

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar atau disengaja untuk menambah pengetahuan, wawasan serta pengalaman untuk menentukan tujuan hidup sehingga memiliki pandangan yang luas untuk masa depan yang lebih baik. Hal ini selaras dengan UU No 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa salah satu tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian akhlak serta kemampuan dan mampu mengembangkan budaya belajar untuk pembelajaran diri. Melalui pendidikan peserta didik memperoleh pengetahuan dan pandangan serta wawasan yang luas sehingga dapat meningkatkan mutu taraf kehidupan dalam berbagai dimensi kehidupan sehari-hari.

Proses belajar mengajar memiliki dua unsur yang sangat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek tersebut saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan dapat dikuasai oleh peserta didik setelah pembelajaran berlangsung serta konteks pembelajaran yang termasuk karakteristik peserta didik. Meskipun demikian, Menurut Azhar dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah

sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dapat berupa media digital maupun media non digital yang tetap dapat memberikan ketertarikan kepada peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Lewat media yang dirancang oleh guru harapannya dapat berkomunikasi dengan peserta didik. Materi yang tidak dapat dijelaskan oleh guru melalui bahasa verbal akan terwakili oleh media yang digunakan. Misalnya dalam materi yang disampaikan guru memiliki gambar maka media yang baik digunakan adalah media yang dapat menyajikan gambar dan bahasa seperti komik.

Pembelajaran melalui gambar akan membantu peserta didik dalam memahami pelajarannya, sebab dengan adanya gambar dan sajian bahasa yang menjelaskan maksud dari gambar itu akan membuat peserta didik dapat menyaksikan langsung apa yang telah dijelaskan oleh guru dan dapat menghindari adanya salah penafsiran oleh peserta didik.

Berdasarkan kemendikbud Nomer 54 Tahun 2013 agar pembelajaran yang efektif dapat terlaksana dan hasil pembelajarannya sesuai dengan tujuan pendidikan maka peserta didik harus memiliki suatu keterampilan. Keterampilan yang dimaksud antara lain keterampilan: melakukan pengamatan dengan peralatan yang sesuai, melaksanakan percobaan sesuai prosedur, mencatat hasil pengamatan dan pengukuran dalam tabel dan grafik yang sesuai, membuat kesimpulan dan mengkomunikasikannya secara lisan dan tertulis sesuai bukti yang diperoleh.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan peserta didik dalam proses pembelajaran adalah dengan menyediakan bahan ajar berupa komik yang mampu memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik. Komik merupakan cerita bergambar yang menggunakan gambar tidak bergerak yang disusun sehingga membentuk alur cerita. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Suwarti (2020) disimpulkan bahwa hasil tanggapan siswa dan guru sangat membutuhkan pengembangan media komik sebagai sarana media pembelajaran. Hal ini senada dengan penelitian Ainun Jariyah (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan komik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mendapatkan respon yang positif dari peserta didik.

Menurut Rohani dalam Riska Dwi Novianti dan M. Syaichudin mengatakan Komik pembelajaran dalam teknologi pendidikan bersifat edukatif dan menciptakan unsur penyampaian pesan yang jelas serta komunikatif. Menurut Sudjana dalam Riska Dwi Novianti dan M. Syaichudin mengatakan dalam penggunaan media komik secara efektif pada saat proses belajar mengajar, guru diwajibkan untuk menggunakan motivasi potensial dari buku komik yang dipadu dengan metode mengajar, sehingga komik akan dapat menjadi alat pengajaran yang efektif. Dengan demikian komik akan dapat difungsikan sebagai media instruksional edukatif.

