

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era revolusi industri 5.0 kemajuan pendidikan ditandai dengan kemudahan akses informasi melalui media *digital*. Adapun cara masyarakat Indonesia dalam menghadapi pendidikan di era ini adalah dengan meningkatkan keterampilan pendidikan di bidang digital untuk berfikir kreatif dan inovatif (Lestiyani, 2020). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, bagian empat standar proses, pasal 12 ayat (1) di dalamnya membahas tentang dilaksanakannya proses belajar harus dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi, siswa untuk terlibat aktif dan memberikan ruang yang cukup untuk upaya, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Pelaksanaan pembelajaran sebagaimana tersebut dilaksanakan oleh pendidik dengan memberikan keteladanan, pendampingan dan fasilitas. Peneliti dapat menyimpulkan dalam proses pelaksanaan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran sangatlah penting karena media pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting untuk menunjang proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang ingin disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Menurut Setiawan, (2019) Media pembelajaran adalah

media fisik yang berisi informasi yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat didengar, dilihat dan dibaca untuk menyampaikan informasi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan. Penggunaan media sangat penting untuk mengatasi kekurangan guru dalam memberikan materi pembelajaran.

Dalam perkembangannya, media pembelajaran saat ini semakin maju, hal ini terlihat pada lingkungan sekitar, mulai dari media pembelajaran sederhana seperti media pembelajaran berupa buku, alat peraga pembelajaran, hingga materi pembelajaran berbasis teknologi seperti jejaring sosial dan platform atau aplikasi (*software*) yang populer saat ini (Atsani, 2020). Oleh karena itu, dibutuhkan adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik baik dari tampilan maupun dari isi dengan berbasis teknologi, salah satu media pembelajaran yang menarik tersebut yaitu media *E-Comic*.

Menurut Aprilla (2020) menyebutkan bahwa media pembelajaran komik adalah media yang bersifat sederhana, jelas, mudah dipahami, menyenangkan sehingga bersifat informatif dan edukatif. Selanjutnya Nuriza (2018) menyatakan bahwa komik ialah media komunikasi visual yang tak hanya sekedar cerita bergambar yang ringan atau menghibur. (Luh Putu Ari Laksmi dan Wayan Suniasih, 2021) berpendapat bahwa *E-Comic* atau biasanya disebut komik elektronik merupakan komik *digital* yang digunakan dalam menyalurkan pesan dalam bidang ilmu pengetahuan, yang mempunyai tampilan menarik atau

unik dan bersifat hiburan. Hal itu juga sejalan dengan pendapat (Khoirunnisa, 2022) *E-Comic* adalah bentuk komunikasi visual berupa kolaborasi gambar dan teks percakapan yang membentuk suatu alur cerita untuk menyampaikan informasi tertentu yang dikemas dalam bentuk elektronik. Berdasarkan pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa komik dan *E-Comic* pada dasarnya hampir sama, yang membedakannya dari segi pemasaran maupun penggunaannya. Komik biasanya disajikan sebagai buku cetak, sedangkan *E-Comic* disajikan dalam bentuk elektronik yang dapat diakses melalui media elektronik seperti *handphone*, laptop maupun LCD proyektor.

Media *E-Comic* bisa dibuat semenarik mungkin, seiring berjalannya waktu teknologi semakin maju. Komik kini sudah menjadi *digital* dan tidak lagi digambar tangan. Dengan memanfaatkan teknologi, pembuatan *E-Comic* ini dilakukan dengan bantuan aplikasi *Canva* sebagai penunjang dalam pembuatannya. Menurut Setyorini dkk., (2022) *Canva* merupakan *Canva* adalah sebuah aplikasi desain grafis yang menghubungkan pengguna sehingga mereka dapat dengan mudah mendesain berbagai jenis desain kreatif secara *online*. *Canva* merupakan alat *Open Source*, artinya gratis dan terbuka untuk umum yang dapat digunakan. Selain dapat membuat komik, aplikasi *Canva* juga dapat membuat presentasi, membuat modul, video pembelajaran, dan masih banyak fitur lainnya. Di antara media-media yang dibuat mempunyai tujuan yang sama, yaitu dapat digunakan sebagai alat bantu pengajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih mudah dan tercapainya pemahaman, dapat selaras Ernawati dkk., (2020). Salah satu media

pembelajaran yang menarik, Salah satu media pembelajaran yang menarik interaktif, dan inovatif merupakan salah satunya ialah mengembangkan media *E-Comic* berbantuan *Canva* pada muatan pelajaran matematika.

