

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting karena dengan pendidikan membuat manusia menjadi insan yang berkarakter dan berilmu. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 Pasal 1 Ayat 1 tentang Standar Nasional Pendidikan dijelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha dalam mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran secara sadar dan terencana agar peserta didik secara aktif mengembangkan proses dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menjadi unsur integral dalam perkembangan dan kemajuan lembaga pendidikan di era globalisasi saat ini. Kemajuan sebuah lembaga pendidikan dapat diukur berdasarkan kemampuan dalam memanfaatkan TIK dengan optimal. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru yang berkaitan dengan standar kompetensi guru kelas dalam kompetensi pedagogik yaitu “Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran”.

Meningkatnya teknologi di era globalisasi yang serba modern ini bisa diterapkan pada dunia pendidikan sebagai media untuk memperlancar proses pembelajaran. Pendidik harus mampu menyediakan dan menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan interaktif berbasis teknologi digital. Dari studi pendahuluan diperoleh informasi bahwa mayoritas peserta didik dan pendidik menginginkan penggunaan media pembelajaran elektronik dibandingkan cetak. Salah satu bentuk media ajar elektronik yaitu media ajar dalam bentuk e-komik.

Namun, dari hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan di SDN 14/I Sungai Baung diketahui sekolah belum memiliki dan menggunakan media pembelajaran yang memadai terlebih media pembelajaran berbasis teknologi digital. Sehingga peserta didik kurang berminat dalam pembelajaran matematika, hal ini terlihat dari hasil belajar peserta didik yaitu rata-rata hanya 47% peserta didik yang mencapai KKM selama proses pembelajaran matematika pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

Dari hasil studi pendahuluan di SDN 14/I sungai baung paneliti mengetahui bahwa peserta didik menyukai media dalam bentuk komik terlebih e-komik. Berdasarkan hal tersebut paneliti tertarik mengembangkan media e-komik pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penggunaan e-komik ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, dan membuat peserta didik lebih kreatif serta inovatif dalam menyelesaikan sebuah masalah.

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka paneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media E-Komik pada Operasi Penjumlahan Bilangan Bulat di Sekolah Dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah serta fokus pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kelayakan secara konseptual media e-komik pada operasi penjumlahan bilangan bulat di sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan secara prosedural media e-komik pada operasi penjumlahan bilangan bulat di sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui kelayakan secara konseptual media e-komik pada operasi penjumlahan bilangan bulat di sekolah dasar.
2. Mengetahui kelayakan secara prosedural media e-komik pada operasi penjumlahan bilangan bulat di sekolah dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Pengembangan media e-komik pada operasi penjumlahan bilangan bulat di sekolah dasar ini memiliki spesifikasi produk diantaranya sebagai berikut:

- 1 Penelitian ini menghasilkan media e-komik pada pembelajaran matematika materi operasi penjumlahan bilangan bulat negatif di kelas VI SDN 14/I Sungai Baung dengan menggunakan platform canva.
- 2 Materi pembelajaran yang terdapat dalam media e-komik ini disesuaikan dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik di kelas SDN 14/I Sungai Baung yang berbasis kontekstual.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan yang dilakukan menghasilkan media e-komik pada pembelajaran matematika materi penjumlahan bilangan bulat negatif di kelas VI sekolah dasar yang materinya telah disesuaikan dengan kurikulum. Sehingga media e-komik ini dapat dimanfaatkan pendidik dalam kegiatan pembelajaran matematika kelas VI sekolah dasar. Produk dari pengembangan media e-komik ini diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran matematika materi operasi penjumlahan bilangan bulat negatif di kelas VI SDN 14/I Sungai Baung.

1.6 Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media e-komik ini memiliki keterbatasan diantaranya sebagai berikut:

1. Produk pengembangan media e-komik ini hanya terbatas pada pembelajaran matematika materi operasi penjumlahan bilangan bulat negatif di kelas VI SD yang menggunakan kurikulum 2013.
2. Uji coba pada pengembangan media e-komik ini hanya dilakukan di kelas VI SDN 14/I Sungai Baung.
3. Pengembangan media e-komik ini mempergunakan model 4D (*Define, Desain, Develop, dan Disseminate*) dimana pengembangan ini hanya sebatas model *Develop* (pengembangan) kemudian disebarkan dengan terbatas pada tahapan *Disseminate*.

1.7 Definisi Operasional

1. Pengembangan merupakan upaya agar memproduksi suatu produk yang baru maupun peningkatan produk sebelumnya yang pernah dikembangkan serta terdapat pertanggung jawaban di setiap upayanya.

2. Media pembelajaran yakni semua hal yang dipakai sebagai perantara atau penyambung pemberi info (guru) pada penerima info (siswa) yang mempunyai tujuan menstimulus siswa supaya termotivasi dan dapat mengikuti proses belajar-mengajar dengan utuh serta bermakna.
3. E-komik merupakan sebuah media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dengan visualisasi atau ilustrasi gambar dalam bentuk elektronik/digital. Komik ditafsirkan bagaikan wujud kartun yang berisi watak sebagai pemeran sebuah kejadian pada runtutan tertentu. Secara umumnya, komik dikaitkan dengan sebuah visual gambar yang didesain supaya menghibur pembaca.
4. Matematika ialah sebuah mata pelajaran yang dipelajari sejak sekolah dasar (SD) hingga perguruan tinggi (PT).