

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal penting untuk kemajuan suatu bangsa. Pendidikan adalah proses atau sistem yang dirancang untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, nilai dan pengalaman kepada individu dengan tujuan mengembangkan potensi mereka. Tujuan utama dari pendidikan adalah mengembangkan potensi individu, baik secara intelektual, moral, maupun sosial, agar mereka mampu berkontribusi secara positif dalam masyarakat. Pendidikan melibatkan proses pengajaran dan pembelajaran, dimana guru menyampaikan pengetahuan atau keterampilan kepada siswa. Wibowo & Koeswanti (2021) mengatakan bahwa pendidikan pada hakikatnya adalah pengembangan keterampilan, pengetahuan dan pembelajaran tentang hakikat manusia. Dalam pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan bukan hanya tentang pengembangan pengetahuan dan keterampilan namun juga tentang pengembangan karakter manusia.

Pendidikan di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun dasar pengetahuan dan karakter siswa. Guru dalam keprofesiannya harus menciptakan pembelajaran yang baik dan menyenangkan terhadap siswa, sehingga siswa mudah memahami dan mengerti terhadap pembelajaran yang guru ajarkan. Menurut Rahmawati (2022) mendefinisikan pendidikan sebagai proses yang membantu individu memahami dan mengeksplorasi potensinya. Rahmawati menambahkan bahwa pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk kepribadian yang

mandiri, serta berfungsi sebagai jembatan untuk mentransfer nilai-nilai budaya dan sosial kepada generasi muda, agar mereka bisa mempertahankan identitas dalam arus perubahan zaman. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan nilai-nilai dan keterampilan yang relevan dengan kehidupan sosial budaya di lingkungan mereka.

Melalui kegiatan pembelajaran, terjadi perubahan perilaku pada siswa sebagai hasil interaksi mereka dengan lingkungan sekitar. Selain itu, pembelajaran juga membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak sehingga menjadi lebih nyata dan mudah dimengerti. Proses pembelajaran tersebut dapat dilaksanakan dengan baik, jika komponen di dalamnya saling mendukung mulai dari guru, siswa, media yang digunakan serta dukungan dari orang tua siswa. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berkontribusi secara positif di masyarakat. Pendidikan juga berperan dalam melestarikan nilai-nilai budaya lokal dan sejarah daerah, yang merupakan bagian dari identitas bangsa.

Salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam pendidikan Indonesia adalah pelestarian budaya dan sejarah lokal. Menurut Rahmawati (2019), pengenalan budaya lokal pada siswa tingkat pendidikan dasar sangat penting untuk memperkuat karakter dan identitas nasional. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pengenalan budaya dan sejarah lokal menjadi penting untuk memperkuat jati diri siswa dan menanamkan rasa bangga terhadap daerah mereka. Selain itu, sejarah, budaya suatu daerah, berperan dalam membentuk pemahaman siswa akan jati diri dan warisan budaya mereka. Namun, penyampaian materi sejarah lokal di sekolah sering kali kurang menarik dan sulit dipahami siswa karena terbatasnya media pembelajaran

yang sesuai dengan minat siswa.

Salah satu cara membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Menurut Arsyad (2020), media pembelajaran yang inovatif dapat menjadi alat yang efektif untuk mengatasi kebosanan siswa dan menarik minat mereka dalam belajar. Arsyad menyatakan bahwa media pembelajaran visual, mampu meningkatkan minat siswa karena penyajiannya yang lebih interaktif dan menyenangkan. Di era pembelajaran yang semakin inovatif ini, kehadiran media pembelajaran menjadi suatu keharusan. Para pengembang pendidikan menyadari bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna. Oleh karena itu, upaya pengembangan media pembelajaran semakin diperluas. Berbagai objek kini dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, dengan cakupan yang semakin beragam. Pemanfaatan media yang bervariasi ini membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kreatif, dan mampu mendukung kebutuhan belajar siswa secara lebih maksimal.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (dalam Nurdyansyah, 2019: 45), media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas pesan yang disampaikan. Dengan media pembelajaran, pemahaman siswa terhadap materi yang sulit dapat meningkat. Media juga membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton, sehingga tidak hanya bergantung pada penjelasan atau tulisan guru saja. Dalam konteks ini, guru perlu mampu mengembangkan dan mengorganisasikan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta relevan dengan materi yang akan diajarkan.

