

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berjalannya waktu, pendidikan mengalami perubahan yang sangat pesat, sehingga guru perlu melakukan pembaharuan dalam proses belajar mengajar. Dalam proses belajar pasti ada tujuan yang ingin dicapai. Untuk mewujudkan proses belajar agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan, maka guru perlu melakukan tindakan yang tepat dalam menjelaskan mata pelajaran. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. (Ambaryani & Gamaliel, 2017:19) Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa.

Erianto (2017:373) mengungkapkan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Namun, pada kenyataannya berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di SDN Wonokromo II, dalam pembelajaran yang menggunakan media gambar kurang dapat menarik minat siswa. Ibu Anis Mufarida, S.Pd selaku wali kelas IV mengatakan bahwa, kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan media yang digunakan hanya sebatas gambar yang dicetak dengan ukuran diperbesar yang diletakkan atau ditempel di depan kelas tanpa informasi gambar, sehingga guru cenderung lebih informatif untuk menjelaskan informasi gambar, sehingga siswa kurang dapat memahami materi yang telah disampaikan. Siswa cenderung minat hanya pada awal pembelajaran saat guru menunjukkan gambar, setelahnya siswa mulai bosan karena hanya mendengarkan.

Dalam pembelajaran dibutuhkan minat belajar, jika siswa tidak memiliki minat maka akan terasa sulit. Apalagi pembelajaran yang berkaitan dengan konsep-konsep sejarah, maka dalam pembelajaran dibutuhkan minat belajar yang tinggi. Sejarah merupakan peristiwa-peristiwa yang dibatasi oleh kesenjangan ruang dan waktu, sehingga untuk mempelajarinya hanya dapat melalui dokumen-dokumen, video, atau benda-benda peninggalan sejarah. Oleh karena itu, ketersediaan media untuk mengajarkan konsep sejarah sangat terbatas. Meskipun teknologi semakin maju dan semakin mudahnya memperoleh informasi namun, untuk menyajikan media sebagai pendukung dalam pembelajaran sejarah masih mengalami beberapa kendala. Salah satu media sejarah yaitu video, pada saat ini memang mudah untuk diperoleh melalui internet, namun kredibilitasnya masih belum bisa dipertanggungjawabkan secara pasti. Selain itu tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang dapat digunakan untuk menyajikan media pembelajaran berupa video.

Selain video, dokumen dan peninggalan sejarah juga merupakan media yang dapat digunakan untuk menjelaskan konsep sejarah. Namun dokumen-dokumen serta peninggalan sejarah ini biasanya tersimpan di tempat-tempat tertentu, misalnya museum dan candi-candi. Padahal tidak semua sekolah berlokasi dekat dengan sumber-sumber belajar tersebut.

Pada akhirnya, media yang digunakan hanya sebatas gambar yang kurang mampu untuk menjelaskan konsep sejarah sebagai pendamping dari buku paket (*textbook*) yang dipinjamkan oleh sekolah. Oleh karena itu banyaknya materi serta

sumber belajar yang monoton dan media yang kurang, mengakibatkan proses kegiatan pembelajaran menjadi kurang bervariasi sehingga siswa kurang minat dan tertarik untuk mempelajari sejarah.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti menginginkan sebuah proses pembelajaran yang ideal sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa, Salah satu media yang belum pernah diterapkan adalah media komik. Melihat realita permasalahan-permasalahan yang terjadi di atas, memunculkan solusi dan inovasi sebagai upaya mengatasi masalah tersebut. Salah satu solusinya yaitu dengan mengembangkan media untuk pembelajaran tematik Tema 5 subtema 3 Pembelajaran 1. Pengembangan media pembelajaran tematik Tema 5 subtema 3 Pembelajaran 1 ini diharapkan mampu mengatasi masalah yang terjadi dan menciptakan pembelajaran yang bervariasi serta menarik bagi siswa.

