara”.

Sedangkan pada pasal 1 ayat 2 menjelaskan bahwa, “Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan zaman”. Artinya Pancasila merupakan sumber tatanan nilai dalam pendidikan dengan segala gagasan mengenai kualitas sumber daya manusia yang dianggap baik, serta yang dianggap mampu menentukan keputusan dan tindakan dalam pendidikan bersumber pada nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. (Saputra et al., 2023) dalam penelitiannya menyatakan berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD menyatakan bahwa, “Kurikulum

2013 dikembangkan dengan pola pikir sebagai berikut, (1) pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik; (2) pola pembelajaran satu arah menjadi pembelajaran interaktif guru, peserta didik, lingkungan, dan masyarakat; (3) pola pembelajaran terisolasi menjadi pembelajaran secara jejaring; dan (4) pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif-mencari. Dengan diberlakukannya Kurikulum 2013 guru hendaknya kreatif, aktif dan inovatif dalam mengembangkan materi pembelajaran. Sebagaimana tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 41 Tahun 2007 Pasal 1 dalam proses pembelajaran setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Hal ini menjadikan guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan materi pembelajaran (Amin et al., 2021).

Mencapai tujuan pendidikan diperlukan pembaharuan dalam sistem pendidikan, yakni meliputi pengembangan dan pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi serta penyediaan sarana belajar yang mendidik. Pengembangan kurikulum perlu ditelaah dan dikaji dari masa ke masa untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi berkaitan dengan pelaksanaannya sebagaimana yang tercantum dalam 4 Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 bahwa untuk melaksanakan pendidikan tersebut dibutuhkan kurikulum yang mengatur mengenai

tujuan, isi, bahan, dan media pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran (Wijaya et al., 2021).

(Naufal, 2021) menyatakan matematika menjadi salah satu ilmu dasar yang telah berkembang pesat dalam kehidupan manusia. Seperti yang telah diketahui, dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak jauh dari persoalan matematika. Matematika bukan hanya sekedar perhitungan atau rumus-rumus melainkan suatu kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kehidupan manusia baik langsung maupun tidak langsung selalu menggunakan matematika dalam kegiatannya.

Berdasarkan laporan *Programme of International Student Assessment (PISA)* yang di rilis *Organization fir Evonomic Co-Operation and Development (OECD)* pada tahun 2022 bahwa kemampuan Matematika Pelajar Indonesia turun (Unaenah et al., 2020) mengatakan *PISA* mendefenisikan kemampuan Matematika sebagai “Kemampuan untuk merumuskan, menggunakan, dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks untuk menggambarkan, memprediksi dan menjelaskan suatu fenomena” dengan melakukan tes dan survei kepada sampel pelajar kemudian mengidentifikasi kemampuan matematika menjadi 8 level, dari tertinggi 6, 5, 4, 3, 2, 1a, 1b, sampai 1c. makin tinggi angkanya kemampuannya diasumsikan semakin baik. Dan kemampuan matematika pelajar indonesia pada level 1c.

Pada era milenial seperti saat ini, setiap negara dituntut untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan matematika yang ada. Oleh sebab itu, matematika sangat penting untuk diajarkan sejak dini untuk mempersiapkan generasi cerdas yang siap menghadapi tantangan zaman (Subandowo, 2022).

Fakta-fakta yang terjadi di lapangan bersumber pada pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di kelas II SD Negeri Buket Drien Di Kecamatan Sungai Raya menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa pada materi Penjumlahan Bilangan Dua Digit belum optimal. Masih terdapat siswa yang belum mencapai hasil belajar diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), Siswa juga masih kesulitan ketika menjawab pertanyaan dari guru. Masih banyak siswa yang belum memahami informasi yang disampaikan oleh guru, hal ini di lihat dari kemampuan siswa dalam menjawab soal yang diberikan.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan siswa dan wali kelas, rendahnya hasil belajar siswa juga disebabkan masih banyaknya guru yang belum menyediakan pembelajaran yang beragam. Pembelajaran berlangsung dengan menggunakan papan tulis dan bahan modul. Selain itu, pembelajaran terpusat pada guru, sehingga siswa kurang berinteraksi dengan guru. Pengetahuan yang di dapat siswa bukan dibangun sendiri, karena siswa jarang menemukan jawaban sendiri atas permasalahan maupun konsep yang dipelajari.