Salah satu media yang menarik perhatian anak-anak adalah media komik.

Penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah melalui visualisasi dan alur cerita yang kontekstual, serta meningkatkan motivasi belajar mereka (Darmawan & Nawawi, 2020). Menurut Subroto dan Qohar (2020), media komik memiliki karakteristik yang mudah dipahami dan menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar serta minat siswa terhadap materi pelajaran. Komik menyajikan konten yang menggabungkan teks dan gambar, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan (Syafriana, 2020). Oleh karena itu, komik menjadi alternatif media yang potensial untuk digunakan dalam pembelajaran, terutama pada materi yang dianggap sulit dipahami oleh siswa seperti sejarah budaya lokal. Media sebagai segala wujud yang dapat dipakai sebagai sumber belajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar mengajar ke tingkat yang lebih efektif dan efisien (Isa, 2020). Media komik adalah salah satu media yang bisa menjadi pilihan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran karena mampu menyajikan materi dalam bentuk visual, yang menarik dan cerita mudah dipahami. Mengingat bahwa anak-anak pada usia sekolah dasar sangat tertarik pada gambar, dan cerita, media komik berpotensi menjadi alat bantu yang efektif. Selain meningkatkan motivasi dan minat siswa, penggunaan media komik juga dapat membantu guru dalam menjelaskan materi.

Komik dipilih untuk membantu mengembangkan daya berliterasi siswa. Kelebihan media pembelajaran berbasis komik adalah mampu menciptakan minat siswa, materi menjadi lebih menarik, membantu siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak (Darmawan & Nawawi, 2020). Hal tersebut karena komik

adalah media yang menyampaikan media cerita melalui visualisasi atau ilustrasi gambar yang disusun dalam urutan tertentu, dengan tokoh-tokoh yang memiliki karakteristik unik yang menambah daya tarik dan unsur hiburan dalam alur ceritanya. Sehingga komik menjadi media yang tepat untuk dijadikan media pembelajaran yang menghibur dan tidak membosankan untuk siswa.

Pada tanggal 17 Oktober 2024 telah dilaksanakan observasi di SDN Gili Barat untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas. Observasi ini bertujuan untuk memahami bagaimana guru mengimplementasikan pembelajaran serta bagaimana siswa berinteraksi dengan materi pelajaran yang disampaikan. (1). Guru menggunakan pendekatan yang bervariasi dalam proses pembelajaran, yaitu metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Guru berperan aktif dalam memandu siswa, memberikan penjelasan materi dengan jelas, serta mendorong partisipasi. (2). Pembelajaran yang dilakukan oleh guru lebih banyak menjelaskan. Observasi menunjukkan bahwa siswa antusias ketika disajikan materi dengan bantuan media dibandingkan dengan penjelasan secara ceramah. (3). Guru mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif dan memotivasi siswa untuk aktif bertanya. (4). Siswa merespons dengan antusias ketika diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat mereka.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN Gili Barat, (1). Dilihat dari data penilaian, guru mengatakan bahwa pelajaran yang masih belum memenuhi KKTP yaitu pelajaran IPAS. (2). Nilai KKTP di SDN Gili Barat yaitu 71. (3). Materi yang sulit dipahami oleh siswa yaitu materi sejarah, khususnya pada pelajaran IPAS, yaitu pemahaman siswa terhadap budaya lokal yang menjadi bagian dari materi sejarah tersebut. Minat siswa terhadap pelajaran sejarah masih

rendah karena siswa memiliki kejenuhan dalam pembelajaran terutama karena penyampaian hanya dilakukan dengan metode ceramah saja. (4). Media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu adalah papan tulis, buku dan alat peraga sederhana. (5). Belum ada media pembelajaran yang menyajikan tentang materi budaya kearifan lokal. (6). Metode yang sering digunakan oleh guru yaitu ceramah dan diskusi. (7). Model pembelajaran yang digunakan yaitu inkuiri dan PBL. (8). Siswa kelas 4 memiliki gaya belajar visual dimana siswa menyukai buku bacaan dengan disertai gambar sebagai pendukung pemahaman. (9). Siswa dilarang untuk membawa HP ke sekolah. (10). Sebanyak 11 dari 22 siswa atau 50% pada nilai IPAS belum mengalami ketuntasan KKTP.

