

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan kegiatan kurikulum yang dilakukan oleh lembaga sekolah untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut UU nomor 20 tahun 2003 pasal 1 pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkup belajar. Dalam pembelajaran terjadi proses komunikasi yang antara guru dan siswa. Guru menyampaikan pesan ke penerima pesan melalui sarana atau suatu media. Dalam proses pembelajaran yang dikembangkan secara efektif dan dikelola secara terarah siswa akan memiliki suatu potensi. Salah satu potensi siswa adalah kecerdasan jamak.

Kecerdasan siswa dilihat ketika siswa merancang kegiatan yang sesuai. Setiap kecerdasan menempati area yang berbeda beda di dalam otak manusia. Berdasarkan Yaumi dan Nurdin (2016:11) dalam bukunya terdapat delapan macam kecerdasan jamak, yakni meliputi unsur unsur kecerdasan kecerdasan linguistik, kecerdasan logis matematis, kecerdasan spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan naturalis, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan kinestetik.

Teori kecerdasan jamak awalnya tidak diaplikasikan untuk lembaga kelas, namun banyak pendidik menganut teori ini karena banyak membantu pendidik (guru) untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa.

Salah satu yang cocok menggunakan teori ini adalah lembaga formal paling dasar, atau biasa disebut sekolah dasar. Karena dalam sekolah dasar guru tidak hanya mengajar satu pembelajaran namun sejumlah mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yaitu matematika.

Sumarni (Hasibuan, 2018:21) mengungkapkan “matematika yang memiliki ciri utamanya bernalar deduktif dan bernalar induktif”.

Pelajaran matematika untuk siswa sekolah dasar masih menunjukkan kelemahan. Pelajaran matematika bersifat abstrak sehingga sulit untuk dipahami siswa sekolah dasar. Siswa sekolah dasar membutuhkan objek atau contoh nyata yang dapat dilihat dan dipegang secara langsung. Seperti yang dikemukakan oleh piaget bahwa “anak usia 7 sampai 11 tahun dapat berfikir konkrit namun belum dapat memecahkan pemecahan masalah secara abstrak”(Suparno, 2010). Dan juga menurut bruner anak-anak dapat belajar lebih aktif dengan menggunakan benda nyata atau konkrit. Contoh konkrit nyata tersebut dapat dengan memberikan fasilitas kepada siswa proses pembelajaran. Namun sejauh ini, kemampuan siswa dalam matematika memerlukan perhatian lebih.

Pada era globalisasi seperti saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat cepat, khususnya teknologi berpengaruh terhadap pendidikan. Teknologi yang berkembang dengan pesat mempermudah guru memberikan fasilitas seperti alat atau media dalam melakukan pembelajaran. Media pembelajaran yang bervariasi menjadikan siswa tidak cepat bosan dan pembelajaran menjadi lebih menarik. Pada pembelajaran terjalin informasi

dari guru ke siswanya. Dimana proses penyampaian informasi menggunakan alat bantu yang biasa disebut media pembelajaran. media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran untuk merangsang kemampuan siswa dalam mendorong proses pembelajaran (Tafonao, 2018:103). Berdasarkan hal tersebut media populer sebagai penunjang dalam proses pembelajan.

Namun kenyataan dilapangan masih banyak guru yang belum memaksimalkan media pembelajaran. Pada pembelajaran guru hanya bermodalkan buku paket atau LKS mengakibatkan cenderung siswa merasa jenuh dan cepat bosan dalam proses pembelajaran.

Kemajuan ilmu teknologi berpengaruh terhadap penyusunan media pembelajaran. Kemajuan ilmu teknologi ini dimanfaatkan oleh guru sebagai alternative agar media lebih bervariasi. Perkembangan komik berkembang baik, komik diminati segala usia. Komik dapat memicu minat siswa dalam pembelajaran. Komik memiliki berbagai bentuk, salah satunya komik buku yang berbasis digital. Komik buku berbasis digital merupakan komik buku yang formatnya berbasis digital atau elektronik yang berisi alur cerita bergambar yang dapat dibaca online maupun offline. Komik buku ini dikemas dalam bentuk buku dan berisi satu cerita utuh yang berbasis digital. Menurut Kanti et al (2018:135) “komik digital memiliki beberapa kelebihan yaitu, meningkatkan minat belajar,memahami pembelajaran yang bersifat abstrak, materi dikemas dalam bentuk cerita bergambar dan tanpa menggunakan koneksi internet dalam membacanya”.

Permasalahan dalam penelitian yang pernah ada sebelumnya menunjukkan masalah serupa dengan penelitian ini. Misalnya penelitian (Uliah, 2018:3) dengan adanya media pembelajaran dapat membuat siswa antusias dalam proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan guru dapat diserang dengan baik oleh siswa. (Nurrita, 2018:171) juga menemukan masalah jika siswa hanya diajar secara teori saja akan menimbulkan kebosanan, dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Senin, 19 Oktober 2020 di SDN Tambakromo 02 dengan guru kelas 2 Ibu Zumala. Pada saat pandemi seperti ini siswa hanya diberikan buku LKS saja karena buku pegangan dari pemerintah yang biasanya dapat dibagikan, saat pandemi seperti ini tidak diperbolehkan. Jika siswa ada yang kurang mengerti bisa bertanya kepada beliau atau mencari referensi di internet. Dan untuk pembelajaran matematika biasanya siswa hanya diberikan contoh lewat kertas yang di foto atau dengan diberitahukan materi yang ada dalam LKS pada halaman sekian. Siswa kelas 2 kebanyakan sudah paham materi penjumlahan dan pengurangan namun dalam satuan atau puluhan. Dalam penjumlahan dan pengurangan yang menggunakan angka ratusan, siswa kelas 2 masih bingung akan materi.

Ketika saya memberikan soal matematika tentang materi penjumlahan dan pengurangan sebagian besar siswa sudah mulai paham akan tetapi masih dalam bentuk sederhana, namun dalam mengerjakan dalam bentuk soal cerita yang terdapat suatu pemecahan masalah sebagian siswa sudah menguasai.

Berdasarkan hasil dari pengerjaan siswa pada aspek pemahaman masalah, hanya 6 siswa yang mampu memecahkan permasalahan dalam soal dengan baik dan memiliki rata rata hanya 1,4% dalam kelas tersebut, siswa yang mampu berfikir secara kritis dengan baik sebanyak 8 siswa dan memiliki rata rata 1,53% dalam kelas tersebut. Dan siswa yang mampu berfikir dengan konsep yang jelas dengan baik sebanyak 9 siswa dan memiliki rata rata 1,6% dalam kelas tersebut. Hal ini berarti sebagian siswa masih belum mampu memecahkan permasalahan yang ada di soal dengan baik.

Berdasarkan pekerjaan siswa diatas, sebagian siswa kurang menguasai soal yang terdapat suatu pemecahan masalah. Hal ini dikarenakan siswa harus memahami dan menelaah terlebih dahulu soal tentang permasalahan tersebut. Padahal dalam soal cerita yang terdapat pemecahan masalah dapat mengembangkan dan menumbuhkan kecerdasan siswa. Salah satunya kecerdasan jamak siswa. Dengan siswa mengetahui kecerdasan jamaknya siswa tersebut dapat berfikir secara rasional dalam memecahkan masalah dan dapat menentukan solusi sesuai masalahnya. Dan agar siswa dapat mengetahui kecerdasan jamaknya, guru dalam memberikan pembelajaran membutuhkan suatu alat atau perantara. Alat atau perantara tersebut biasa disebut media pembelajaran.

Dengan kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran menjadi bahan refleksi untuk memanfaatkan media komik berbasis digital agar siswa tidak mengalami kebosanan dalam pembelajaran. Dengan dilakukannya

pengembangan media pembelajaran komik yang berbasis digital diharapkan dapat mempermudah siswa memahami materi penjumlahan dan pengurangan.

Berdasarkan uraian diatas, dilakukan pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kecerdasan jamak siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan yaitu “Pengembangan Media Komik Berbasis Digital Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Matematika Untuk Mengetahui Kecerdasan Jamak Siswa Kelas II SD”.

B. Pembatasan Masalah

Agar dapat dilakukan secara mendalam dengan tujuan terhadap penelitian, maka dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini pada pengembangan media komik berbasis digital materi penjumlahan dan pengurangan pada pembelajaran tema 1 untuk mengetahui kecerdasan jamak siswa kelas II SD.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media komik berbasis digital pada materi penjumlahan dan pengurangan pada kelas II SD?
2. Bagaimana kelayakan media komik berbasis digital pada materi penjumlahan dan pengurangan pada kelas II SD?

3. Bagaimana kepraktisan media komik berbasis digital pada materi penjumlahan dan pengurangan untuk mengetahui kecerdasan jamak siswa pada kelas II SD?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian bertujuan sebagai berikut :

1. Mengetahui pengembangan media komik berbasis digital pada materi penjumlahan dan pengurangan pada kelas II SD.
2. Mengetahui kelayakan media komik berbasis digital pada materi penjumlahan dan pengurangan pada kelas II.
3. Mengetahui kepraktisan media komik berbasis digital pada materi penjumlahan dan pengurangan untuk mengetahui kecerdasan jamak siswa pada kelas II SD.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan teoritis kepada seluruh pembaca khususnya pendidik dan calon pendidik dalam mengembangkan media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika sehingga dapat mengetahui kecerdasan jamak bagi siswa.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak anantara lain :

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat membantu guru menyampaikan materi untuk mengetahui kecerdasan jamak siswa melalui media komik berbasis digital.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat mengetahui kecerdasan jamak siswa melalui media komik berbasis digital.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bekal untuk peneliti sebagai calon pendidik sehingga mengetahui bagaimana langkah langkah mengembangkan media komik berbasis digital pada materi penjumlahan dan pengurangan harapannya menjadi menarik dan dapat mengetahui kecerdasan jamak siswa.