Pengetahuan diberikan secara langsung oleh guru pembelajaran yang konvensional dan monoton mengakibatkan siswa cenderung cepat merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. (Sari, 2020) mengatakan cara berpikir anak pada rentang usia kelas 2 Sekolah Dasar masih dalam masa peralihan dari konkrit menuju abstrak, anak belum mampu sepenuhnya berpikir secara abstrak. Anak dalam usia ini masih perlu benda-benda konkret untuk memahami sesuatu terutama pelajaran matematika. Anak pada rentang usia kelas 2 SD akan lebih

mudah memahami pelajaran yang dilihatnya secara nyata dan mudah dipahami dalam kegiatan yang dilakukannya sehari-hari.

Media inovatif berbasis teknologi seperti komik adalah sumber belajar yang berasal dari benda-benda yang dekat dengan siswa, sehingga siswa merasa familiar dengan media yang digunakan selama proses pembelajaran. Banyak hal atau benda yang dapat dipilih, dikembangkan, dan dimanfaatkan sebagai media inovatif dalam proses pembelajaran matematika. Media inovatif berbasis teknologi seperti komik digital dapat meningkatkan hasil belajar matematika, dengan melibatkan pengalaman nyata siswa. Pembelajaran yang menarik minat siswa dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam memilih sumber belajar (Lestari, 2024).

Media komik digital mampu melibatkan seluruh indra siswa, baik penglihatan, pendengaran gerak dan hati siswa dalam proses pembelajaran juga sangat mempengaruhi proses pembelajaran yang menarik dan berkesan bagi siswa. Hal ini tentunya akan memudahkan siswa untuk mencapai hasil belajar matematika yang baik serta mengaplikasikan hasil belajarnya dalam kehidupan sehari-hari (Musabbihin & Nugrahani, 2023).

Penelitian dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas II SD melalui pelibatan media komik digital kelas II SD Negeri Buket Drien Di Kecamatan Sungai Raya. Hasil belajar yang diharapkan adalah hasil belajar siswa dalam menjawab soal dengan tepat. Materi pembelajaran hasil belajar matematika dalam penelitian ini dibatasi pada materi Penjumlahan Bilangan Dua Digit.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, mampu menarik minat dan perhatian siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Selanjutnya (Saputra et al., 2023) menjelaskan bahwa media adalah sebuah wadah atau tempat untuk mengantarkan sebuah pesan instruksional (materi ajar) yang berasal dari sumbernya (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan tujuan tercapainya proses pembelajaran tersebut. Komik merupakan suatu hal yang sudah tidak asing lagi ditelinga kita. Komik merupakan salah satu bacaan yang paling digemari baik dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Komik mampu membuat anak membaca dengan keinginannya sendiri tanpa paksaan.

(Musabbihin & Nugrahani, 2023) berpendapat bahwa komik adalah deretan gambar-gambar tidak lengkap, terpotong-potong yang disusun secara berurutan dan berisi segala sesuatu yang lucu yang berfungsi mengkonkretkan, melengkapi dan memperkuat sesuatu yang diceritakan secara verbal. Webtoon merupakan tampilan komik dalam bentuk web yang telah dikembangkan sejak tahun 2003 di Korea Selatan.

