

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena melalui media pesan pembelajaran dapat disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut. Untuk mewujudkan efektivitas dalam belajar dan mengajar maka harus memperhatikan bagaimana pesan pembelajaran tersebut dirancang agar siswa merasa tertarik untuk belajar. Gagne & Briggs (dalam Indaryati dan Jailani, 2015) mengemukakan *“instruction is the means employed by teachers, designers of materials, curriculum specialists, and others whose purpose it is to develop an organized plan to promote learning”*. Pernyataan tersebut mengandung makna bahwa pembelajaran adalah pekerjaan guru, pembuat bahan pelajaran, ahli kurikulum dan yang lainnya, yang bertujuan membangun rencana untuk memajukan proses belajar. Pembelajaran menurut pandangan Hamalik (2013) adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru juga harus dapat menyediakan sumber belajar, media untuk belajar, merancang kegiatan yang harus dilaksanakan siswa, mengatur pengalokasian waktu, menyediakan tempat belajar, dan mengatur pengelolaan kelas.

Dalam merancang proses pembelajaran dan membuat media harus mempertimbangkan karakteristik siswa yang akan menggunakan media tersebut. Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari Sekolah Dasar (SD) untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Di dalam pelajaran matematika, seorang siswa akan mempelajari tentang konsep berhitung serta diharapkan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian pengembangan dilakukan di SD Kalisari 01 karena berdasarkan penelitian SD tersebut belum menerapkan media yang menarik bagi siswa, media yang digunakan hanya berupa gambar yang dicetak untuk disajikan kepada siswa sehingga masih kurang membuat siswa tertarik. Alasan peneliti memilih kelas III karena pada tingkatan kelas ini, peneliti mampu lebih mudah memperoleh data dan mampu menilai sesuai keadaan yang sebenarnya, selain itu pula ditinjau dari kemampuan guru, pengalaman guru, dan peserta didik yang mendukung penggunaan media yang hendak dikembangkan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil observasi di SD Kalisari 01 Kelas III tanggal 7 Februari 2020 Semester 2 Tahun Ajaran 2019/2020, ditemukan permasalahan seperti pada hasil wawancara dan observasi bahwa di kelas III yang sering menjadi penghambat siswa dalam memahami materi itu sulit atau masih kebingungan dalam menganalogikan materi pembelajaran. sebagai contoh, dalam satuan hitung

berat, siswa terkadang masing bingung mengenai konversi satuan, apakah terjadi kenaikan atau penurunan kelas satuan, sehingga seringkali siswa menjadi keliru dan menghasilkan jawaban yang salah jika hanya diuraikan dengan ucapan maupun tulisan saja, dan hasil penilaian pada materi satuan ini, tergolong rendah secara rata-rata, jika diprosentase hanya 30% siswa yang nilainya baik, sedangkan 70% lainnya masih rendah.

Hasil tersebut di atas menjelaskan mengenai kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran khususnya matematika jika hanya diuraikan melalui ucapan atau tulisan saja. Sehingga dengan kata lain, diperlukan alternatif media pembelajaran yang lebih efektif. Media pembelajaran yang dikemas dengan metode cerita bergambar dapat digunakan sebagai salah satu variasi media pembelajaran.

Alasan penggunaan cerita bergambar di SD Kalisari 01 ini memiliki potensi untuk lebih disukai siswa, hal ini dikarenakan gambar dalam komik dapat menghidupkan deretan teks tertulis yang menyertainya. Dengan gambar, penjelasan panjang lebar dan rumit dari teks atau topik pembelajaran yang dibaca dapat menjadi lebih mudah dipahami dan diingat, bahkan siswa dapat memahami dan membayangkan lebih dahulu apa yang sebenarnya menjadi inti dari topik pelajaran yang ia baca melalui gambar yang ada.

Cerita bergambar adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Gambar yang tercantum dalam teks sama-sama pentingnya di dalam buku cerita karena gambar sebagai perantara komunikasi dan menyampaikan

pesan cerita kepada anak. Dengan kolaborasi antara tulisan dan gambar warna-warni maka akan menumbuhkan minat baca dan rasa ingin tahu tentang cerita dari buku tersebut. Dengan buku cerita yang disertai gambar warna-warni anak akan bersemangat untuk membacanya. Dalam pembelajaran di sekolah dasar buku cerita bergambar dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran. Materi pembelajaran yang dikemas dalam alur cerita yang jelas akan membuat materi tersebut bertahan lebih lama dalam ingatan siswa.

Penggunaan media cerita bergambar secara efektif harus mempunyai tujuan yang jelas atas dasar penggunaannya agar dapat menunjang tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dengan cara menunjukkan gambar, siswa diajak memaparkan isi gambar, media cerita bergambar harus diletakkan didepan kelas, dan diberi gantungan. Gambar yang tercantum dalam teks sama-sama pentingnya di dalam buku cerita karena gambar sebagai perantara komunikasi dan menyampaikan pesan cerita kepada anak. Dengan kolaborasi antara tulisan dan gambar warna-warni maka akan menumbuhkan minat baca dan rasa ingin tahu tentang cerita dari bukutersebut. Dengan buku cerita yang disertai gambar warna-warni anak akan bersemangat untuk membacanya. Dalam pembelajaran di sekolah dasar buku cerita bergambar dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran Sehingga, selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena penyajiannya yang menarik, komik juga berpotensi untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Cerita Bergambar Materi Satuan (CEBERRISA) Siswa SD Kalisari 01”.

1.2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini dibatasi pada pengembangan media “CEBERISSA” untuk siswa kelas 3 SD Kalisari 01.

1.3. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut;

1. Bagaimana tahap pengembangan media cerita bergambar “CEBERISSA” untuk siswa kelas 3 SD Kalisari 01?
2. Bagaimana kelayakan dan kepraktisan media cerita bergambar “CEBERISSA” untuk siswa kelas 3 SD Kalisari 01?

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui tahap pengembangan media cerita bergambar “CEBERISSA” untuk siswa kelas 3 SD Kalisari 01.
2. Mengetahui kelayakan dan kepraktisan media cerita bergambar “CEBERISSA” siswa kelas 3 SD Kalisari 01.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat ;

1. Aspek Teoritis

Memberikan kajian teori mengenai metode pembelajaran yang efektif, khususnya pada mata pelajaran Matematika dengan metode CEBERRISA

2. Aspek Praktis

a. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam memahami dan meningkatkan pengetahuan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika

b. Bagi Guru

Memberikan alternatif pola metode pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan prestasi akademik siswa di sekolah

c. Bagi Institusi

Sebagai masukan dan pertimbangan dalam memberikan metode pembelajaran siswa untuk dapat meningkatkan prestasi belajarnya

d. Bagi Peneliti Lain

Peneliti berharap agar hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian berikutnya.