Fakta yang ada di lapangan penerapan pembelajaran di sekolah masih berpusat pada guru padahal tuntutan kurikulum pembelajaran haruslah berpusat pada peserta didik hal yang mengharuskan guru menciptakan lingkungan belajar yang ditandai dengan prosedur yang demokratis dan proses

ilmiah (memberikan fasilitas) serta melibatkan peserta didik dalam inquiri (penyelidikan) atau secara sederhana memberikan pembelajaran yang bermakna pada peserta didik. Kegiatan belajar mengajar masih mengalami permasalahan dan hambatan yang dirasakan peserta didik. Kendala pada kegiatan belajar mengajar masih cukup kompleks diantaranya peserta didik kesulitan mendapatkan bahan ajar yang mudah dipahami. Selain itu peserta didik juga mengalami kejenuhan dan kesulitan dalam mengikuti pembelajaran karena materi yang diajarkan kurang menarik. Peserta didik juga mengatakan kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan proses pembelajaran kurang bervariasi. Kesulitan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran juga di pengaruhi oleh sarana penunjang dikarenakan pendistribusian buku yang diberikan pemerintah mengalami keterlambatan yang mengakibatkan tidak semua peserta didik memperoleh buku.

Dalam praktek yang ada dilapangan penerapan pembelajaran tematik integratif tidak berjalan sesuai konsep. Kegiatan belajar mengajar masih mengalami permasalahan dan hambatan yang dirasakan peserta didik. kendala pada kegiatan belajar mengajar masih cukup kompleks diantaranya peserta didik mengalami kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran karena materi yang diajarkan kurang menarik, selain itu peserta didik juga mengalami kesulitan dalam memahami materi yang mengakibatkan waktu yang telah direncanakan menjadi terhambat, ada juga peserta didik yang kurang konsentrasi dikarenakan proses pembelajaran kurang bervariasi. Selain dari peserta didik pada sarana penunjang pembelajaran masih mengalami kendala yaitu pendistribusian buku yang diberikan pemerintah mengalami

keterlambatan sehingga tidak semua peserta didik memegang buku dan mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan evaluasi peserta didik juga mengalami kesulitan dalam memahami pertanyaan karna pertanyaan yang ada sulit untuk dipahami.

Pada proses pembelajaran yang dilakukan adalah buku yang distribusikan oleh pemerintah serta literatur tambahan. Materi yang terdapat dalam buku tersebut masih terlalu luas untuk dapat dipahami oleh peserta didik dan dari segi penyampaian materi yang dilakukan oleh pendidik mengalami kesulitan untuk dapat dipahami peserta didik karena materi yang ada pada buku tidak menjelaskan secara rinci kegiatan pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik mengalami kebingungan dalam menerima dan proses pembelajaran menjadi terhambat.

Dari pemanfaatan bahan ajar peserta didik hanya menggunakan buku yang diberikan pemerintah dan buku lain tidak digunakan karena peserta didik mengalami finansial dalam penyediaan bahan ajar lain, sehingga penerapan materi yang ada peserta didik hanya mengetahui informasi dari buku pemerintah dan yang diterangkan oleh guru saja. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran masih sedikit yang digunakan. Saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket sehingga kebanyakan peserta didik tidak tertarik untuk memperhatikan pelajaran dan melakukan kegiatan lain seperti mengajak teman disampingnya bercerita. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan dalam penelitian ini, nantinya dapat digunakan peserta didik untuk memahi pelajaran.

Peneliti mengembangkan bahan ajar berupa komik dengan materi hewan dan tumbuhan dikarenakan materi tersebut berhubungan dengan kehidupan peserta didik sehingga harapan dari peneliti materi yang diajarkan lebih mudah dipahami dan diminati oleh peserta didik. hal ini di dasarkan pendapat dari Nur,2008 yang menyatakan bahwa informasi dapat di terima dengan jelas dan terorganisasikan dengan baik dengan cara menghubungkan informasi itu dengan informasi yang telah ada di benak peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti akan melakukan penelitian tentang **”Pengembangan Komik Tema perduli Terhadap Makhluk Hidup Subtema Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumah Pembelajaran 1 Kelas IV di SDN Jaddih 02”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan rumusan masalah secara umum, yaitu: “Bagaimanakah kelayakan komik berbasis keterampilan proses sains subtema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumah kelas IV di SDN Jaddih 02?.” Rumusan masalah umum dapat diuraikan kedalam rumusan khusus sebagai berikut:

1. Bagaimanakah validitas pengembangan komik tema perduli terhadap kakhluk hidup subtema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumah pembelajaran 1 Kelas IV di SDN Jaddih 02?
2. Bagaimanakah kepraktisan pengembangan komik tema perduli terhadap kakhluk hidup subtema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumah pembelajaran 1 Kelas IV di SDN Jaddih 02?

3. Bagaimanakah efektivitas pengembangan komik tema perduli terhadap makhluk hidup subtema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumah pembelajaran 1 Kelas IV di SDN Jaddih 02?
4. Bagaimanakah kemenarikan komik pengembangan komik tema perduli terhadap makhluk hidup subtema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumah pembelajaran 1 Kelas IV di SDN Jaddih 02?

C. Tujuan Penelitian Pengembang

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan umum penelitian ini, yaitu: menghasilkan komik tema perduli terhadap makhluk hidup subtema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumah pembelajaran 1 yang layak digunakan. Untuk lebih rinci tujuan penelitian pengembangan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan komik tema perduli terhadap makhluk hidup subtema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumah pembelajaran 1 kelas IV di SDN Jaddih 02 yang valid.
2. Mengembangkan komik tema perduli terhadap makhluk hidup subtema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumah pembelajaran 1 kelas IV di SDN Jaddih 02 yang praktis.
3. Mengembangkan komik tema perduli terhadap makhluk hidup subtema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumah pembelajaran 1 kelas IV di SDN Jaddih 02 yang efektif.

4. Mengembangkan komik tema perduli terhadap makhluk hidup subtema hewan dan tubuhan di lingkungan rumah pembelajaran 1 kelas IV SDN Jaddih 02 yang menarik.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifik yang diharapkan pada penelitian ini yaitu:

1. Produk yang dikembangkan berupa media komik.
2. Alur cerita pada komik adalah peristiwa yang terjadi pada kehidupan sehari-hari.
3. Produk yang dikembangkan dicetak berwarna berbentuk buku.
4. Media pembelajaran komik sebagai media pembelajaran dikelas maupun di luar kelas.
5. Produk yang dikembangkan memuat materi kelas IV SDN Jaddih 02 pada sub tema hewan dan tumbuhan pembelajaran 1

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Mengingat banyaknya faktor yang mempengaruhi penelitian ini, maka peneliti membuat batasan yaitu:

1. Tema 3 pada sub materi yang digunakan adalah hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku pembelajaran 1.

2. Pengembangan komik dilakukan tahap validasi sampai uji coba penuh/pemakaian.
3. Pelaksanaan penelitian ini hanya dilakukan di kelas IV SDN Jaddih 02

F. Pentingnya Penelitian pengembangan

1. Sebagai alat bantu pengembangan media pembelajaran komik yang dapat digunakan secara efektif, menyenangkan dan variasi selama kegiatan pembelajaran.
2. Menambah keterampilan serta pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran.

G. Definisi Istilah

1. Media komik merupakan suatu bentuk bacaan di mana peserta didik diharap mau membaca tanpa perasaan terpaksa atau harus ditunjuk. Hal ini tentunya tidak terlepas dari anggapan bahwa cerita komik lebih mudah dicerna dengan bantuan gambar yang ada di dalamnya. Media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh peserta didik. Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca.

2. Validitas media komik adalah kebutuhan untuk intervensi dan disain didasarkan pada kekinian pengetahuan (Plomp & Nieveen,2007)
3. Kepraktisan media komik adalah bahan ajar yang digunakan harus dapat digunakan dengan mudah oleh pengembang dan pelaksana (Plomp & Nieveen,2007)