Pembelajaran yang dilakukan siswa disekolah dasar salah satunya adalah Matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting wajib dikuasai siswa karena sangat berperan penting dalam bidang ilmu seperti ilmu pengetahuan, ilmu teknologi dan juga penting karena berkaitan erat dalam kehidupan sehari-hari dan perlu diajarkan sedini mungkin. Pecahan merupakan salah satu materi dari pembelajaran matematika, materi operasi hitung pada pecahan yang diterapkan di kelas 4 adalah menyebutkan dan menuliskan bentuk pecahan, membandingkan dan mengurutkan pecahan, menyederhanakan pecahan, menjumlahkan dan mengurangi pecahan, menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pecahan (Aryanti, 2023). Materi pecahan telah digunakan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari, namun hanya siswa saja yang kesulitan memahami konsep-konsep pada bilangan pecahan, Selain dari faktor siswa yang menjadi penyebab kesulitan dari pembelajaran matematika tersebut juga disebabkan guru kurang memanfaatkan media pendukung yang dapat memperjelas materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang relevan yaitu, Penelitian yang dilakukan oleh Wijayanto dkk., (2022) dengan judul “Pengembangan *E-Comic* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Local Wisdom* Pada Materi Garis Dan Sudut Kelas VII SMP/MTs” diperoleh hasil bahwa

pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan berupa aplikasi *E-Comic math* berbasis *local wisdom* pada materi garis dan sudut dinyatakan layak dan valid, dengan hasil rata-rata penilaian ahli media sebesar 3,87, ahli materi sebesar 3,5 dan ahli bahasa sebesar 3,8. Penilaian uji kepraktisan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 3,447 disimpulkan pada kategori sangat praktis. Penelitian yang dilakukan oleh Triatmojo dkk., (2021) berjudul “Pengembangan *E-Comic* sebagai Media Pembelajaran Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII” diperoleh hasil penelitian untuk tingkat kevalidan *E-Comic* dalam materi bangun ruang sisi datar, diperoleh hasil dengan kategori sangat valid 90,62%, sedangkan untuk keefektifan *E-Comic* berada pada kategori sangat efektif, sebesar 89,47%.

Penelitian yang dilakukan oleh Khotimah dkk., (2021) dengan judul “Pengembangan *E-Comic* Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak Lampung Tengah” diperoleh hasil validasi dari ahli media pembelajaran dengan persentase sebesar 91,2% dengan kriteria sangat kuat, hasil penilaian oleh ahli materi dengan persentase 91,4% dengan kriteria sangat kuat, dan hasil pengujian secara daring dengan kelompok kecil yaitu 10 orang dari 30 orang siswa dengan persentase 88% termasuk dalam kriteria Sangat Kuat.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti dengan guru di SD Kemala Bhayangkari 5 Lamongan, salah satu guru mata pelajaran matematika menyampaikan bahwa guru merasa masih kesulitan terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sehingga media pembelajaran yang digunakan

masih terkesan monoton dan kurang menarik. Media pembelajaran yang digunakan yaitu media *power point* yang hanya berupa teks atau media cetak berupa buku paket pegangan siswa dengan menyajikan materi hampir keseluruhan berupa teks panjang tanpa ilustrasi sehingga siswa malas untuk membaca buku tersebut, menghadapi permasalahan tersebut, guru meyakini perlunya media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan, karena permasalahan tersebut, peneliti mencoba berinovasi perlu adanya media pembelajaran matematika yang tidak hanya menarik tetapi juga menggunakan teknologi, layak, praktis, dan tidak memerlukan biaya. Sehingga guru dapat dengan mudah menyampaikan materi dan siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran matematika khususnya materi pecahan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media *E-Comic* merupakan jenis media pembelajaran yang sangat cocok dan layak diterapkan dalam materi pembelajaran apapun. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan *E-Comic* Berbantuan *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar”**. Judul *E-Comic* disesuaikan dengan sub pembahasan pada materi pecahan, *E-Comic* dibuat dengan perpaduan gambar dan tulisan, sehingga pembaca tergugah untuk membaca alur cerita yang disajikan. Media *E-Comic* ini memanfaatkan teknologi dalam pengembangannya dengan menggunakan aplikasi *Canva* sebagai penunjang dalam pembuatannya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas *E-Comic* berbantuan *Canva* sebagai media pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV di sekolah dasar?
2. Bagaimana kepraktisan *E-Comic* berbantuan *Canva* sebagai media pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV di sekolah dasar?
3. Bagaimana keefektifan *E-Comic* berbantuan *Canva* sebagai media pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV di sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan *E-Comic* berbantuan *Canva* sebagai media pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV di sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui kepraktisan *E-Comic* berbantuan *Canva* sebagai media pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV di sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui keefektifan *E-Comic* berbantuan *Canva* sebagai media pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV di sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran matematika dan meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar pada materi pecahan dengan adanya bantuan media pembelajaran *E-Comic*.

2. Bagi guru

Sebagai media pembelajaran matematika, untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pecahan.

3. Bagi sekolah

Untuk meningkatkan mutu sekolah dan bagi sekolah media *E-Comic* ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi baru yang dapat mengembangkan pembelajaran matematika lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.

4. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan pengetahuan atau pengalaman tentang pentingnya keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *E-Comic*.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Peneliti mempunyai ruang lingkup penelitian dengan memfokuskan pada:

1. Media pembelajaran *E-Comic* ini di desain sebaik mungkin, dimana *E-Comic* ini difokuskan pada mata pelajaran matematika materi pecahan.
2. Penelitian hanya memfokuskan pada kelas IV (empat) di satu sekolah dasar.
3. Peneliti melakukan penelitian di SD Kemala Bhayangkari 5 Lamongan.
4. Penelitian diterapkan dengan menggunakan bantuan LCD proyektor yang terdapat di kelas.
5. Peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Developmend* (R&D) dan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement dan Evaluate*).

