

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Nasional di Indonesia mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai jenjang pendidikan tinggi. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi perkembangan manusia, karena dengan adanya pendidikan manusia diharapkan dapat berubah baik pengetahuan, tingkah laku, maupun keterampilan. Dalam hal ini guru mempunyai peran aktif dalam menyampaikan isi materi karena guru dalam menyampaikan pelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dan pemahaman siswa. Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku akibat interaksi dengan lingkungan. Proses perubahan tingkah laku merupakan upaya yang dilakukan secara sadar berdasarkan pengalaman ketika berinteraksi dengan lingkungan. Pola tingkah laku yang terjadi dapat dilihat atau diamati dalam bentuk perubahan reaksi dan sikap secara mental dan fisik (Rohman, 2013:68).

Jenjang pendidikan dasar berfungsi sebagai peletak dasar-dasar keilmuan dan membantu mengoptimalkan perkembangan anak melalui pembelajaran yang dibimbing oleh guru. Salah satu muatan yang penting untuk dipelajari pada jenjang sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji pengetahuan keterampilan maupun nilai-nilai sosial yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Susanto (2016:143) mata

pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Salah satu tujuan utama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar yakni untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Materi yang terdapat pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam kurikulum 2013 terintegrasi dengan beberapa materi pada mata pelajaran lain dalam satu tema. Misalnya pada tema 7 Indahnnya Keragaman di Negeriku Kelas IV, dalam tema ini terbagi menjadi 3 sub tema sesuai dengan Pemetaan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi pada masing-masing tema. Permendikbud nomor 30 tahun 2013 menyatakan bahwa pada kurikulum 2013 “Pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik harus memiliki pilihan-pilihan terhadap materi yang dipelajari untuk memiliki kompetensi yang sama”. Jadi dalam hal ini guru seharusnya hanya menjadi fasilitator dan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 25 Oktober 2018 di SDN Montok 1 Pamekasan dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih banyak komponen-komponen yang masih belum dapat tersampaikan secara maksimal. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV Ibu Kusnani AD, S.Pd.SD mengatakan bahwasanya dalam

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) guru masih menggunakan metode konvensional atau ceramah yang mana dalam proses pembelajaran lebih didominasi oleh guru, sedangkan saat proses pembelajaran siswa kurang aktif sehingga siswa merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Guru juga mengatakan bahwa banyak siswa yang kurang memahami Pembelajaran Ilmu Pengetahuan sosial dikarenakan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dan guru hanya terpaku pada buku BSE. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan oleh guru juga menyebabkan siswa kurang paham dengan materi yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran yang di sampaikan, hal itu disebabkan jika dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang di ajarkan, maka siswa akan memiliki pandangan serta pengetahuan yang lebih konkret dan dapat digunakan sebagai alat pengingat bagi siswa.

Menurut Rohman, (2013:160) media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik sehingga dapat memberikan rangsangan untuk belajar hal ini di sebabkan karena materi pelajaran dikemas dalam bentuk lain dari biasanya yaitu dengan menggunakan media, maka dengan itu daya tarik siswa akan meningkat terhadap pelajaran, jika sudah tertarik mereka akan mempunyai motivasi untuk belajar. Menurut Wati Rima, (2016:08) penggunaan media pembelajaran sangat membantu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan pesan dan isi materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli, media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan daya tarik sehingga mampu memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan media yang dapat dijumpai untuk mendukung suatu proses belajar siswa, salah satunya adalah media visual. Media visual merupakan sebuah media yang memiliki unsur garis, bentuk, warna dan tekstur dalam penyajiannya. Oleh karena itu ada beberapa media visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran salah satunya adalah komik. Menurut Gumelar, (2011:07) komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatannya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung di beri *lettering* yang diperlukan sesuai kebutuhan. Komik merupakan sebuah bacaan yang disukai oleh kalangan masyarakat dari berbagai usia mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, terutama pada golongan anak sekolah dasar. Komik dapat menjadi variasi media di masa depan karena perpaduan narasi, gambar dan warna serta pengambilan foto disatukan dalam satu media. Media KORAN (Komik Pembelajaran) merupakan media yang memuat materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Sangsinatria, (2018:131) melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbentuk komik matematika (KOMAT), hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan hasil persentase rata-rata kevalidan yang dihasilkan sebesar 84,3% dengan kriteria sangat valid dan sangat baik digunakan. Keefektifan diperoleh persentase rata-rata sebesar 96,9% dengan kriteria sangat efektif. Sedangkan pada uji coba pemakaian menghasilkan persentase sebesar 97,4% dengan kriteria sangat menarik. Berdasarkan hasil persentase tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa

media Komik Matematika (KOMAT) sangat menarik digunakan untuk siswa kelas V SDN Kraton 6 Bangkalan. Selaras dengan penelitian Sangsinatria tentang media pembelajaran berbasis komik. Saputro, (2015:16) pada penelitiannya dengan coba lapangan dilihat dari rata-rata fisik media diperoleh persentase 84,4%, untuk desain dan warna diperoleh persentase 86,7%, untuk materi diperoleh persentase 96,7% sedangkan gambar dan tulisan diperoleh persentase 86,1% . Jadi persentase rata-rata keseluruhan yaitu 88,5% dengan kategori baik.

