

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengembangan ilmu pengetahuan untuk kehidupan manusia memiliki peran yang sangat besar dalam meningkatkan kualitas hidup dan mendorong kemajuan peradaban. Ilmu pengetahuan adalah salah satu pilar utama yang memungkinkan umat manusia untuk memahami dunia, mengatasi tantangan, dan menciptakan solusi inovatif untuk masalah yang dihadapi. Beberapa aspek penting dari pengembangan ilmu pengetahuan untuk kehidupan manusia.

Pengembangan ilmu pengetahuan juga berhubungan erat dengan pendidikan. Pengetahuan yang terus berkembang mendorong terciptanya kurikulum pendidikan yang lebih relevan dengan kebutuhan zaman, membantu generasi muda untuk memiliki keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan di masa depan.

Di era globalisasi, setiap bangsa berlomba-lomba dalam meningkatkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan terkecuali Indonesia agar tidak ketinggalan dengan negara lain. Menurut Nasution (2019), mengembangkan ilmu pengetahuan melalui kebiasaan membaca adalah langkah penting untuk memperkaya wawasan dan meningkatkan pemahaman kita terhadap berbagai hal. Berikut adalah beberapa cara bagaimana kebiasaan membaca dapat membantu dalam mengembangkan ilmu pengetahuan. Selanjutnya (Rohmatun, 2023) menyatakan bahwa kebiasaan membaca, berpikir dan mengevaluasi serta

menyempurnakan telah mampu merubah bangsa yang belum maju menjadi negara maju seperti Jepang, Korea Selatan, Singapura, China, dan banyak lainnya.

Menurut Pujiati, et al. (2022), keberhasilan negara-negara tersebut menjadi negara industri dan maju adalah menggalakan rakyatnya untuk banyak melakukan kegiatan membaca sehingga negara-negara tersebut menjadi referensi bagi negara yang sedang berkembang untuk dapat mengejar ketinggalannya dari negara-negara maju dan mampu bersaing di era globalisasi. Salah satu program bangsa Indonesia sebagai negara berkembang dalam meningkatkan sumber daya generasi muda agar mampu bersaing di era globalisasi adalah melalui program pembudayaan minat baca.

Sementara minat baca di Indonesia begitu rendah, bahkan kalah jauh dari Singapura atau Malaysia yang jumlah penduduknya lebih sedikit, bahkan luas wilayahnya jauh lebih kecil. Menurut Yuniar, dkk. (2019), tingkat kebiasaan membaca di Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan dengan negara-negara lain. Beberapa penelitian dan survei menunjukkan bahwa budaya membaca di Indonesia menghadapi berbagai tantangan, seperti terbatasnya akses terhadap buku, rendahnya minat baca, serta faktor ekonomi yang mempengaruhi daya beli masyarakat terhadap buku.

Menurut data dari Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (2023), angka Indeks Literasi Masyarakat Indonesia masih berada di posisi yang perlu ditingkatkan. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh UNESCO dan World Bank, minat baca masyarakat Indonesia terus menjadi perhatian serius, dengan angka yang jauh lebih rendah jika dibandingkan dengan negara-negara maju.

Berikut beberapa faktor yang mempengaruhi kebiasaan membaca di Indonesia: (1) Akses Terhadap Buku. Buku yang mahal dan distribusi yang terbatas di beberapa daerah menjadi kendala bagi masyarakat untuk memiliki buku; (2) Minat Baca. Rendahnya kebiasaan membaca, yang dipengaruhi oleh kurangnya tradisi membaca sejak dini dan ketersediaan bahan bacaan yang kurang variative, (3) Faktor Pendidikan dan Sosial. Pendidikan yang tidak merata dan masalah sosial-ekonomi membuat sebagian besar masyarakat lebih fokus pada kebutuhan dasar daripada mengembangkan kebiasaan membaca. Namun demikian, pemerintah melakukan beberapa inisiatif dalam rangka memperbaiki kebiasaan membaca di Indonesia, seperti program perpustakaan keliling, penyediaan buku murah, dan kampanye literasi yang lebih intensif.

Pendidikan dalam era modern sekarang ini semakin tergantung pada tingkat kualitas, antisipasi dari para guru untuk menggunakan berbagai sumber yang tersedia, dalam upaya mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa untuk mempersiapkan pembelajaran yang dapat menumbuhkan cara berpikir siswanya menjadi lebih kritis dan kreatif. Namun, di sisi lain perkembangan pendidikan menghadapi kenyataan yang sangat memprihatinkan bahwa minat dan motivasi belajar siswa sangat kurang.