Pada wawancara tersebut guru kelas menyatakan bahwa pada pembelajaran IPAS, siswa mengalami kesulitan utamanya pada materi yang berhubungan dengan sejarah budaya. Sejalan dengan hal itu, angket kebutuhan yang telah dibagikan oleh peneliti kepada siswa pada tanggal 19 Oktober 2024 di kelas IV SDN Gili Barat yang berjumlah 22, mendapati hasil bahwa (1) sebanyak 100% siswa menyukai buku cerita yang menggunakan banyak gambar. (2) sebanyak 68% siswa merasa sulit ketika belajar tentang budaya. (3). Sebanyak 90% siswa tidak mengetahui apa itu budaya karapan sapi. (4). Sebanyak 100% siswa belum pernah melihat budaya madura karapan sapi secara langsung.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket yang telah peneliti lakukan maka perlu adanya media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami. Salah satu media yang direkomendasikan adalah media yang menggunakan banyak gambar seperti komik. Komik sebagai media pembelajaran memiliki daya tarik visual yang kuat dan dapat menyampaikan pesan dengan cara

menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Sudjana & Rivai (dalam Subroto, E N, dkk., 2020:135) mendefinisikan komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter sebagai cerita dalam penjelasan yang terkait dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Komik tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat edukatif yang mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien.

Pengembangan media pembelajaran komik budaya kearifan lokal merupakan langkah inovatif untuk mengenalkan siswa pada sejarah lokal mereka. Melalui komik, diharapkan siswa dapat memahami materi secara lebih mudah dan mendalam. Komik juga dapat membantu siswa mengingat informasi lebih lama karena menggunakan gambar dan dialog yang relevan dengan konteks cerita. Hal ini didukung oleh pendapat Kustandi dan Sutjipto (2019), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual dapat meningkatkan pemahaman materi pada siswa.

Penggunaan media komik dalam pembelajaran telah mendapatkan perhatian signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Penelitian oleh Subroto dan Qohar (2020) menunjukkan bahwa komik sebagai media pembelajaran memiliki karakteristik yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka. Melalui komik, diharapkan siswa tidak hanya mempelajari fakta sejarah, tetapi juga mengembangkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya lokal mereka. Komik ini dapat menjadi media yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai budaya dan sejarah pada generasi muda, sehingga mereka dapat menghargai dan melestarikan warisan budaya lokal. Selain itu, penggunaan komik sebagai media pembelajaran juga sejalan dengan upaya untuk menciptakan

suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Peneliti memilih menggunakan media komik cetak sebagai alat pembelajaran di sekolah dasar karena sekolah tidak memiliki akses WIFI atau jaringan internet. Selain itu, larangan membawa ponsel ke sekolah diterapkan untuk menjaga fokus dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan ponsel di kelas dapat mengganggu perhatian siswa, mengurangi interaksi sosial dengan teman sebaya, dan meningkatkan risiko akses ke konten yang tidak sesuai. komik cetak tidak memerlukan koneksi internet atau perangkat elektronik, sehingga dapat digunakan kapan saja dan di mana saja tanpa ketergantungan pada teknologi. Hal ini memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang sama terhadap materi pembelajaran, terlepas dari keterbatasan infrastruktur teknologi. Selain itu, komik cetak dapat merangsang minat baca siswa melalui ilustrasi yang menarik, membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Penggunaan komik cetak juga mengurangi risiko paparan konten digital yang tidak sesuai dan menghindari dampak negatif dari penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan, seperti gangguan kesehatan mata dan penurunan interaksi sosial.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ferry Arif Setiawan (2022) sehingga saya mengambil judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MADURA *EXPLORER* BUDAYA KARAPAN SAPI UNTUK KELAS IV DI SDN GILI BARAT". Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat tercipta media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk menyampaikan materi sejarah lokal, khususnya budaya dan kearifan lokal

