

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Adanya suatu proses perubahan pada diri seseorang di sebut belajar. Hasil dari proses pembelajaran dapat diwujudkan dalam berbagai cara, termasuk peningkatan pemahaman, informasi, sikap, perilaku, kemampuan, dan aspek lain dari seseorang. (Farias, Ramos, and da Silva 2009). Istilah “belajar” dalam konteks proses. Belajar secara umum adalah proses penyampaian pengetahuan kepada seorang individu atau sekelompok individu dengan menggunakan berbagai teknik, pendekatan, dan taktik menuju tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Menurut Pravitasari and Puspasari (2020:489) pembelajaran adalah kegiatan timbal balik siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dialog positif antara guru dan siswa atau antara siswa dengan siswa lain yang menuntut keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

Kegiatan interaksi aktif antara guru dan siswa akan mengakibatkan suasana kelas menjadi kompetitif dan menyenangkan bagi siswa. Menyenangkan yang dimaksud bahwa dalam guru harus mengatur keadaan kelas selama proses pembelajaran sehingga siswa bersemangat untuk belajar. Saat siswa sudah merasa gembira maka akan timbul respon yang aktif seperti bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan (Dasor, 2017, h. 52). Namun dalam kenyataannya masih banyak pembelajaran yang terkendala di karenakan banyak faktor mulai dari guru dan siswa. Contohnya masih banyak guru menggunakan metode dan model pembelajaran sebagai pendekatan utama dalam proses pembelajaran yang kurang

bervariasi untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran, seperti metode ceramah. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Paulina Pannen dan Purwanto, 2001, h. 40) yang membahas pentingnya penggunaan bahan ajar yang baik dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar dan keaktifan siswa. Dalam penggunaan bahan ajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa.

Siswa yang kurang merespon guru dengan baik, terutama pada sesi pelajaran Matematika. Mata pelajaran yang tercakup dalam kurikulum Pendidikan Dasar (SD/MI) salah satunya adalah Matematika. Karena penalaran Matematika begitu sering diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, maka Matematika merupakan mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah. Cara penyusunan bilangan dan rumus deretnya sama persis pada sumber belajar ini. Tujuan pembelajaran matematika untuk sejumlah besar anak masih belum sepenuhnya ditentukan. Namun, sebagian kecil siswa memenuhi standar kelulusan sekolah yang melebihi 70 KKM. Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas, dari 20 siswa di kelas IV terdapat 8 siswa yang memperoleh nilai dibawah 65. Hal ini menunjukkan bahwa 30% dari seluruh siswa masih kesulitan memahami materi yang diajarkan dalam kelas pada Pelajaran matematika di sekolah.

Dalam Pelajaran matematika siswa diharapkan belajar dengan cara yang teliti dan terorganisir dengan baik. Dalam beberapa kasus, bahkan siswa tingkat atas pun akan merasa tidak mudah dalam mempelajari Matematika. Hal ini mungkin disebabkan karena di dalam kelas hanya terdapat sedikit guru, seperti guru yang sudah lama mengajar dengan menggunakan metode ceramah saja tanpa menemukan dari metode atau bahan ajar lain sehingga membuat siswa bosan

Berdasarkan obeservasi yang dilakukan peneliti mendapat hasil bahwa di sekolah SD N 060843 Kecamatan Medan Barat, Kelurahan Pulo Brayan, Kota Medan, sekolah masih memakai bahan ajar Buku paket dan guru belum memanfaatkan materi pembelajaran berbasis Komik Digital dalam kegiatan pembelajaran, guru masih melakukan pembelajaran yang manual dalam kegiatan pembelajaran seperti ceramah, media gambar, bangun ruang dan alat peraga lainnya. Sehingga beberapa siswa masih terlihat tidak aktif dan tidak mudah dalam memahami materi yang diberikan oleh guru, dari yang terlihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. 1 Nilai Ulangan Harian Matematika Kelas IV-3 Pada Materi Pecahan

NO	NILAI	KRITERIA	JUMLAH SISWA	PRESENTASE
1.	≥ 70	Tuntas	12	60%
2.	≤ 70	Belum Tuntas	8	40%
Jumlah			20 Siswa	100%

(Sumber : Buku Nilai Guru Kelas IV SDN 060843 Kel.Pulo Brayan)

Berdasarkan hasil dari wawancara diatas maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian terkait hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh bahan ajar berbasis komik yang dapat membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran dan juga bahan ajar yang baik dalam menyampaikan informasi secara *universal* dan mudah dimengerti. Festiyed (2018, h. 31) menyatakan bahwa untuk meningkatkan pembelajaran, bahan ajar diciptakan sebagai alat untuk membantu guru dan siswa dalam prosesnya. Alasan peneliti memilih komik sebagai landasan dalam pembentukan bahan ajar karena komik merupakan karya seni cetak yang berisi gambar dan mengandung alur cerita menarik yang memberikan pesan dan

informasi yang mudah di pahami oleh pembacanya. Sejalan dengan pendapat Musdalifah (2019, h. 24) bahwa komik bisa menjadi bahan ajar yang dapat menyampaikan pesan intruksional yang digemari oleh peserta didik.