Untuk mengatasi hal tersebut, guru saat ini dituntut untuk mampu membuat inovasi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM). PAKEM merupakan konsep yang membantu guru menghubungkan isi mata pelajaran dengan situasi keadaan di dunia dan memotivasi peserta didik

untuk lebih paham hubungan antara pengetahuan dan aplikasinya kepada hidup mereka, sehingga diharapkan siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mencapai hasil belajar yang maksimal pula.

Salah satu upaya untuk menciptakan suasana realistis dalam pembelajaran, seorang guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa guru-guru di SD Negeri 61 Kota Banda Aceh lebih cenderung menggunakan buku paket dan papan tulis untuk membelajarkan siswa. Keberadaan buku paket sebagai media bantu pelajaran ternyata juga belum berfungsi secara optimal karena siswa hanya akan membaca buku paket yang diberikan jika disuruh oleh guru untuk membaca atau mengerjakan soal-soal yang ada di dalamnya. Hal ini disebabkan buku paket lebih cenderung berisi tulisan-tulisan, sedangkan siswa lebih cenderung menyukai buku-buku bacaan berupa komik. Hal ini dikemukakan oleh Kustantina, dkk. (2021) bahwa komik merupakan salah satu bentuk atau corak penyajian buku bacaan yang banyak disukai oleh anak-anak. Komik juga merupakan salah satu alternatif menumbuhkembangkan minat membaca, karena komik bukan cergam (cerita bergambar) tetapi gambar bercerita sehingga persentasi gambarnya lebih besar daripada teksnya.

Salah satu perangkat pembelajaran menyenangkan bagi siswa yang dimaksud adalah bahan ajar komik. Suryaningsih dan Yarmi (2023) menyatakan bahwa mengkomikkan bahan ajar bukanlah barang baru di Jepang, dari pelajaran-pelajaran dasar seperti sejarah, biologi, fisika sampai ilmu filsafat, banyak yang sudah membuatnya dalam bentuk komik. Pemanfaatan komik untuk media

pembelajaran di kelas terbukti memberikan banyak manfaat dalam keberhasilan pembelajaran siswa. Hal ini didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh Pelton (2020) yang menyatakan bahwa komik dapat meningkatkan motivasi, kemampuan visual siswa, lebih efisien, meningkatkan keaktifan siswa, dan mempunyai daya fleksibilitas tinggi.

Buku komik matematika juga dapat dijadikan buku pelajaran matematika di sekolah. Buku pelajaran matematika di sekolah memiliki peran yang sangat sentral dalam menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran. Buku pegangan siswa ini, dapat memberikan kesempatan siswa membaca dan mempelajari konsep-konsep matematika di mana dan kapan saja, secara individu ataupun berkelompok. Oleh karena itu sangat beralasan kalau Supriadi (2001) menyimpulkan pada hasil studinya bahwa buku pelajaran berkontribusi sekitar 75% terhadap tingkat keberhasilan pembelajaran.

Pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam setiap jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah sampai dengan pendidikan tinggi. Mata pelajaran ini sangat penting peranannya di setiap jenjang pendidikan, meskipun cenderung kurang disenangi oleh peserta didik. Perilaku siswa yang terkesan negatif terhadap pelajaran matematika semakin bertambah “parah” karena para siswa tidak diberi kesempatan untuk mengetahui arti penting, fungsi dan tujuan belajar matematika dengan buku-buku yang bersifat abstrak. Seringkali siswa kebingungan dan bertanya untuk apa belajar matematika, hanya membuat pusing kepala, membosankan, menyeramkan

dan sebagainya. Pandangan tersebut membuat pelajaran matematika menjadi momok dan pelajaran yang sulit bagi siswa.

Hal ini tentu berdampak buruk bagi siswa. Antara lain, informasi yang didapat kurang begitu melekat dan membekas pada diri siswa. Siswa menjadi cepat merasa bosan. Bagi siswa dengan kemampuan berpikir rendah, tentu akan terus mengurangi minat belajarnya dan berdampak pada hasil belajarnya yang rendah.

