

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A Latar Belakang Masalah**

Dunia dalam pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran, karena tujuan pendidikan adalah mendidik para siswa untuk menuju yang lebih baik lagi, mengembangkan potensi, menambah pengalaman serta wawasan pada siswa dan mendisiplinkan siswa. Dalam mendidik siswa tidak lepas dari proses pembelajaran. Menurut Jihan (2010: 11) proses pembelajaran terdiri dari dua aspek yaitu belajar tertuju pada apa yang akan dilakukan siswa dan mengajar adalah apa yang akan diberikan oleh guru kepada siswa. Proses pembelajaran adalah komunikasi yang dilakukan oleh guru dan siswa. Pembelajaran yang dilakukan oleh siswa saat ini adalah menggunakan kurikulum 2013.

Pembelajaran K13 tidak jauh dari KTSP, media pembelajaran masih menjadi peranan penting dalam mensukseskan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil data para peneliti terdahulu, masih terdapat sekolah dasar yang memerlukan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran. Namun, tidak banyak sekolah dasar yang memiliki media yang dapat menunjang pembelajaran. Pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar, proses pembelajaran pada konteks Kurikulum 2013 dibungkus dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan yang berkesinambungan agar siswa lebih mudah untuk mempelajari semua mata pelajaran dengan kompleks dan tergabung yang disebut tematik. Pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran yang terpadu yang memungkinkan sistem pembelajarannya secara individu ataupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-

prinsip keilmuan secara bermakna. Pembelajaran tematik memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran. Tujuan dari pembelajaran tematik ini mengurangi terjadinya tumpang tindih materi, memudahkan siswa untuk melihat hubungan-hubungan yang bermakna, memudahkan siswa untuk memahami materi dan konsep secara utuh.

Pada dasarnya pembelajaran yang ideal adalah proses pembelajaran yang bukan saja terfokus pada hasil belajar siswa, namun bagaimana proses pembelajaran yang ideal mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan dan ketekunan serta kesempatan dan mutu serta memberikan perubahan perilaku dan mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka. Namun temuan yang didapatkan dari penelitian terdahulu, yaitu pembelajaran yang terjadi adalah siswa kurangnya minat siswa dalam belajar, kurangnya interaksi antara siswa dan guru dan membuat hasil belajar siswa menjadi rendah. Salah satu mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan adanya sarana yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar sehingga keinginan siswa dalam belajar akan bertambah dan meningkatnya hasil belajar siswa, hal tersebut adalah media pembelajaran.

Zainal dan Ahmad (2019: 118) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat yang memiliki fungsi dalam proses pembelajaran, diantaranya sebagai alat bantu dan sarana yang membawa informasi dari informan ke penerima informasi. Media pembelajaran digunakan sebagai mana kebutuhan pada materi tertentu untuk membantu agar tercapainya tujuan pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan di SDN Patereman 3 pada tanggal 15 Februari 2022 mendapatkan hasil bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran pada hari itu, guru hanya

menggunakan buku guru dan buku siswa. Selain itu banyak siswa yang hanya berbicara dengan teman sebangkunya dan terdapat beberapa siswa yang membaca buku lain dan bukan buku mata pelajaran yang tersedia di atas meja mereka. Mereka tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru sehingga menciptakan pembelajaran yang tidak kondusif. Setelah pembelajaran selesai, siswa diberi beberapa pertanyaan oleh guru mengenai materi yang telah disampaikan secara lisan di depan kelas, namun hanya 2 siswa yang dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, hal ini digunakan oleh guru untuk mengetahui seberapa paham mereka setelah melaksanakan pembelajaran pada hari itu atau malah tidak paham sama sekali.

Observasi dilakukan lagi pada tanggal berikutnya yaitu 16 Februari 2022, hasil pengamatan yang didapatkan yaitu guru menggunakan buku dan buku siswa saat pembelajaran. Terdapat 3 siswa yang tidak membawa buku teks pelajaran dan hanya membawa buku tulis. 5 siswa lainnya tidak mengerjakan tugas rumah yang diberikan oleh guru. Selama kegiatan pembelajaran terdapat 2 siswa yang membaca buku komik saat pembelajaran berlangsung, dan siswa lainnya bermain dengan teman sebangkunya. Hanya 4 siswa yang benar-benar memperhatikan pembelajaran. Ketika waktu istirahat siswa terlihat bersama-sama membaca komik yang dibawa oleh 5 orang teman lainnya.