Belajar melalui visual atau gambar dapat membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk materi materi mengingat, mengenali, dan menghubungkan fakta dengan konsep. Stimulus verbal juga akan memberikan hasil yang lebih baik apabila pembelajaran yang dilakukan melibatkan ingatan yang berturut-turut. Berawal dari sinilah muncul suatu gagasan untuk membuat komik dengan isi cerita yaitu materi Meneladani sikap kepahlawanan.

Komik sebagai bagian dari media cetak, dapat dikembangkan menjadi suatu alternatif media pembelajaran. Berkenaan dengan peranan media komik, Maharsi (dalam Henggang & Soeharto, 2015:64) mengemukakan bahwa komik mempunyai peranan yang besar untuk memberikan informasi yang mendidik,

menghibur, serta mempegaruhi seperti hakekat fungsi dari komunikasi. Daryanto (dalam Henggang, 2105:64) menjelaskan mengenai kelebihan komik sebagai media pemebelajaran, yaitu komik mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya sampai selesai. Dengan demikian, di samping meningkatkan minat belajar siswa, media komik sangat efektif dalam menransfer nilai-nilai karakter melalui penokohan dalam cerita komik tersebut.

Sudjana & Rivai (dalam Henggang, 2015:64) mengungkapkan bahwa peran pokok dari media komik adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat dalam bentuk komik dapat digunakan sebagai sebuah variasi media pembelajaran. Media komik ini memiliki potensi untuk lebih disukai siswa, hal ini dikarenakan gambar dalam komik dapat menghidupkan deretan teks tertulis yang menyertainya. Dengan visualisasi teks kedalam gambar, penjelasan panjang lebar dan rumit dari teks atau topik pembelajaran yang dibaca dapat menjadi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Bahkan siswa dapat memahami dan membayangkan lebih dahulu apa yang sebenarnya menjadi inti dari topik pelajaran yang ia baca melalui gambar yang ada.

Kelebihan lain dari sebuah komik adalah penyajiannya mengandung alur cerita. Sudah sejak lama cerita menjadi alat untuk menyampaikan pesan dalam masyarakat. Hal ini terlihat dari banyaknya masyarakat yang menciptakan cerita dongeng ataupun legenda untuk menyampaikan sebuah nilai maupun adat istiadat

yang berlaku di masyarakat. Cerita yang menarik dan mempunyai alur yang kuat mampu memberikan struktur mitologi yang dapat mengubah jalan hidup anak Humphrey (dalam Henggang, 2015:65). Oleh karenanya, materi pembelajaran yang dikemas dalam alur cerita yang jelas akan membuat materi tersebut bertahan lebih lama dalam ingatan siswa. Dengan demikian, selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena penyajiannya yang menarik, komik juga berpotensi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap sikap kepahlawanan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Komik Kepahlawanan Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1 Kelas IV SDN Wonokromo II”

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Pengembangan Media ini bertujuan untuk menghasilkan produk media komik bergambar yang valid, menarik, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas IV materi tentang sikap kepahlawanan.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan adalah media komik kepahlawanan. Media Komik Kepahlawanan berisi tentang materi meneladani sikap kepahlawanan.. Media komik kepahlawanan ini nantinya berisi tentang cerita tentang Perjuangan Kadet Soewoko pada saat melawan penjajah Belanda.

Komik cerita tentang Kadet Soewoko ini disajikan dalam bentuk buku. Tahapan pembuatan komik yaitu sketsa awal dari komik dibuat dengan menggunakan *software Corel Draw* Jenis huruf yang digunakan dalam komik