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas, dapat disimpulkan bahwa perlu penggunaan media sebagai alternatif pemecahan masalah atau kendala-kendala dalam proses pembelajaran yang terdapat di SDN Montok 1 Pamekasan. Melalui pengembangan media diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa dapat aktif dalam pembelajaran yang nantinya mampu menambah pemahaman konsep pembelajaran yang disampaikan.berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti memilih judul “Pengembangan Media KORAN (Komik Pembelajaran) Kelas IV Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3 dan 4 Di SDN Montok 1 Pamekasan”.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka tujuan penelitian pengembangan sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan media KORAN (Komik Pembelajaran) pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3 dan 4 yang valid untuk kelas IV SDN Montok 1 Pamekasan ditinjau dari validasi ahli;
- 2) Mengembangkan media KORAN (Komik Pembelajaran) pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3 dan 4 yang efektif untuk kelas IV SDN Montok 1 Pamekasan ditinjau dari observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa serta hasil belajar;
- 3) Mengembangkan media KORAN (Komik Pembelajaran) pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3 dan 4 yang menarik untuk kelas IV SDN Montok 1 Pamekasan ditinjau dari respon siswa.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbentuk KORAN (Komik Pembelajaran).
- 2) Materi pembelajaran pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 3 dan 4.
- 3) Bahasa yang digunakan dalam media KORAN (Komik Pembelajaran) disusun sesuai dengan usia siswa kelas IV di SDN Montok 1 Pamekasan.
- 4) Setiap pokok materi disajikan dalam tema cerita yang berbeda-beda namun tokoh cerita yang berperan bersifat tetap.
- 5) KORAN (Komik Pembelajaran) ini berbentuk buku.

1.4 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1) Bagi Siswa

Media pembelajaran berbentuk KORAN (Komik Pembelajaran) ini diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan cara lain sehingga siswa lebih memahami pembelajaran dan tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

2) Bagi Guru

Media pembelajaran berbentuk Komik ini dapat digunakan sebagai alat bantu untuk proses pembelajaran di kelas. Selain itu media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan untuk upaya peningkatan mutu serta menunjang tercapainya tujuan pembelajaran di kelas.

3) Bagi Sekolah

Media pembelajaran ini diharapkan menjadi media yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan menjadi salah satu solusi perbaikan dalam rangka perbaikan pembelajaran di sekolah.

4) Bagi Pengembang

Sebagai bahan kajian untuk pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan sebagai bahan rujukan untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Berikut penjelasan mengenai asumsi penelitian dan keterbatasan penelitian pengembangan ini.

1.5.1 Asumsi Penelitian

Penelitian ini dapat diasumsikan, bahwa melalui pengembangan media KORAN (Komik Pembelajaran). media pembelajaran ini mampu digunakan sebagai media pembelajaran yang valid, efektif, dan menarik dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kepada siswa kelas IV di SDN Montok 1 Pamekasan. Sehingga mampu mendorong siswa untuk semangat membaca, belajar dan memahami materi yang diajarkan.

1.5.2 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian dalam penelitian pengembangan ini terdapat pada subjek penelitian yang hanya dilakukan di SDN Montok 1 Pamekasan. Media pembelajaran berbentuk KORAN (Komik Pembelajaran) hanya terletak pada ruang lingkup materi yang dibahas, yaitu materi tema 7 subtema 1 tentang Indahnya Keberagaman di Negeriku. KORAN (Komik Pembelajaran) ini hanya dapat digunakan pada siswa kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran berbentuk KORAN (Komik Pembelajaran) dalam pembelajaran di sesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan suatu definisi yang berdasar atau suatu penjelasan dari variabel yang digunakan dalam penelitian. Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik sehingga dapat memberikan rangsangan untuk belajar hal ini disebabkan karena materi pelajaran dikemas dalam bentuk lain dari biasanya yaitu dengan menggunakan media, maka dengan itu daya tarik siswa akan meningkat terhadap pelajaran, jika sudah tertarik mereka akan mempunyai motivasi untuk belajar.
3. Komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatannya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung di beri *lettering* yang diperlukan sesuai kebutuhan.
4. KORAN (Komik Pembelajaran) adalah suatu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran kelas IV sekolah dasar pada Tema 7 Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku.