

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Saat ini pendidikan mengalami perubahan dari masa ke masa, hal ini disesuaikan dengan kondisi yang terjadi. Kondisi dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Sebagai seorang pendidik, guru harus melakukan inovasi dalam pembelajaran supaya tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Pendidikan adalah sarana untuk setiap orang dalam meningkatkan pengetahuan serta keterampilan dan kebiasaan. Pendidikan merupakan inti dari proses pembelajaran yang utuh dan menyeluruh sebab penyelenggaraan pendidikan harus didukung dari berbagai komponen seperti adanya kurikulum. Kurikulum memiliki prinsip utama yang mendasari pendidikan yaitu menekankan pada kemampuan guru untuk menerapkan proses pembelajaran secara menarik, menantang dan bermakna untuk siswa sehingga peserta didik dapat berkembang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan (Noviana & Kurniawan: 2013).

Kurikulum memiliki banyak macam arti seperti rencana pembelajaran, rencana belajar siswa, serta pengalaman belajar yang didapatkan siswa di sekolah. Kurikulum merupakan komponen terpenting dalam pendidikan (Hidayat, 2013: 20). Hal tersebut dikarenakan suatu pencapaian sebuah tujuan pendidikan terdapat dari

kurikulum, yang secara proses dilakukan oleh satuan pendidikan. Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I Pasal 1 ayat 19, kurikulum ialah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran supaya mencapai tujuan pendidikan yang optimal. Tujuan pembelajaran secara optimal perlu inovasi pembelajaran dalam proses belajar mengajar, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar (Arsyad, 2014). Media pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat mendukung sebuah pembelajaran dan berperan sangat penting pada proses pembelajaran karena dapat menciptakan interaksi antara peserta didik dengan objek. Penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu menyampaikan pesan atau materi-yang terdapat dalam pelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran dibutuhkan untuk semua muatan pelajaran termasuk tematik karena dapat menciptakan interaksi antara peserta didik dengan objek.

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan belajar mengajar yang melibatkan beberapa muatan pelajaran dalam satu tema untuk memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Adanya pembelajaran tersebut, peserta didik akan lebih terlatih mengkaitkan beberapa informasi dari satu informasi dengan informasi yang lain. Proses

pembelajaran tematik tidak dapat dilakukan hanya dengan pemberian teori atau konsep saja, namun dalam pembelajaran harus terdapat suatu proses bagaimana peserta didik berfikir secara sistematis dalam melakukan pengamatan dan pemecahan masalah melalui berbagai aktivitas.

Pengambilan data dilakukan di SDN 186 Gresik dikarenakan adanya permasalahan yang dihadapi pada saat pembelajaran dan membutuhkan penanganan lebih lanjut. Berdasarkan hasil pengambilan data awal melalui teknik observasi di lingkungan sekolah dan pada saat proses pembelajaran pada tanggal 25 Oktober 2021, menunjukkan bahwa sekolah belum memiliki fasilitas sarana dan prasarana seperti LCD, *Projector*, komputer dan wifi hanya memiliki beberapa media pembelajaran yang kondisinya sudah tidak layak digunakan. Peneliti hanya menemukan beberapa media seperti bola dunia, gambar-gambar, alat peraga yang kondisinya kotor, kusut, dan patah sehingga tidak cocok untuk dijadikan media pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran.

Sedangkan hasil observasi pada saat proses pembelajaran tematik di kelas 4 tema 2 subtema 1 guru mengajarkan pembelajaran tematik tidak menggunakan media pembelajaran dan tidak adanya buku penunjang lain selain buku tematik yang dapat digunakan sebagai penunjang keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa tidak mendengarkan penjelasan dari guru dan mereka tidak paham terhadap materi pelajaran tersebut. Hal ini juga dikarenakan percobaan atau praktik di lapangan jarang dilakukan. Penyebabnya karena terbatasnya media pembelajaran

yang dimiliki sekolah. Terbatasnya media pembelajaran juga bisa mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hal tersebut relevan dengan pendapat (Sundayana, 2015) bahwa salah satu manfaat media pembelajaran dalam proses belajar yaitu pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Sedangkan, berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 26 oktober 2021 diperkuat dengan pernyataan dari beberapa siswa dimana pernyataan tersebut berisikan guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa merasa bosan ketika mendengarkan penjelasan dari guru. Terbatasnya media pembelajaran di SDN 186 Gresik menyebabkan guru hanya menjelaskan saja ketika mengajar terutama pada pelajaran tematik tema 2 yang membahas sumber energi. Materi sumber energi menurut guru dan siswa dirasa sulit dipahami dikarenakan siswa susah memberikan contoh penggunaan sumber energi dalam kehidupan sehari-hari dan siswa tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Jika masalah tidak segera diselesaikan, dikhawatirkan hilangnya semangat belajar pada peserta didik sehingga dapat mempengaruhi jalannya pembelajaran dan mempengaruhi hasil belajar siswa ranah kognitif.

Dari hasil angket kebutuhan siswa kelas 4 pada tanggal 26 oktober 2021 diperoleh data bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang memiliki banyak gambar-gambar, berwarna warni sehingga menarik saat

dibaca. Permasalahan tersebut sebaiknya dalam pembelajaran perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang memerlukan banyak gambar-gambar dan warna didalamnya. Sedangkan, hasil penyebaran angket kebutuhan siswa yang kedua pada 30 mei 2022 bertujuan untuk memperkuat analisis hasil angket sebelumnya, didapat data bahwa siswa membutuhkan media tambahan yang menarik untuk mempermudah proses belajar mengajar, peneliti memberikan beberapa alternatif pilihan media yang ingin digunakan siswa pada saat pembelajaran dan hasil yang diperoleh yaitu siswa lebih memilih media yang mudah dibawa kemana mana dan siswa lebih memilih media pembelajaran komik yang didalamnya berisi gambar-gambar lucu dan berwarna warni.

Dilihat dari tahap usia perkembangan siswa sekolah dasar, siswa masih membutuhkan benda kongkret untuk membantu pemahaman terhadap materi yang akan disampaikan oleh guru. Menurut Suprijono (2009: 22-23) anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional kogkrit yaitu pada usia (8-11 tahun), pada tahap ini siswa mulai mengembangkan kemampuan beranekaragam. Tahap ini siswa mulai mengembangkan keterampilan atas dasar pengalaman nyata namun belum dapat membayangkan. Sehingga siswa masih membutuhkan benda kongkrit untuk mengembangkan keemampuan intelektualnya.

Demi mengupayakan keefektifan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa, hal ini mendorong peneliti untuk melakukan pengembangan media pembelajaran komik karena di

SDN 186 Gresik belum pernah menggunakan media komik untuk media pembelajaran dan di sekolah belum memiliki fasilitas sarana dan prasarana yang memadai sehingga peneliti tidak mengembangkan media pembelajaran yang berbasis digital.

Komik adalah salah satu media pembelajaran yang dalam jenis media visual diam yang dapat mengkomunikasikan sebuah cerita. Menurut Bonnef (2013: 4) menjelaskan bahwa komik memiliki dua fungsi yaitu pertama sebagai hiburan, yang kedua komik dapat dimanfaatkan baik secara langsung maupun tidak langsung untuk tujuan edukatif. Tujuan edukatif dari penggunaan komik sebagai media pembelajaran adalah sebagai alat untuk memudahkan siswa memahami materi yang dipelajari. Pengemasan dan tampilan komik visual yang menarik dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik sehingga dapat termotivasi untuk belajar secara mandiri supaya hasil belajar peserta didik meningkat.

Berdasarkan hal tersebut, diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Alfiyani,N. (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Komik Pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia Untuk Kelas V SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik bisa menambah minat dan motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran komik dapat dipilih sebagai strategi untuk mempengaruhi semangat belajar dan minat baca peserta didik yang cenderung lebih tertarik membaca buku bergambar

(seperti komik) dibandingkan buku pelajaran biasa. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Komik merupakan media yang unik dengan menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif. Guru dapat menggunakan komik dalam usaha untuk membangkitkan semangat belajar, mengembangkan perbendaharaan katakata dan keterampilan. Komik dalam penyajiannya menggunakan bahasa sehari-hari dan dilengkapi gambar menarik memudahkan siswa memahami materi yang dipelajari.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran komik. Tujuan dari dikembangkannya media komik ini karena penyajian komik yang menarik dapat memudahkan peserta didik memahami konsep materi sumber energi. Media komik yang dikembangkan dipadukan dengan pembelajaran tematik yang dapat menyampaikan pesan secara efisien supaya siswa lebih mudah memahami materi dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Pengambilan materi sumber energi ini dikarenakan materi tersebut sulit dipahami siswa-siswi kelas 4 di SDN 186 Gresik. Sehingga mereka belum bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran komik sumber energi tema 2 kelas 4 SDN 186 Gresik ditinjau dari angket validator para ahli?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran komik sumber energi tema 2 kelas 4 SDN 186 Gresik ditinjau dari observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa?
3. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran komik sumber energi tema 2 kelas 4 SDN 186 Gresik ditinjau dari hasil respon siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran komik sumber energi tema 2 kelas 4 SDN 186 Gresik melalui angket validator para ahli.
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran komik sumber energi tema 2 kelas 4 SDN 186 Gresik melalui observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

3. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran komik sumber energi tema 2 kelas 4 SDN 186 Gresik melalui hasil respon siswa.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Tabel 1.1 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

No.	Spesifikasi	Keterangan
1.	Tampilan	1. Media pembelajaran tersebut merupakan media visual dan bewarna. 2. Komik disajikan dengan gambar kartun. 3. Dibuat menyerupai buku cerita. 4. Komik dicetak dengan ukuran kertas A5 5. Komik dijilid softcover
2.	Isi Materi	Materi tentang pembelajaran tema 2 subtema 1 sumber energi untuk kelas 4.
3.	Bahasa	Disajikan menggunakan bahasa Indonesia

E. Batasan Penelitian Pengembangan

1. Media pembelajaran komik sumber energi hanya untuk siswa sekolah dasar khususnya kelas 4.
2. Subjek uji coba pada peserta didik SDN 186 Gresik.
3. Media pembelajaran berisikan materi tema 2 subtema 1 sumber energi.
4. Hasil belajar yang digunakan untuk mengukur keefektifan media hanya ditinjau dari ranah kognitif.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh beberapa manfaat diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang penggunaan media pembelajaran komik dalam menumbuhkan semangat belajar peserta didik dan memperbaiki mutu pendidikan melalui pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Membantu peserta didik memahami sebuah materi pembelajaran sehingga semangat dan perhatian belajar peserta didik meningkat, mempermudah peserta didik untuk memahami materi pelajaran dengan media yang lebih menyenangkan.

b. Bagi Guru

Menjadikan guru lebih mudah dalam memberikan materi pembelajaran tematik.

c. Bagi Sekolah

Adanya media dan sumber belajar alternatif yang dapat digunakan saat kegiatan belajar mengajar.

d. Bagi peneliti

Diharapkan dapat memberi sumbangan informasi tentang pengembangan media pembelajaran komik.

G. Definisi Istilah

Berikut beberapa istilah yang terkait dalam penelitian pengembangan yaitu:

1. Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan yaitu kegiatan penelitian yang mempunyai tujuan untuk mengembangkan suatu produk yang sudah ada dengan membuat produk yang baru dan nantinya akan dilakukan uji kevalidan, keefektifan dan kemenarikan terhadap produk tersebut.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi dalam pembelajaran agar tujuan yang telah dirumuskan terlaksana.

3. Komik

Komik adalah suatu cerita yang disajikan dalam gambar yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar serta dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

4. Materi sumber energi

Sumber energi adalah segala sesuatu daya atau tenaga yang bisa dipergunakan dalam berbagai proses kegiatan atau dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini diajarkan pada kelas 4 sekolah dasar tema 2 subtema1semester1.