

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan komponen yang vital dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas yang mampu menghadapi perubahan zaman. Slamet (2003:1) menyebutkan bahwa “dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik.” Dalam mengajar, guru harus dapat membuat siswa tertarik pada pelajaran yang diberikan. Perhatian akan lebih besar bila pada siswa ada minat dan bakat. Perhatian dapat timbul secara langsung karena pada peserta didik sudah ada kesadaran akan tujuan dan kegunaan mata pelajaran yang diperolehnya. Perhatian tidak langsung baru timbul bila dirangsang dengan penyajian pelajaran yang menarik maupun menghubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik. Bila perhatian kepada pelajaran itu ada pada peserta didik, maka pelajaran yang diterimanya akan dihayati, diolah dalam pikirannya sehingga timbul pengertian dan pemahaman.

Dalam pendidikan formal di sekolah, peserta didik mendapatkan beberapa mata pelajaran yang salah satunya adalah matematika. Selama ini matematika dianggap sebagai pelajaran yang paling sukar. Wullur,1994 (dalam Muliyardi, 2006:4) mengatakan bahwa pelajaran matematika dianggap hantu dan

Muliyardi, 2006: 4) mengatakan bahwa pelajaran matematika dianggap hantu dan kurang diminati oleh siswa. Selain itu, penjelasan materi di buku teks terlalu panjang dan kurang menarik membuat siswa enggan untuk mempelajarinya.

Salah satu materi matematika yang diajarkan di sekolah dasar adalah menentukan jaring-jaring kubus dan balok. Dalam kehidupan, peserta didik banyak menjumpai benda-benda yang berbentuk kubus dan balok sehingga diharapkan peserta didik tidak hanya mengetahui bentuknya tapi juga dapat menentukan jaring-jaringnya sehingga dapat lebih menguasai dan memahaminya. Namun, diperlukan banyak latihan untuk memperdalam pemahamannya tersebut. Oleh karenanya, agar peserta didik dapat mempelajarinya dengan efektif dan menyenangkan, maka proses pembelajaran harus menarik dan tidak membosankan. Salah satu caranya dengan menggunakan suatu media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi yang dipelajari, yaitu dengan komik. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti (Waluyanto, 2005).

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita (<http://id.wikipedia.org/wiki/komik>). Di dalam komik, terdapat beragam cerita yang disajikan dengan gambar-gambar yang menarik sehingga disukai oleh semua usia khususnya anak-anak. Masalah dalam komik yang biasanya berisi

cerita tentang kehidupan sehari-hari dengan konflik yang ringan sehingga membuat pembacanya tertarik dan mudah untuk memahami isinya.

Baugh (dalam Arsyad, 2006: 10) mengatakan bahwa kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya. Sementara itu, Dale 1969 (dalam Arsyad, 2006: 10) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Ini menunjukkan pengaruh yang besar terhadap keberhasilan belajar siswa.

Menurut Nasution, 2002 (dalam Muliyardi, 2006: 20-21) melalui aktivitas bercerita termasuk membaca komik, anak diajak untuk mengembangkan daya imajinasi yang telah ada, imajinasi anak terkontrol, merekapun dapat menyampaikan ide atau gagasan memecahkan masalah sehingga lahirlah ide-ide orisinal dari anak dalam suasana hangat yang penuh dengan kasih sayang. Oleh karena itu, jika komik yang menyenangkan ini digunakan dalam proses pembelajaran, komik juga akan membawa suasana menyenangkan dalam proses pembelajaran. Jika peserta didik mendapat suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran, maka mereka akan terlibat total dalam proses pembelajaran itu. Keterlibatan secara total ini penting untuk melahirkan hasil akhir yang bagus.

Sikap negatif peserta didik di SDN Kebomas terhadap pelajaran matematika dan kesenangan mereka terhadap komik adalah dua hal yang saling bertolak belakang. Namun, apabila keduanya digabungkan maka dapat

menghasilkan suatu cara belajar matematika yang lebih menyenangkan dan mengasyikkan. Pada pembelajaran matematika menggunakan media komik, materi dan persoalan matematika dituangkan ke dalam isi komik menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami peserta didik ditambah dengan sajian gambar yang menarik sehingga diharapkan dapat membangkitkan minat peserta didik terhadap matematika dan memotivasi peserta didik untuk belajar matematika. Disamping itu, masalah dalam komik yang diangkat dari cerita kehidupan sehari-hari akan menjadikan materi yang disampaikan lebih bermakna.

Dalam proses pembelajaran, guru dapat menggunakan berbagai model pembelajaran. Pembelajaran dengan komik baik menggunakan model pembelajaran kooperatif karena peserta didik lebih aktif. Namun, dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Think-Pair-Share (TPS).