Pada tanggal 18 Februari 2022 observasi kembali dilakukan untuk mengetahui sarana dan prasarana yang terdapat di SDN Patere man 3. Berdasarkan hasil pengamatan bahwa pembelajaran di SDN Patere man 3 menggunakan Kurikulum 2013. Selain itu fasilitas belajar yang terdapat juga sudah cukup lengkap yaitu papan tulis, meja, kursi, gambar-gambar, kelas dan juga proyektor.

Saat pembelajaran terdapat 7 siswa yang membawa komik ke sekolah untuk dibaca saat istirahat. Seluruh siswa membawa bukute ma pada hari itu. Namun saat pembelajaran banyak siswa yang tidak memperhatikan guru, siswa bermain dengan teman sebangkunya dan mengobrol.

Wawancara yang dilaksanakan dengan Akh Wahyudi selaku guru kelas IV SDN Patere man 3 pada tanggal 15 Februari 2022 mendapatkan kesimpulan bahwa guru hanya menggunakan buku sebagai sumber pembelajaran, selain itu guru hanya memanfaatkan media yang ada seperti gambar-gambar yang terdapat pada buku pelajaran, atau benda-benda di sekitar kelas atau di dalam kelas. Siswa menjadi kurang memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung, banyak siswa malah bermain sendiri dan mengobrol dengan teman sebangkunya. Tidak jarang ada siswa yang izin untuk pergi ke kamar mandi, namun tidak kunjung kembali hingga pelajaran usai. Selain itu, peneliti juga melihat hasil data nilai siswa pada mata pelajaran tematik karena pada saat peneliti melakukan pengamatan ketika pembelajaran tematik berlangsung. Dari hasil data yang diberikan oleh wali kelas IV setelah melaksanakan pembelajaran tersebut berupa tugas harian sebanyak 11 siswa belum memahami materi IPA mengenai metamorfosis hewan. Namun pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi puisi sebanyak 15 siswa telah memahami materi yang disampaikan dan mencapai nilai ketuntasan minimal yang ditargetkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil data nilai siswa yang diberikan oleh guru, yaitu sebanyak 11 siswa yang belum mencapai nilai KKM pada materi IPA dan sebanyak 4 siswa telah mencapai nilai KKM yang ditetapkan pada pelajaran Bahasa Indonesia. Adapun nilai KKMI PA yang ditetapkan di SDN Patere man 3 adalah 60 informasi ini didapatkan dari wali kelas IV SDN Patere man 3.

Hasil wawancara yang telah dilaksanakan ke siswa kelas IV SDN Patere man 3 mendapatkan kesimpulan bahwa siswa kurang memahami siklus kehidupan, karena kurang berminat pada materi yang diajarkan karena hanya berpedoman pada buku dan guru hanya menjelaskan saja tanpa menunjukkan bentuk-bentuk saat hewan-hewan tersebut mengalami metamorfosis. Peneliti juga bertanya pada para siswa apakah seluruh siswa biasanya membaca buku pelajaran di rumah, namun sebanyak 12 orang dari 15 siswa hampir tidak pernah membuka buku pelajaran di rumah. 12 Siswa lebih menyukai membaca komik yang dipinjam atau beli. Komik yang dibaca siswa memiliki genre komedi, aksi, dan juga petualangan seperti komik naruto, one piece, dan juga kartun sinchan. Sedangkan 3 siswa lainnya lebih sering membaca buku pelajaran dan mengulas pelajaran yang telah diajarkan di hari sebelumnya. Dalam hal ini peneliti menemukan potensi yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan media pembelajaran ditinjau dari seluruh subjek yang memiliki hobi membaca serta banyaknya siswa yang menyukai membaca buku cerita bergambar. Oleh sebab itu peneliti berminat mengembangkan media pembelajaran berupa KOMET (Komik Metamorfosis).