Selain model konvensional yang diterapkan, sumber permasalahan lain bagi hasil belajar siswa adalah pemanfaatan bahan ajar yang tidak berganti dari tahun ke tahun, penggunaan buku paket yang tidak efektif dan guru hanya melihat contoh-contoh soal saja tanpa mengembangkan buku paket itu sendiri pada saat pembelajaran. Faktor-faktor tersebut mempengaruhi rendahnya kompetensi siswa termasuk pada pembelajaran matematika materi geometri bangun datar.

Pembelajaran matematika diajarkan pada dasarnya untuk membantu melatih pola pikir siswa agar dapat memecahkan masalah dengan kritis, logis, cermat dan tepat. Di samping itu juga agar kepribadian siswa terbentuk serta terampil menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pembelajaran matematika di sekolah yaitu memberikan tekanan pada pemetaan nalar, pembentukan sikap siswa, serta keterampilan dalam menerapkan matematika itu sendiri.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi menyebutkan bahwa pembelajaran matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan untuk (a) Memahami konsep

matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah, (b) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, (c) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, (d) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, (e) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah (Ekawati, 2012).

Kesulitan dalam mempelajari matematika mengakibatkan perolehan hasil belajar matematika yang selalu rendah. Artika, dkk. (2019) menyatakan bahwa hasil belajar matematika siswa yang rendah disebabkan oleh banyak hal, seperti: kurikulum yang padat, media belajar yang kurang efektif, strategi dan metode pembelajaran yang dipilih oleh guru kurang tepat, sistem evaluasi yang buruk, kemampuan guru yang kurang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, atau juga karena pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional sehingga siswa tidak banyak terlibat dalam proses pembelajaran.

Oleh sebab itu, guru dan pihak sekolah harus selalu mengadakan evaluasi dan supervisi dalam proses pembelajaran. Evaluasi yang sistematis bertujuan untuk mengetahui kemajuan dan perkembangan serta keberhasilan siswa setelah

melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu. Jika tidak terdapat kemajuan ataupun perkembangan hasil belajar, maka kepala sekolah harus tanggap dengan memberikan supervisi kepada guru untuk meningkatkan kemampuannya dalam melaksanakan tugas mengelola proses belajar mengajar bagi siswa.

Pengembangan profesionalisme guru adalah proses belajar yang terus menerus pada berbagai tingkatan. Program pengembangan profesionalisme guru yang berkualitas dapat meningkatkan kemampuan guru untuk mewujudkan visi dan tujuan sekolah. Dengan demikian fungsi supervisi adalah salah satu mekanisme untuk meningkatkan kemampuan profesional guru dalam upaya mewujudkan proses belajar peserta didik yang lebih baik melalui cara mengajar yang lebih baik pula.

Upaya demikian juga dilakukan di SD Negeri 61 Kota Banda Aceh kecamatan Syiah Kuala, dalam rangka meningkatkan hasil ujian akhir untuk nilai matematika yang menunjukkan hasil kurang memuaskan. Bersumber dari data sekolah, pada tahun pelajaran 2021/2022, hasil ujian akhir berstandar nasional mata pelajaran matematika SD Negeri 61 Kota Banda memperoleh nilai terendah 6,34 dan tertinggi 7,55. Sedangkan pada tahun pelajaran 2022/2023, nilai terendah 6,45 dan tertinggi 7,70. Dan pada tahun pelajaran 2023/2024 diperoleh nilai terendah 6,34 dan tertinggi 7,78.

Selain dari data di atas, hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV di SD Negeri 61 Kota Banda Aceh, menggambarkan nilai rata-rata ulangan harian matematika khususnya pada materi geometri bangun datar adalah 65 dengan

ketuntasan 58%. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa dalam proses pembelajaran masih rendah sehingga menyebabkan hasil belajar siswa cenderung rendah. Begitu pula dari wawancara dengan siswa diperoleh hasil bahwa siswa mengalami kesulitan mempelajari materi geometri bangun datar karena banyaknya sifat-sifat dan rumus yang sulit dipahami oleh siswa serta sulit dihafal, dan siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Pada dasarnya geometri mempunyai peluang yang lebih besar untuk dipahami siswa dibandingkan dengan cabang matematika yang lain. Hal ini karena ide-ide geometri sudah dikenal oleh siswa sejak sebelum mereka masuk sekolah, misalnya garis, bidang dan ruang. Meskipun demikian, bukti-bukti di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar geometri masih rendah, dan perlu ditingkatkan. Bahkan, di antara berbagai cabang matematika, geometri menempati posisi yang sangat memprihatinkan.