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pembelajaran matematika menggunakan buku ajar dan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) berbentuk komik dengan judul penelitian *“PENGEMBANGAN BUKU AJAR DAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBENTUK KOMIK PADA MATERI JARING-JARING KUBUS DAN BALOK DIKELAS IV SDN KEBOMAS”*.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana proses pengembangan buku ajar dan lembar kerja siswa (LKS) berbentuk komik pada materi jaring-jaring kubus dan balok dikelas IV SDN KEBOMAS?
- 1.2.2 Bagaimana hasil dari pengembangan buku ajar dan lembar kerja siswa (LKS) berbentuk komik pada materi jaring-jaring kubus dan balok dikelas IV SDN KEBOMAS?

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

- 1.3.1 Proses pengembangan buku ajar dan lembar kerja siswa (LKS) berbentuk komik pada materi jaring-jaring kubus dan balok dikelas IV SDN KEBOMAS.
- 1.3.2 Hasil dari pengembangan buku ajar dan lembar kerja siswa (LKS) berbentuk komik pada materi jaring-jaring kubus dan balok dikelas IV SDN KEBOMAS.

1.4 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian diatas, maka diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat, yaitu:

1.4.1 Bagi guru

- a. Memberikan alternatif bahan ajar dan LKS yang dapat diterapkan agar pembelajaran di kelas tidak monoton.
- b. Buku ajar dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang dikembangkan dalam dapat menjadi sarana belajar alternatif untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap pelajaran matematika khususnya pada materi jaring-jaring kubus dan balok.

1.4.2 Bagi peserta didik

- a. Dapat meningkatkan keaktifan peserta didik selama kegiatan belajar mengajar (KBM)
- b. Dapat memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan.

1.4.3 Bagi peneliti dan pembaca

Dapat mengetahui proses pengembangan buku ajar dan Lembar Kerja Siswa (LKS) hingga layak digunakan serta dapat menggunakannya dalam dunia pendidikan nantinya.

1.5 Definisi, Asumsi, dan Batasan Masalah

1.5.1 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi perbedaan penafsiran dalam penelitian ini, peneliti mendefinisikan beberapa istilah yang digunakan, yaitu:

1. Komik adalah media visual berupa kartun tak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita dan dapat memberikan informasi serta menghibur pembacanya.

2. Media komik adalah sarana pembelajaran yang disajikan dalam bentuk komik.
3. Pengembangan buku ajar dan Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah serangkaian proses yang dilakukan untuk menyajikan buku ajar dan LKS dalam bentuk komik menggunakan model pengembangan perangkat tertentu. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan perangkat 4-D yang terdiri dari tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).
4. Buku ajar dan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbentuk komik yang dikembangkan ini dikatakan layak apabila memenuhi tiga aspek, yaitu praktis (dapat digunakan dilapangan menurut ahli tanpa revisi), valid (menurut penelitian ahli), serta efektif. Keefektifan tersebut terlihat dari :
 - a. Ketuntasan belajar klasikal tercapai.
 - b. Respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan dan pembelajaran adalah positif.

1.5.2 Asumsi

Pada pnelitian ini, peneliti mengasumsikan beberapa hal, yaitu:

- a. Para penelaah memberikan masukan dan pendapat yang obyektif karena pada lembar telaah sudah ada petunjuk pengisian dan sebelumnya peneliti meminta penelaah untuk memberikan masukan

dan penilaian yang sesuai untuk kebaikan buku ajar dan LKS yang dikembangkan.

- b. Para validator memberikan penilaian terhadap buku ajar dan LKS dengan penilaian yang objektif karena pada lembar validasi sudah ada petunjuk pengisian dan sebelumnya peneliti meminta validator untuk memberikan penilaian yang sesuai untuk kebaikan buku ajar dan LKS yang dikembangkan.
- c. Peserta didik mengerjakan soal tes dengan kemampuannya sendiri karena peneliti dan guru mitra memberikan pengawasan selama mengerjakan soal tes.
- d. Peserta didik mengisi angket respon siswa dengan jujur dan sungguh-sungguh karena pada angket tidak dicantumkan nama dan sebelumnya siswa telah diberi tahu bahwa pengisian angket tersebut tidak akan mempengaruhi nilai mereka.

1.5.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini peneliti memberikan beberapa batasan, yaitu:

- a. Model pengembangan 4-D yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan.
- b. Uji coba penelitian ini hanya dilakukan dikelas IV SDN KEBOMAS tahun ajaran 2011/2012.