

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat (Hamalik, 2015:3). Pendidikan juga dapat dikatakan sebagai proses pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi, dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan. Oleh karena itu, pendidikan seharusnya didesain dengan baik dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga mereka mampu memperoleh pemahaman yang maksimal pula.

Pendidikan yang dilaksanakan di lingkungan sekolah tidak dapat terlepas dari suatu kegiatan pembelajaran. Menurut Hamalik (2015:57), pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pendidikan. Salah satu tujuan utama dari pembelajaran yaitu menjadikan siswa belajar aktif, terutama dalam pembelajaran IPA.

Pembelajaran IPA adalah interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan (Wisudawati, 2014:26). Dimana komponen-komponen pembelajaran tersebut meliputi kurikulum, tujuan, guru, siswa, materi, metode, media, dan evaluasi. Pembelajaran IPA hendaknya

disampaikan dengan melibatkan siswa secara aktif selama proses pembelajaran. Dan pada umumnya masyarakat mengenal pembelajaran IPA sebagai pola pembelajaran yang lebih banyak memberikan informasi tentang konsep-konsep materi berupa fenomena-fenomena alam atau lingkungan sekitar, dan juga terkait dengan prinsip-prinsip dan hukum-hukum dalam sains. Akan tetapi, jika pola pembelajaran hanya dalam bentuk memberikan informasi saja, maka siswa dapat terjebak dalam sistem pembelajaran yang hanya mengandalkan hafalan, sehingga siswa cenderung mudah bosan dan hal ini tidak akan bisa mencapai suatu pembelajaran bermakna.

Pembelajaran bermakna akan dapat diperoleh jika anak belajar sesuai dengan lingkungan sekitarnya. Sehingga, unsur budaya tidak bisa direduksi dalam merancang sebuah pembelajaran di sekolah (Laksana, 2016:28). Dengan demikian perlu dilakukan identifikasi unsur budaya lokal dalam kegiatan belajar siswa untuk menjadikan kelas aktif guna mencapai pengalaman belajar bermakna (*meaningfull*).

Koentjaraningrat (2000:181) mendefinisikan budaya merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dalam belajar. Unsur-unsur budaya memiliki sifat universal, yaitu terdapat dalam semua masyarakat dimanapun keberadaannya. Sebuah budaya lokal pasti akan sangat erat berhubungan dengan masyarakat yang mendiami suatu wilayah. Sehingga, pendidikan IPA berbasis budaya lokal dapat digunakan sebagai sumber dan media pembelajaran yang melestarikan potensi dan budaya lokal setiap daerah atau suku bangsa tertentu.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 5 dan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 12 November 2018 di UPTD SD Negeri Kraton 6 menyatakan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan terutama pada mata pelajaran IPA masih mengandalkan ceramah secara keseluruhan, dimana siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru. Aktifitas pembelajaranpun didominasi oleh guru, sedangkan siswa cenderung pasif. Keterbatasan media pembelajaran yang mendukung dan sesuai dengan kebutuhan siswa menjadi alasan terbesar mengapa metode ceramah secara keseluruhan masih selalu diterapkan. Dan dengan keterbatasan media juga menyebabkan beban guru dalam penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran semakin bertambah. Guru harus mengulang materi tertentu dengan cara berulang-ulang, karena media yang digunakan untuk menghantarkan informasi kepada siswa tidak ada. Hal ini juga dipertegas dengan hasil angket siswa pra penelitian, yaitu sebesar 80% siswa setuju bahwa guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran di kelas.

Eksistensi budaya lokal dikalangan siswa UPTD SD Negeri Kraton 6 juga kurang terlihat, hal tersebut didasarkan pada wawasan siswa terhadap budaya lokal masih minim. Sebagaimana guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas tidak menyinggung budaya lokal, sehingga siswa terkadang merasa asing dengan budayanya sendiri. Sekolah juga belum membudayakan penggunaan pakaian khas Madura bagi siswa maupun guru pada saat hari-hari tertentu. Sehingga, kemungkinan besar siswa tidak memiliki pakaian yang menjadi ciri khas dari orang Madura. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil angket siswa pra penelitian bahwa sebesar 70% siswa tidak memiliki pakaian adat Madura lengkap dengan atributnya,

dan hanya beberapa orang saja yang mempunyainya. Sehingga dengan adanya permasalahan tersebut diperlukan sebuah media pembelajaran yang memasukkan budaya lokal Madura di dalamnya.