Menurut (Musabbihin & Nugrahani, 2023) webtoon adalah penggabungan dari dua kata yaitu "*website*" dan "*cartoon*" yang berarti komik yang diterbitkan melalui media laman dan disesuaikan untuk layar Komputer. Tujuan *webtoon* adalah untuk memudahkan para penggemar untuk membaca komik dengan sesuatu yang praktis yang bias dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa perlu meminjam

atau membeli bahan komik. Namun, dalam perangkat *webtoon* ini memuat berbagai komik *slice of life*, *horror* maupun *comedy*. Oleh karena itu peneliti memanfaatkan situasi dan karakteristik siswa saat ini yang lebih menyukai segala sesuatu yang berhubungan dengan peramban internet dan bacaan komik dari pada bahan pelajaran, dengan melakukan pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *webtoon* untuk muatan pelajaran Matematika di kelas II agar siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi pelajaran.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini, maka dapat dikemukakan identifikasi masalah dalam penelitian yaitu Pengembangan Komik Digital Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Bilangan Dua Digit Siswa Kelas II SD Negeri Buket Drien Di Kecamatan Sungai Raya terdapat Beberapa persoalan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Materi penjumlahan bilangan dua digit terkesan abstrak bagi siswa yang baru mempelajari pelajaran matematika kelas II SD yang disampaikan terkesan monoton
2. Guru kurang kreatif dalam mempersiapkan bahan ajar yang inovatif
3. Pentingnya peran guru dalam menciptakan bahan berbasis digital
4. Media pembelajaran yang digunakan guru selama ini belum berbasis teknologi yang selayaknya dapat meningkatkan semangat siswa untuk mengikuti kegiatan belajar
5. Bahan ajar yang digunakan guru selama ini belum maksimal dan masih menggunakan bahan ajar cetak yang diproduksi oleh Kemendikbud saja.

6. Pentingnya mengembangkan bahan ajar yang awalnya hanya dalam bentuk cetakan saja namun kemudian dikembangkan menjadi bahan ajar yang berbasis digital seperti komik digital.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti membatasi masalah menjadi sebagai berikut:

1. Mata Pelajaran Matematika pada Siswa kelas II SD Negeri Buket Drien Kecamatan Sungai Raya
2. Media pembelajaran Matematika berbasis komik digital sebagai sumber belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri Buket Drien Kecamatan Sungai Raya
3. Materi dalam penelitian ini dibatasi pada pokok bahasan materi Penjumlahan Bilangan Dua Digit

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut, permasalahan penelitian dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan Komik Digital Materi Penjumlahan Bilangan Dua Digit Siswa Kelas II SD Negeri Buket Drien Di Kecamatan Sungai Raya?
2. Bagaimana karakteristik dan kelayakan Komik Digital Materi Penjumlahan Bilangan Dua Digit Siswa Kelas II SD Negeri Buket Drien?
3. Apakah Komik Digital Berpengaruh Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Bilangan Dua Digit Siswa Kelas II SD Negeri Buket Drien?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut, maka adapun tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan Komik Digital Materi Penjumlahan Bilangan Dua Digit Siswa Kelas II SD Negeri Buket Drien Di Kecamatan Sungai Raya.
2. Untuk Menganalisis karakteristik dan kelayakan komik Digital Materi Penjumlahan Bilangan Dua Digit Siswa Kelas II SD Negeri Buket Drien.
3. Untuk Mengetahui Pengaruh Komik Digital Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Bilangan Dua Digit Siswa Kelas II SD Negeri Buket Drien.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti. Adapun manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan sumber belajar yang bervariasi bagi siswa dan dapat mempermudah siswa dalam mengakses dan memahami Materi Penjumlahan Bilangan Dua Digit.

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat membantu guru untuk mendapatkan media ajar yang lebih menarik dan inovatif berbasis komik digital sesuai dengan perkembangan teknologi.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan mengenai pengembangan sumber belajar dalam pembelajaran Matematika di sekolah.

#### 4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan untuk mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan keadaan siswa sehingga layak dan menarik untuk dipelajari siswa.