Media komik dikembangkan oleh peneliti dengan mempertimbangkan berbagai alasan, yaitu seperti: 1) dalam sebuah komik mampu menyajikan gambaran cerita dengan desain gambar dan dialog yang menarik, 2) anak-anak pada umumnya gemar membaca komik, 3) dalam penggunaan media komik sangat memudahkan bagi para siswa, 4) media pembelajaran komik dapat digunakan di mana saja dan kapan saja. Selain itu terdapat kelebihan pada media komik, adapun kelebihan media komik yaitu Firman (2017: 2) penggunaan komik

terbukti efektif karena gambar lebih mudah diingat dan memicu imajinasi siswa sehingga lebih semangat dalam belajar.

Komik adalah media visual yang di dalamnya terdapat cerita bergambar dan bersifat menghibur bagi para pembaca, (Aprilianita, 2019: 3). Komik memiliki beberapa karakteristik yaitu 1) bersifat proporsional, artinya komik membuat pembacanya terlibat secara emosional saat membaca, 2) terdapat percakapan dalam komik, 3) muncul sikap kepahlawanan, 4) penggambaran watak dari tokoh, 5) mengandung humor. Pada komik yang dikembangkan pada penelitian ini karakteristik komik pada penelitian ini yaitu bersifat proporsional, komik yang dikembangkan membuat para pembaca akan terlibat secara emosional pada komik, pada komik yang dikembangkan juga terdapat percakapan yang dilakukan oleh 4 tokoh komik, dan juga penggambaran watak dari tokoh ada yang memiliki sifat baik, sifat serba ingin tahu dan lainnya. Perkembangan jaman menjadikan komik sebagai media pembelajaran oleh pendidik, sifatnya yang menarik dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Komik memiliki beberapa keunggulan sebagai media pembelajaran. Daryanto (2010: 28) menjelaskan bahwa penyajiannya berisi unsur visual dan cerita yang kuat, emosi yang dituangkan dalam bentuk cerita bergambar membuat pembaca turut merasakan emosi pada buku yang dibacanya sehingga pembaca merasa ingin membacanya hingga selesai. Kenyataan di lapangan membuat peneliti ingin memberikan sebuah solusi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk komik yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa secara kognitif.

Penelitian yang dilakukan oleh Lili Armina (2019) dalam skripsi yang berjudul pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada temanya persahabatan kelas III SD M mendapatkan hasil penelitian yaitu. Pada penilaian ahli materi mendapatkan hasil rata-rata sebesar 85,57% dengan kategori sangat layak. Dari penilaian ahli media mendapatkan skor sebesar 78,00% dengan kategori layak. Sedangkan penilaian dari ahli bahasa mendapat skor sebesar 86,66% dengan kategori sangat layak. Dari ketiga validasi ahli validator tersebut mendapatkan hasil kategori layak digunakan. Ditinjau dari respon yang diberikan oleh siswa pada uji kelompok kecil mendapatkan nilai rata-rata sebesar 90,59% dengan kategori sangat layak. Sedangkan pada uji coba kelompok besar mendapatkan hasil rata-rata nilai sebesar 91,99% dan masuk kategori sangat layak.

Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Henggang Bara Saputro dan Soeharto (2015) dalam penelitiannya yang berjudul pengembangan media komik yang berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif kelas IV SD mendapatkan hasil kesimpulan bahwa validasi ahli dari ahli media mendapatkan kategori sangat baik, validasi dari ahli materi juga mendapat kategori sangat baik, selain itu juga terjadi peningkatan karakter disiplin siswa sebesar 0,62. Sedangkan ditinjau dari karakter tanggung jawab siswa diperoleh skor sebesar 0,66. Hal ini menunjukkan bahwa media komik ini juga dapat mengimplementasikan suatu intensi yang hendak dicapai yaitu meningkatkan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa.