Rendahnya prestasi geometri siswa juga terjadi di Indonesia. Bukti-bukti empiris di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar geometri, mulai tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa prestasi geometri siswa SD masih rendah (Sudarman, 2020:3).

Melihat rendahnya mutu proses dan hasil pembelajaran di kelas IV SD Negeri 61 Kota Banda tersebut, maka diperlukan suatu upaya maksimal dan sungguh-sungguh dari guru kelas melalui tindakan perbaikan pola, strategi, dan orientasi pembelajaran. Tindakan dapat dilakukan guru sesuai dengan kondisi

kelas tersebut antara lain adalah mengembangkan media pembelajaran berupa komik yang dapat meningkatkan aktivitas belajar geometri siswa dengan menerapkan model pembelajaran yang memberi peluang terjadinya interaksi.

Memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar melalui pengembangan media pembelajaran dan aktivitas siswa melalui penerapan model pembelajaran secara benar dan tepat memerlukan pemahaman dan tindakan nyata dari guru. Ketepatan penggunaan model pembelajaran dalam aktivitas belajar mengajar oleh guru adalah langkah awal dari tindakan perbaikan. Pengembangan media pembelajaran dan penggunaan model pembelajaran yang tepat akan mempermudah pemahaman dan penguasaan materi ajar oleh peserta didik. Kemudahan menguasai materi pembelajaran identik dengan penguasaan Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan dalam Standar Isi. Dan kompetensi-kompetensi inilah yang akan diukur ketercapaiannya melalui indikator-indikator penilaian dalam berbagai teknik dan instrumen. Ketercapaian penguasaan kompetensi akan ditunjukkan oleh angka-angka pada atau di atas nilai kriteria keberhasilan belajar atau Kriteria Ketuntasan Minimum.

Implementasi model pembelajaran sebagai salah satu tuntunan inovasi yang diharapkan, sebenarnya tidak berarti berorientasi pada penciptaan model-model pembelajaran baru. Mengembangkan dan memaksimalkan penggunaan model-model pembelajaran yang telah ada justru merupakan bagian paradigma perubahan yang sesungguhnya. Upaya-upaya para pendidik dalam merancang, memodifikasi, merekayasa, mengaplikasikan model secara tepat sasaran, memilih model yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik adalah hal-hal

yang sangat mendukung perbaikan tindakan guru menuju perubahan paradigma pembelajaran dan peningkatan mutu.

Untuk membuat perencanaan pembelajaran yang baik dan dapat menyelenggarakan proses pembelajaran yang ideal, setiap guru harus mengetahui unsur-unsur perencanaan pembelajaran yang baik. Unsur-unsur perencanaan pembelajaran tersebut adalah mengidentifikasi kebutuhan siswa, tujuan yang hendak dicapai, berbagai strategi dan skenario yang relevan digunakan untuk mencapai tujuan, dan kriteria evaluasi. Berkenaan dengan hal tersebut. Mulyasa (2019:80), mengemukakan beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam mengembangkan persiapan mengajar, (1) Rumusan kompetensi dalam persiapan mengajar harus jelas. Semakin konkret kompetensi, semakin mudah diamati dan semakin tepat kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan untuk membentuk kompetensi tersebut, (2) Persiapan mengajar harus sederhana dan fleksibel serta dapat dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran dan pembentukan kompetensi peserta didik, (3) Kegiatan-kegiatan yang disusun dan dikembangkan dalam persiapan mengajar harus menunjang dan sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan, (4) Persiapan mengajar yang dikembangkan harus utuh dan menyeluruh, serta jelas pencapaiannya, (5) Harus ada koordinasi antara komponen pelaksana program sekolah, terutama apabila pembelajaran dilaksanakan secara tim (*team teaching*) atau *moving class*.

Selain menyusun rencana pembelajaran, guru juga dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran dan Lembar Kerja Siswa yang dapat mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran. Pengembangan media

pembelajaran dan Lembar Kerja Siswa selama ini menjadi hal yang terabaikan, disebabkan banyaknya buku pelajaran sebagai media dari berbagai penerbit yang beredar dilengkapi dengan berbagai bentuk lembar kerja. Namun ketika seorang guru jeli dan mampu melakukan evaluasi terhadap media dan lembar kegiatan tersebut, guru akan sadar bahwa pengembangan media pembelajaran dan Lembar Kerja Siswa sangat mutlak harus dilakukan oleh seorang guru dalam perencanaan sebuah kegiatan pembelajaran agar kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dapat mencapai sasaran yang diharapkan.