Bangkalan Madura, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang budaya lokal daerah mereka sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Peneliti dapat merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran Komik Madura *Explorer* Budaya Karapan Sapi Untuk Kelas IV SDN Gili Barat?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran media Komik Madura *Explorer* Budaya Karapan Sapi Untuk Kelas IV SDN Gili Barat?
3. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran Komik Madura *Explorer* Budaya Karapan Sapi Untuk Kelas IV SDN Gili Barat?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran Komik Madura *Explorer* Budaya Karapan Sapi Untuk Kelas IV SDN Gili Barat.
2. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Komik Madura *Explorer* Budaya Karapan Sapi Untuk Kelas IV SDN Gili Barat.
3. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran media Komik Madura *Explorer* Budaya Karapan Sapi Untuk Kelas IV SDN Gili Barat.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran komik, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam proses pembelajaran. Menambah wawasan guru tentang pengembangan media pembelajaran. Informasi ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

b. Bagi Siswa

Menambah wawasan kepada siswa bahwa ada berbagai macam sumber belajar yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Media komik yang penuh gambar dan warna, dapat menarik dan meningkatkan minat serta motivasi siswa untuk belajar. Siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi dalam mempelajari budaya lokal daerah tempat tinggal mereka, serta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan menyenangkan tentang materi tersebut.

c. Bagi Sekolah

Sekolah menjadi lebih inovatif dalam menyediakan sarana pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan zaman dan karakteristik siswa.

d. Peneliti Selanjutnya

Menambah referensi yang dapat dijadikan acuan penelitian pengembangan media pembelajaran komik.

1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang diharapkan sebagai hasil pengembangan berupa media komik dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media full color dengan gaya ilustrasi yang ramah anak, menyertakan karakter-karakter animasi.
2. Komik dicetak dengan ukuran A5
3. Menyajikan informasi tentang karapan sapi dengan cara yang menarik, dan memadukan unsur edukasi dan hiburan.
4. Komik dapat membantu siswa memahami keragaman budaya dan kearifan lokal Madura karapan sapi
5. Materi yang diambil dalam komik yaitu “Budaya Karapan Sapi” dimana komik akan menceritakan Budaya dan Kearifan lokal karapan sapi kota Bangkalan Madura.

1.5 Batasan Penelitian

Agar permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini jelas dan terarah, maka diperlukan adanya pembatasan penelitian sebagai berikut :

1. Lingkup penelitian hanya dilakukan pada siswa di kelas 4 SDN Gili Barat yang berjumlah 22 siswa.
2. Penelitian ini akan berfokus pada materi Budaya Kearifan Lokal Karapan sapi.
3. Dilakukan uji coba kecil sebanyak 6 siswa dan uji coba besar sebanyak 16 siswa.
4. Penelitian ini difokuskan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana mengembangkan media pembelajaran komik budaya

karapan sapi untuk kelas IV di SDN Gili Barat

5. Peneliti memfokuskan pada media komik cetak sebagai media pembelajaran

1.6 Definisi Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan adalah serangkaian proses yang dilakukan untuk menciptakan, meningkatkan, atau memperbaiki sesuatu agar lebih sesuai dengan kebutuhan atau tujuan tertentu. Dalam konteks pendidikan, pengembangan mengacu pada proses perencanaan, desain, dan pembuatan alat atau media pembelajaran yang efektif. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar sehingga lebih menarik dan relevan bagi siswa.

2. Media

Media adalah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi, pesan, atau materi. Dalam bidang pendidikan, media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang bisa membantu proses pembelajaran, mulai dari alat tradisional seperti buku dan papan tulis hingga teknologi digital seperti video atau komik. Penggunaan media bertujuan untuk memudahkan pemahaman siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.

3. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses dimana seorang pendidik menyampaikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau pengalaman kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran bertujuan mengembangkan potensi siswa sehingga mereka dapat memahami, menguasai dan menerapkan materi yang diajarkan dalam

kehidupan sehari-hari.

4. Media Pembelajaran

Segala bentuk alat, sarana, atau metode yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar agar menjadi lebih efektif, menarik, dan interaktif. Media ini berfungsi sebagai perantara yang menghubungkan antara materi yang disampaikan oleh pendidik dengan siswa yang mempelajarinya, dan mempermudah pemahaman siswa.

5. Komik

Komik adalah media visual yang terdiri dari serangkaian ilustrasi atau gambar yang diatur dalam urutan tertentu untuk menyampaikan pesan kepada pembaca. Dalam dunia pendidikan, komik digunakan sebagai alat yang menarik dan interaktif untuk membantu siswa memahami konsep atau materi pelajaran.