Melalui pengaruh bahan ajar berbasis komik diharapkan dapat membantu guru dalam mengajarkan pembelajaran Matematika materi Pecahan dengan singkat, padat, dan jelas. Pembelajaran akan lebih menyenangkan dengan menggunakan pembelajaran berupa komik , karena pada umumnya siswa Tingkat sekolah dasar lebih suka melihat animasi gambar cetak, karena dengan adanya animasi gambar atau komik materi Pecahan yang bersifat abstrak dapat berubah menjadi lebih konkret. Dengan demikian diharapkan jumlah kegiatan belajar mengajar akan meningkat dan selaras dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Komik mempunyai manfaat sebagai media visual dengan narasi yang jelas dan koheren dipadukan dengan grafik ilustratif, yang membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Banyak demografi, termasuk orang dewasa dan anak-anak, juga menyukai komik.

Peneliti berusaha memberikan solusi atas masalah yang dikemukakan di atas, maka peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Bahan Ajar Berbasis Komik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pelajaran Matematika Materi Pecahan di SD N 060843 Medan Barat”**. Berdasarkan pernyataan diatas, judul penelitian ini terdapat pemilihan bahan ajar yang interaktif berupa komik dan variabel terikat yaitu pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Ditingkatkan lagi dengan perkembangan teknologi digital secara khusus mengatasi kerepotan pembacanya dalam mengakses dan membaca bahan ajar berbasis komik ini (Farhana, Suryadi, and Wicaksono 2021, 1)

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran Matematika
2. Siswa merasa kesulitan dan bosan untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
3. Penggunaan bahan ajar yang terbatas membuat siswa sulit mengaitkan konsep dengan kehidupan sehari-hari.
4. Bahan ajar yang kurang memanfaatkan aspek visual dan grafis dalam menjelaskan konsep.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar dapat memberikan contoh yang jelas, maka perlu dilakukan penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan lugas. Dalam penelitian ini tujuannya adalah agar kesimpulan penelitian dapat ditarik dengan jelas. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti membatasi permasalahan dengan “Pengaruh Bahan Ajar Berbasis Komik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pelajaran Matematika Materi Pecahan di SD N 060843 Medan Barat T.A 2023/2024”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah pada Pembelajaran Matematika yang di fokuskan pada materi Pecahan.. Penelitian ini yaitu “Apakah terdapat Pengaruh dan bagaimana hubungan Bahan Ajar Berbasis Komik terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di kelas IV di SD N 060843 Medan Barat T.A 2023/2024”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti menetapkan pada Pelajaran Matematika mengenai materi Pecahan. Menyajikan tujuan dari penelitian yaitu “Mengetahui Pengaruh Bahan Ajar Berbasis Komik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pelajaran Matematika Materi Pecahan di SD N 060843 Medan Barat T.A 2023/2024”.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membaca. Adapun madaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secata Teoritis Penelitian ini diharapkan akan menambah wawasan, informasi dan ilmu pengetahuan mengenai bahan ajar berbasis komik terhadap hasil belajar yang bermanfaat bagi semua pihak.

2. Manfaat Praktis

Temuan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para pendidik, peserta didik, lembaga pendidikan, dan peneliti. Penelitian ini dapat menghasilkan data yang dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada pendidik.

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk memberikan referensi varian bahan ajar yang menarik bagi guru-guru di SD N 060843 Medan Barat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi siswa

Penelitian ini dimaksudkan untuk membantu siswa menjadi lebih terlibat dalam pendidikan dan kurang fokus pada guru, serta memungkinkan mereka bermain sambil mempelajari konten baru dan meningkatkan hasil belajar mereka saat menggunakan buku komik sebagai alat pengajaran.

c. Bagi Peneliti selanjutnya

Temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi latar belakang atau, lebih khusus lagi, sebagai alat bagi peneliti selanjutnya untuk menguji pengaruh bahan ajar, khususnya yang berbasis komik digital, terhadap hasil pembelajaran.

d. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi sekolah sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang lebih bervariasi, dan tidak monoton.