adalah Arial dengan ukuran (*font size*) 12. Komik ini menggunakan kertas *art paper* untuk bagian sampul dan HVS 100 gr untuk halaman isi dengan ukuran B5, kemudian dijilid menjadi sebuah buku. Keunggulan komik cerita Kadet Soewoko ini adalah dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa sehingga siswa lebih antusias dalam pembelajaran dan dapat menarik minat belajar siswa. Komik cerita Kadet Soewoko dapat dibaca dalam berbagai situasi.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian Pengembangan media Komik Kepahlawanan ini diharapkan nantinya dapat bermanfaat bagi sekolah serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. beberapa manfaat lain yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis kegunaan penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan, serta dapat digunakan sebagai panduan dalam mengembangkan bahan ajar khususnya untuk panduan dalam mengembangkan media pembelajaran pada pembelajaran tematik tema 5 subtema 3 pembelajaran 1 di kelas IV bagi guru dan siswa.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Digunakan sebagai salah satu alternatif dalam melaksanakan proses pembelajaran tematik tema 5 subtema 3 pembelajaran 1 dengan media pembelajaran yang terbaru dan menarik. Menambah variasi guru dalam mengajar dan pemilihan media pembelajaran yang lebih

inovatif. Serta meningkatkan motivasi guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran.

2) Bagi Siswa

Penggunaan Media yang penuh dengan gambar menarik akan membantu meningkatkan minat dan antusias siswa dalam proses pembelajaran, terutama pada pokok bahasan tentang sikap kepahlawanan. Mempermudah siswa dalam memahami materi serta alur cerita sejarah Perjuangan pahlawan dalam mempertahankan kemerdekaan serta menambah sumber belajar siswa.

3) Bagi Sekolah

Memberi masukan dalam menentukan media pembelajaran yang layak dan sesuai untuk mendukung pembelajaran tematik tema 5 subtema 3 pembelajaran 1 di sekolah agar siswa menyenangi mata pelajaran IPS.

4) Bagi Peneliti

Sebagai kajian dalam meneliti agar dapat mengembangkan penelitian lebih lanjut tentang fokus pengembangan media pembelajaran.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Sugiyono (dalam Tahir, 2011:4) mengemukakan bahwa asumsi adalah anggapan dasar, yakni sesuatu yang diakui kebenarannya yang dianggap benar tanpa harus dibuktikan kebenarannya terlebih dahulu oleh peneliti. Asumsi disusun dengan tujuan agar peneliti dapat mengembangkan rancangan penelitian yang valid (benar).

Asumsi penelitian ini adalah pengembangan media komik kepahlawanan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk menarik minat belajar siswa pada pembelajaran Tematik Tema 5 subtema 3 Pembelajaran 1 di SD kelas IV.

Ada beberapa persoalan yang dihadapi dan mengingat keterbatasan peneliti maka diperlukan adanya batasan masalah. Hal ini dilakukan agar penelitian lebih terarah terfokus dan tidak menyimpang dari sasaran pokok penelitian. Peneliti memfokuskan penelitian pada aspek:

1. Pengembangan media Komik Kepahlawanan untuk siswa kelas IV di Sekolah Dasar
2. Materi yang dikembangkan dibatasi pada mata pelajaran Tema 5 subtema 3 Pembelajaran 1 kelas IV Sekolah Dasar
3. Penelitian ini difokuskan pada kelas IV materi Tema 5 subtema 3 Pembelajaran 1 pokok bahasan tentang sikap kepahlawanan. dengan indikator “Siswa dapat meneladani sikap kepahlawanan yang dimiliki oleh Kadet Soewoko”.
4. Pengembangan media Komik Kepahlawanan diberikan kepada siswa agar siswa tertarik dalam pembelajaran.

1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman pengertian dalam pengembangan ini, maka perlu dijelaskan definisi operasionalnya. Variabel-variabel yang perlu dijelaskan dalam pengembangan ini yaitu:

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.
2. Komik adalah suatu karya yang didominasi oleh keberadaan gambar yang dilengkapi dengan teks percakapan untuk menyampaikan gagasan kepada pembaca.
3. Media komik kepahlawanan adalah suatu jenis media media pembelajaran berbentuk media cetak berupa buku komik dengan materi kepahlawanan.
4. Materi Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 1 terdiri dari 2 mata pelajaran, yaitu IPS dan Bahasa Indonesia pada kelas IV SD.