Pada penelitian ini media yang dikembangkan dengan nama KOMET (Komik Metamorfosis) dicetak dalam bentuk warna dan ukuran yang memadai

agar memudahkan siswa untuk membawa media dan belajar di kelas maupun di luar kelas. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti menyusun judul Pengembangan Media Pembelajaran KOMET (Komi k Met a morfosis) Pada Siswa Kelas I V D SDN Pat erema n 3

## **B Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan, maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran KOMET (Komi k Met a morfosis) tema 6 subtema 2 pb 1 kelas I V?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran KOMET (Komi k Met a morfosis) tema 6 subtema 2 pb 1 kelas I V?
3. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran KOMET (Komi k Met a morfosis) tema 6 subtema 2 pb 1 kelas I V?

## **C Tujuan Penelitian Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka adapun tujuan penelitian ini yaitu

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran KOMET (Komi k Met a morfosis) tema 6 subtema 2 pb 1 kelas I V
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran KOMET (Komi k Met a morfosis) tema 6 subtema 2 pb 1 kelas I V
3. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran KOMET (Komi k Met a morfosis) tema 6 subtema 2 pb 1 kelas I V

#### **D Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian ini yaitu

1. Produk yang dikembangkan berupa komik
2. Produk yang dikembangkan memuat materi daur hidup hewan dan teks puisi pada tema 6 subtema 2 di kelas IV SD
3. Karakter tokoh dalam produk berbentuk komik dibuat dalam versi kartun
4. Alur cerita pada komik adalah peristiwa yang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari.
5. Produk yang dikembangkan dicetak berwarna dan berbentuk buku dengan menggunakan kertas HVS sebagai isi komik dan *paper art* sebagai cover depan dan cover belakang komik. Ukuran buku komik memiliki panjang 21,0 cm dan lebar 14,85 cm jenis teks menggunakan *archive black* dan *average sans* dengan ukuran 12.
6. Produk yang dikembangkan memiliki susunan cover depan, alur membaca komik, petunjuk penggunaan, tokoh komik, daftar isi, informasi komik, isi komik dan cover belakang. Isi komik terdiri dari 3 chapter.
7. Media pembelajaran KOMET (Komik Metamorfosis) dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

#### **E Batasan Penelitian Pengembangan**

Adapun batasan penelitian pengembangan pada penelitian ini, yaitu

1. Materi yang terdapat pada produk yang dikembangkan hanya memuat materi kelas IV pada tema 6 subtema 2 pembelajaran 1.
2. Pelaksanaan penelitian ini hanya dilakukan di kelas IV SDN Patere man 3

3. Penelitian ini hanya membahas mengenai kevalidan, keefektifan serta kemenarikan produk yang dikembangkan.
4. Produk ini berupa media visual.
5. Produk ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Comic Page Creator dan Picsart.
6. Penelitian ini menggunakan model Borg and Gall sampai dengan tahap ke 9 saja, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian dan revisi tahap akhir.

#### **E. Pentingnya Penelitian Pengembangan**

Pentingnya penelitian ini dilakukan agar memberikan manfaat bagi guru, siswa, peneliti serta bagi para pembaca. Penelitian ini bermanfaat

##### **1. Bagi guru**

Agar guru lebih mudah menyampaikan materi pelajaran serta dapat menambahkan wawasan guru mengenai media pembelajaran.

##### **2. Bagi siswa**

Dapat memberikan sumber belajar untuk siswa sehingga siswa dapat belajar secara mandiri di sekolah maupun di luar sekolah.

##### **3. Bagi pengembang**

Dapat menambahkan wawasan bagi peneliti dan melaksanakan penelitian.

##### **4. Bagi para pembaca**

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian dan menambahkan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan komik.

## **G Definisi Istilah**

1. Pembelajaran tematik adalah suatu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema
2. Komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang yang teratur dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi dan mencapai tanggapan entitas dari pembaca. Komponen komik meliputi panel, balon baca, narasi, ikon, dan efek suara.
3. Komik metamorfosis adalah gambar-gambar yang berbentuk kartun yang berisi edukasi materi metamorfosis pada hewan. Metamorfosis dibedakan menjadi 2, yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.