Media pembelajaran adalah sarana perantara dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media pembelajaran menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan suatu proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2016:19) penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar bahkan mampu membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran juga merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun dengar. Oleh karena proses pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran (Daryanto, 2015:6). Sehingga, pemanfaatan media dan keterampilan guru dalam memanfaatkannya sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang menarik.

Keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat untuk memediasi siswa dalam menerima materi pelajaran sangat dibutuhkan. Pembelajaran tidak lagi hanya mengandalkan buku teks dan sumber informasi dari guru. Pembelajaran harus lebih interaktif, dengan demikian siswa yang harus aktif mencari dan merekonstruksi pengetahuannya sendiri. Dalam proses pembelajaran, secara alami siswa lebih banyak menggunakan indera penglihatan yaitu mata, sehingga banyak ahli media berupaya menciptakan media pembelajaran yang

bersifat visual. Penciptaan media juga harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kesukaan siswa.

Anak-anak pada umumnya menyukai gambar-gambar ilustrasi dan cenderung akan lebih senang membaca sesuatu yang memiliki gambar ilustrasi dari pada sesuatu yang penuh dengan tulisan. Secara empirik siswa cenderung menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualkan dalam bentuk realistis maupun kartun (Daryanto, 2015:127). Demikian pula pada siswa kelas V UPTD SD Negeri Kraton 6 Bangkalan. Sehingga dibutuhkan sebuah media komik untuk membantu mengatasi masalah yang sedang terjadi.

Komik adalah suatu cerita yang berupa rangkain gambar yang terpisah-pisah, tetapi berkaitan dalam isi, dan dapat dilengkapi dengan naskah ataupun tidak. Komik termasuk ke dalam media grafis. Menurut Daryanto (2015:127) fungsi khusus media grafis adalah untuk menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan jika tidak digrafiskan. Media komik juga memiliki banyak keunggulan apabila dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya, salah satunya yaitu dalam penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat, sehingga secara emosional akan membuat pembaca terdorong untuk terus membaca sampai selesai.

Hal ini dipertegas oleh Styaningsih (2016) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa dari hasil perhitungan uji t pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,074 > 1,999$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima dan hal ini menunjukkan bahwa kelas yang diajar dengan menerapkan media komik digital

memiliki hasil yang lebih baik dibandingkan dengan kelas yang tidak diajar dengan media tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital sangat berpengaruh terhadap minat belajar PPKn siswa kelas VII SMPN 7 Surakarta. Penelitian lain yang dilakukan oleh Pramadi (2013) mendapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar dan pemahaman konsep antara kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan komik berorientasi kearifan lokal Bali dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan komik tersebut. Siswa yang belajar dengan komik berorientasi kearifan lokal Bali lebih unggul dari pada siswa yang tidak menggunakannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik berorientasi kearifan lokal Bali berpengaruh terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep fisika siswa kelas VII SMPN 3 Singaraja.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diperlukan penelitian pengembangan tentang **“Pengembangan Media Komik *Mix Language* Berbasis Budaya Lokal Madura Pada Mata Pelajaran IPA”**. Media komik yang dihasilkan berupa komik cetak, yang di dalamnya menggunakan dua bahasa. Bahasa yang pertama adalah Bahasa Indonesia dan bahasa yang kedua adalah Bahasa Madura. Media komik ini lebih ditekankan pada budaya lokal Madura, mulai dari bahasa asli Madura sampai pakaian khas Madura.

1.2 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dipaparkan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian kali ini adalah sebagai berikut.

- a. Untuk mengetahui pengembangan media komik *mix language* berbasis budaya lokal Madura yang valid ditinjau dari lembar validasi ahli.
- b. Untuk mengetahui pengembangan media komik *mix language* berbasis budaya lokal Madura yang praktis ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran.
- c. Untuk mengetahui pengembangan media komik *mix language* berbasis budaya lokal Madura yang efektif ditinjau dari respon dan hasil belajar siswa.

