

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Belajar merupakan proses interaksi dalam diri individu untuk memperoleh ilmu pengetahuan baik dalam segi kognitif, afektif dan psikomotor dengan tujuan agar individu dapat memecahkan sebuah permasalahan yang ada. Belajar adalah proses perubahan perilaku secara aktif yang ada di sekitar individu, proses yang diarahkan pada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu yang di pelajari. Selaras dengan Moh Surya (dalam Ramansyah,2012:3) belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam berintraksi dengan lingkungan. Belajar sebenarnya dapat saja terjadi tanpa pembelajaran, akan tetapi hasil belajar kurang maksimal, jika tanpa adanya aktivitas pembelajaran.

Mujtahidin (2012:6) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang di inginkan pada suatu lingkungan belajar. Terjadinya interaksi atau hubungan timbal balik tersebut terjadilah suatu proses berpikir siswa yang menghasilkan suatu pemahaman terhadap materi pembelajaran yang telah

dipelajari. Pemahaman tidak akan diperoleh dengan baik oleh siswa jika mereka tidak ikut serta secara aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran dianggap sebagai suatu sistem, maka pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisir antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran/alat peraga, pengorganisasi kelas, evaluasi pembelajaran dan tindak lanjut pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan Di SDN Bakalanpule 2 Lamongan pada tanggal 21 September 2019 menunjukkan bahwa proses pembelajaran hanya menggunakan buku paket tematik. Selain itu guru hanya menggunakan papan tulis dan tidak menggunakan media atau bahan yang menarik untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga siswa dalam proses pembelajaran merasa bosan dan kurang memperhatikan pada saat guru menerangkan. Hal tersebut juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dibuktikan dengan pernyataan dari angket kebutuhan siswa dimana sebesar 17 siswa dari 20 siswa menginginkan penggunaan bahan ajar yang memiliki banyak gambar dan banyak warna serta bacaan yang menyenangkan. Maka dari itu siswa memerlukan bahan ajar yang dapat menarik perhatian belajar siswa. Dari permasalahan tersebut maka sebaiknya dalam proses pembelajaran perlu dilakukannya pengembangan bahan ajar dari yang sudah ada menjadi bahan ajar yang lebih berwarna dan mempunyai banyak gambar. Peneliti memberikan alternatif untuk mengembangkan keefektifan dalam pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar komik. Selaras dengan (Siddiq, 2008:2) mengungkapkan bahwa tampilan bahan ajar di sekolah dasar harus menarik perhatian siswa

misalnya dengan komik berwarna dan berseri yang menggunakan ilustrasi-ilustrasi yang menarik.

Peneliti dalam pengembangan ini mengambil materi keanekaragaman suku bangsa dan agama di Negriku, sesuai dengan wawancara guru menyatakan bahwa materi tersebut kurang difahami oleh siswa. Indonesia merupakan Negara yang dikenal akan adanya keragaman suku bangsa dan Agama, kebanyakan siswa belum sepenuhnya tahu akan keragaman suku bangsa dan agama di Indonesia .Untuk itu, pengenalan keragaman suku bangsa dan Agama sangat penting dan perlu untuk ditransformasikan dalam dunia pendidikan agar mereka dapat terdorong untuk belajar sebaik mungkin. Situasi ini tidak harus berupa pengetahuan dari guru kepada siswa saja, akan tetapi dapat dengan cara lain, misalnya dalam proses pembelajaran yang dikemas dalam bahan ajar.

Bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan/suasan yang memungkinkan siswa untuk belajar (Daryanti, 2014:171). Bahan ajar dapat mempelajari suatu kompetensi dasar secara runtut sistematis sehingga siswa mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu. Penggunaan bahan ajar akan membantu guru dalam pembelajaran sehingga lebih muda untuk mencapai tujuan belajar siswa.

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. Perkembangan komik akhir-akhir ini berkembang dengan baik. Komik menjadi bacaan yang

sangat diminati oleh banyak kalangan baik komik berbentuk nyata atau berupa aplikasi yang tersedia di smartphone. Cerita dari komik banyak mempengaruhi minat belajar siswa dengan dukungan gambar yang menarik serta komunikasi yang luas serta ringan untuk dibaca, membuat komik begitu diminati untuk dijadikan bahan bacaan oleh anak-anak. Ragam gambar yang ada pada komik membantu mendorong siswa membangkitkan semangat minatnya pada pelajaran.