Dengan menerapkan strategi dan perangkat pembelajaran yang baik diharapkan mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa baik berupa metode maupun pendekatan melalui alat bantu bahan ajar komik dan media dengan berlandaskan fase kegiatan membelajarkan. Gagne (2020) menyatakan bahwa fase dalam kegiatan membelajarkan adalah sebagai berikut; fase motivasi, fase menaruh perhatian (*attention, alertness*), fase pengolahan, fase umpan balik (*feedback, reinforcement*).

Buku komik pembelajaran matematika pada materi bangun datar bermaksud untuk menghilangkan pesan yang bersifat verbalisme dengan memberikan bekal kemampuan memahami bahasa dan menumbuhkembangkan minat membaca pada siswa. Sebab selama ini dalam pembelajaran matematika pada materi bangun datar di SD Negeri 61 Kota Banda Aceh, guru masih menggunakan buku paket sedikit bergambar yang tidak berganti dalam beberapa tahun, dan kertas karton yang dirancang oleh guru sendiri dalam berbagai bentuk bangun datar untuk menstransfer ilmu. Sehingga ketika siswa dihadapkan pada

bentuk soal cerita pada materi bangun datar, siswa mengalami kesulitan karena tidak memahami konsep. Dengan ditampilkannya lambang-lambang visual pada bahan ajar komik matematika, siswa dapat menangkap maksud yang terkandung dalam materi bangun datar. Sedangkan penggambaran media sederhana tersebut adalah untuk menunjukkan maksud dari indikator pembelajaran. Sehingga ketika materi bangun datar ini diaplikasikan dalam bentuk soal siswa akan merasa tidak kesulitan.

Berdasarkan uraian di atas, hal yang mendasari pengembangan bahan ajar komik adalah ketidakmampuan siswa dalam pemahaman soal pada materi bangun datar. Pada keadaan ideal siswa seharusnya dapat menuliskan kalimat matematika pada soal materi bangun datar. Namun pemakaian bahasa yang formal dan deskriptif sehingga menyebabkan siswa kurang memahami bentuk kalimat matematika seperti bagaimana yang tepat. Oleh karena itu, metode penyajian Lembar Kerja Siswa memerlukan alat bantu media instruksional edukatif berupa bahan ajar komik. Dari segi gambar, bahan ajar komik matematika ditekankan pada kejelasan gambar, pewarnaan yang bercorak kontras, ketelitian pemakaian bahasa yang mudah dimengerti, kesinambungan antara pelafalan kalimat dengan ilustrasi gambar. Dengan demikian bahan ajar komik matematika memiliki konsep sederhana namun jelas dari segi visualnya.

Menurut Novita, dkk. (2022), selain mengembangkan media pembelajaran dan Lembar Kerja Siswa, model dan pendekatan pembelajaran yang tepat sangat menentukan keberhasilan sebuah proses kegiatan, terutama dalam mempelajari geometri bangun datar. Untuk mempelajari materi geometri bangun datar ini,

berkaitan dengan media komik yang digunakan maka pendekatan pembelajaran yang tepat adalah Pendekatan Matematika Realistik (PMR) atau dikenal dengan Reality Mathematics Education (RME).

Freudenthal dalam Novita, dkk. (2022) menyatakan bahwa matematika sebagai aktivitas manusia. Penemuan kembali ide dan konsep matematika harus dimulai dari eksplorasi berbagai situasi dan masalah di “dunia nyata.

Selanjutnya Freudenthal dalam Novita, dkk. (2022) menyatakan bahwa teori pembelajaran *reality mathematics education* berdasarkan pada ide bahwa matematika adalah aktivitas manusia. Matematika harus dihubungkan secara nyata terhadap konteks kehidupan sehari-hari siswa sebagai suatu sumber pengembangan dan sebagai area aplikasi melalui proses matematisasi baik horizontal maupun vertikal.