1.3 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media komik *mix language* berbasis budaya lokal Madura untuk kelas V SD yang mempunyai spesifikasi sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran yang berupa komik cetak menggunakan 2 bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Madura.
- b. Tahapan perancangan media komik dilakukan secara manual dan digital dengan menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* dan *Inkscape*. Setelah dirancang, komik dicetak dengan kertas *Glossy* berukuran A5.
- c. Karakter tokoh dalam media komik dibuat dalam versi kartun yang menarik.
- d. Pembeda media komik ini dengan komik lainnya yaitu adanya dua bahasa yang digunakan di dalam komik dengan berdasarkan budaya lokal Madura.
- e. Penelitian ini dikembangkan dengan mengacu pada model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan dimodifikasi oleh Mulyatiningsih.

- f. Sebelum di uji cobakan, produk media komik ini divalidasikan kepada ahli bahasa, ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran. Setelah produk dinyatakan valid, maka produk akan di uji cobakan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifannya.
- g. Uji coba dilakukan pada siswa kelas V di UPTD SD Negeri Kraton 6 Bangkalan.

1.3 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam dunia pendidikan.

Manfaat yang diharapkan antara lain sebagai berikut.

- a. Bagi Siswa
 - a) Sebagai sumber belajar terbimbing maupun mandiri, sehingga siswa juga dapat mempelajari materi pelajaran secara mandiri.
 - b) Memudahkan dalam mengingat dan memahami pelajaran.
 - c) Memberikan pengetahuan lebih mengenai budaya lokal Madura.
- b. Bagi Guru
 - a) Sebagai media pembelajaran yang mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran.
 - b) Meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
- c. Bagi Peneliti
 - a) Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian.

- b) Dapat mengetahui cara penyusunan media pembelajaran yang baik dan benar, serta menarik bagi siswa sehingga dapat membantu dalam proses belajar mengajar.
- d. Bagi Peneliti selanjutnya
 - Dapat menjadi acuan penelitian tentang pengembangan sebuah media pembelajaran yang menarik bagi siswa Sekolah Dasar (SD).

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi merupakan anggapan dasar, asumsi dapat berupa teori, evidensi, atau pemikiran peneliti sendiri, yang tidak perlu dibuktikan lagi kebenarannya minimal dalam kaitan dengan masalah yang diteliti (Sukmadinata, 2016:305). Asumsi penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- a. Komik disusun sebagai media pembelajaran IPA yang dapat digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas secara terbimbing ataupun mandiri oleh siswa kelas V UPTD SD Negeri Kraton 6.
- b. Media komik *mix language* berbasis budaya lokal Madura dapat menambah wawasan siswa tentang budaya Madura dengan cara belajar yang menarik.
- c. Media komik *mix language* berbasis budaya lokal Madura dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

Keterbatasan penelitian dan pengembangan produk media komik *mix language* berbasis budaya lokal Madura adalah sebagai berikut.

- a. Komik *mix language* berbasis budaya lokal Madura berisi materi dengan KD 5.2 Menjelaskan pesawat sederhana yang dapat membuat pekerjaan lebih mudah dan lebih cepat.
- b. Media komik ini terbatas pada budaya lokal Madura yaitu mengenai bahasa dan pakaian khas orang Madura.
- c. Media komik *mix language* berbasis budaya lokal diuji cobakan pada kelas V di UPTD SD Negeri Kraton 6.
- d. Penyebarluasan (*disseminate*) hanya dilakukan dalam satu lingkup gugus yang sama dengan sekolah yang diteliti.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi dari setiap variabel yang digunakan di dalam suatu penelitian. Sehingga, pada bagian ini akan dipaparkan definisi dari variabel yang digunakan pada pengembangan media komik *mix language* berbasis budaya lokal Madura pada mata pelajaran IPA, yaitu sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai perantara atau penghantar pesan dari guru kepada siswa untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.
- b. Komik adalah suatu cerita yang berupa rangkain gambar yang terpisah-pisah, tetapi berkaitan dalam isi, dan dapat dilengkapi dengan naskah ataupun tidak.
- c. Budaya lokal merupakan suatu gagasan, tindakan, maupun hasil karya manusia yang berkembang dalam suatu lingkungan masyarakat tertentu yang dijadikan manusia untuk belajar.

- d. Media komik *mix language* berbasis budaya lokal Madura adalah suatu komik yang berisi rangkaian gambar terpisah yang isinya saling berkaitan dan menggunakan dua bahasa yang didasarkan dengan kebudayaan yang dimiliki orang Madura, mulai dari bahasa sampai pakaian khas.