Hasil penelitian terdahulu oleh (Rismawan,2019). Hasil penelitian menunjukkan media yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan. Hal tersebut bisa dibuktikan dengan, hasil validasi ahli bahasa sebesar 82% dengan kategori sangat valid, hasil validasi ahli media pembelajaran menunjukkan hasil 92% dengan kategori sangat valid dan hasil validasi ahli materi 95,29% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan dengan hal tersebut peneliti ingin membuat judul penelitian pengembangan yaitu “Pengembangan Bahan Ajar Komik Pada Tema 7 Subtema 1 kelas IV SDN Bakalanpule 2 Lamongan”. Penggunaan media komik tersebut untuk menyampaikan materi agar pembelajaran lebih menarik, efektif, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan**

Berdasarkan latar belakang diatas yang telah dijelaskan, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan bahan ajar komik pada tema 7 subtema 1 yang Valid dilihat dari ahli validator;
- 2) Mengembangkan bahan ajar komik pada tema 7 subtema 1 yang efektif di lihat dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa;
- 3) Mengembangkan bahan ajar komik pada tema 7 subtema 1 yang menarik di lihat dari angket respon siswa.

## **1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa bahan ajar komik pada tema 7 subtema 1 mempunyai spesifikasi sebagai berikut.

- 1) Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar komik;
- 2) Produk bahan ajar komik dicetak menggunakan kertas art papper dengan ukuran A5 serta di desain dengan menggunakan software aplikasi desain CSP (Clip Studio Paint) Photoshop CC 2018;
- 3) Materi pada bahan ajar komik terdapat pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 3, pembelajaran 4 dan pembelajaran 5;
- 4) Bahan ajar komik disajikan dalam 3 episode dengan tema cerita yang berbeda-beda, namun tokoh cerita yang berperan tetap sama;
- 5) Setiap episode terdapat soal evaluasi pilihan ganda
- 6) Bahan ajar komik berbetuk buku

#### **1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan**

##### **1) Bagi guru**

- a. Mempermudah guru dalam penyampaian materi.
- b. Membantu guru untuk mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif.
- c. Memberikan wawasan kepada guru agar kreatif dalam mengelolah materi pembelajaran dengan cara yang menarik sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

##### **2) Bagi Siswa**

- a. Membuat siswa lebih tertarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih semangat.
- b. Membuat siswa termotivasi dalam belajar sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

##### **3) Bagi sekolah**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah keterampilan dan pengalaman dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.
- b. Pada kegiatan belajar mengajar dapat mengembangkan bahan ajar yang efektif dan menarik.

#### **1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan**

Berikut merupakan penjelasan mengenai asumsi penelitian dan keterbatasan penelitian pengembangan ini.

### **1.5.1 Asumsi Penelitian**

Asumsi merupakan dasar, asumsi dapat berupa teori, atau pemikiran peneliti sendiri, yang tidak perlu dibuktikan lagi kebenarannya, minimal dalam kaitanya dengan masalah yang diteliti (Sukmadinata. 2016: 305). Asumsi peneliti dan pengembangan ini adalah media pembelajaran komik , layak ditinjau dari kevalidan, kemenarikan, dan keefektifan dan dapat digunakan pada SDN Bakalanpule 2 Lamongan.

### **1.5.2 Keterbatasan Penelitian**

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa batasan penelitian sebagai berikut.

- 1) Pemanfaatan bahan ajar komik terbatas pada buku siswa tema 7 subtema 1 kelas IV kurikulum 2013;
- 2) Produk bahan ajar komik terbatas pada pembelajaran 3, pembelajaran 4 dan pembelajaran 5 yang fokus pada materi keragaman suku bangsa dan agama di Negriku yang termuat pada materi IPS dan PPKn sehingga perlu penyesuaian apabila dipergunakan pada materi yang lain;
- 3) Subjek uji coba adalah siswa kelas IV SDN Bakalanpule 2 Lamongan;
- 4) Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D ( *Define, Design, Develop, Disseminate* ).
- 5) Penelitian ini terbatas pada uji coba lapangan terbatas karena pandemi covid-19 ini

## **1.6 Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan suatu definisi yang berdasar atau suatu penjelasan dari variabel yang digunakan dalam penelitian (Rofi'udin, 2017:18) . Istilah-istilah definisi operasional yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini antara lain sebagai berikut.

- 1) Bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan/suasan yang memungkinkan siswa untuk belajar
- 2) Komik adalah bentuk sajian cerita dengan gambar yang menarik dan sederhana. Komik menceritakan cerita sederhana yang mudah di pahami anak-anak.
- 3) Bahan ajar komik keragaman suku bangsa merupakan sumber bacaan untuk memberikan pengetahuan pada peserta didik kelas IV SDN Bakalanpule 2 Lamongan tentang keragaman suku bangsa dan agama di Negriku.