Dunia riil adalah segala sesuatu di luar matematika. Ia bisa berupa mata pelajaran lain selain matematika atau bidang ilmu yang berbeda dengan matematika atau pun kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar. Dunia riil diperlukan untuk mengembangkan situasi kontekstual dalam menyusun materi kurikulum. Materi kurikulum yang berisi rangkaian soal-soal kontekstual akan membantu proses pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Dalam PMR, proses belajar mempunyai peranan penting. Rute belajar (*learning route*) yang mengharapkan siswa mampu menemukan sendiri konsep dan ide matematika, pemetaan, memberi kesempatan kepada siswa untuk memberikan kontribusi terhadap proses belajar mereka.

Van den Heuvel-Panhuizen & P. Drijvers, Encycl dalam Novita, dkk. (2022) menyatakan bahwa teori Pendekatan Pembelajaran Matematik Realistik sejalan dengan teori belajar yang berkembang saat ini, seperti konstruktivisme dan pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*, disingkat CTL). Namun, baik pendekatan konstruktivis maupun CTL mewakili teori belajar secara umum, PMR adalah suatu teori pembelajaran yang dikembangkan khusus untuk matematika. Dengan demikian maka fokus utama penelitian dalam perangkat pembelajaran adalah mengembangkan bahan ajar komik sebagai media pembelajaran dan Lembar Kerja Siswa untuk mengajarkan geometri yang bercirikan PMR sebagai salah satu alternatif dalam mengatasi permasalahan pembelajaran matematika pada SD Negeri 61 Kota Banda Aceh. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Geometri Berbasis Komik dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education (MRE)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 61 Kota Banda Aceh”.

Pada dasarnya penelitian yang dilakukan ini adalah mengembangkan bahan ajar berbasis komik, yang meliputi; materi ajar, Lembar Kerja Siswa, rencana pembelajaran dengan MRE, dan instrumen tes hasil belajar.

1.2 Identifikasi Masalah

Bertolak dari latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Minat membaca siswa di Indonesia masih rendah.
2. Minat dan motivasi belajar siswa kurang disebabkan siswa bosan dengan

metode pembelajaran konvensional yang dilakukan oleh guru.

3. Siswa masih kurang peduli pada pelajaran matematika.
4. Hasil belajar geometri siswa masih rendah termasuk di SD Negeri 61 Kota Banda Aceh.
5. Buku pelajaran matematika yang beredar di sekolah masih menggunakan bahasa formal dan deskriptif sehingga belum memberikan minat bagi siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan keseluruhan masalah yang telah diidentifikasi di atas, maka fokus masalah yang akan diteliti pada penelitian ini dibatasi pada rancang model pengembangan bahan ajar berbasis komik, peningkatan hasil belajar materi geometri bangun datar siswa, dan keefektifan bahan ajar berbasis komik. Sebagai alternative pengembangan menggunakan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (MRE) atau yang dikenal dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)/Modul Ajar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan model bahan ajar berbasis komik yang bercirikan RME pada materi geometri bangun datar?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa SD kelas IV melalui implementasi bahan ajar berbasis komik yang telah dikembangkan?
3. Bagaimana kelayakan model bahan ajar berbasis komik yang bercirikan RME

pada materi geometri bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas IV?

4. Apakah model bahan ajar berbasis komik yang bercirikan RME pada materi geometri bangun datar efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas IV?
5. Bagaimanakah tingkat keefektifan penerapan bahan ajar berbasis komik yang bercirikan RME pada materi geometri bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas IV?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan model bahan ajar berbasis komik yang bercirikan *Realistic Mathematics Education* (RME) pada materi geometri bangun datar.
2. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa SD kelas IV setelah mengimplementasikan bahan ajar berbasis komik yang telah dikembangkan.
3. Untuk menganalisis kelayakan model bahan ajar berbasis komik bercirikan RME untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas IV.
4. Untuk menganalisis efektif atau tidaknya model bahan ajar berbasis komik bercirikan RME untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas IV.
5. Untuk menganalisis tingkat keefektifan model bahan ajar berbasis komik bercirikan RME dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD kelas IV.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Tersedianya perangkat pembelajaran yang bercirikan PMR untuk pembelajaran matematika materi geometri bangun datar siswa kelas IV SD Negeri 61 Kota Banda Aceh pokok bahasan bangun datar.
- b. Memperluas wawasan pengetahuan guru tentang model pembelajaran.

2. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan minat membaca siswa.
- b. Meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran.
- c. Meningkatkan hasil belajar siswa pada materi geometri pokok bahasan bangun datar.

3. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan perangkat pembelajaran, pemikiran guna perbaikan pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas dan mutu sekolah.