

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum menjadi kedudukan sentral dalam pendidikan Indonesia karena kurikulum menjadi pedoman segala bentuk aktivitas pendidikan untuk mencapai tujuan negara, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Indonesia telah mengalami banyak perubahan kurikulum. Perubahan tersebut merupakan konsekuensi dan implikasi terjadinya perubahan sistem politik, ekonomi, sosial budaya, dan iptek. Indonesia saat ini telah menerapkan kurikulum merdeka. Pada kurikulum merdeka, pengelolaan pendidikan mengembalikan kewenangan dari pemerintah pusat kepada kepala sekolah dan pemerintah daerah. (Hennilawati, 2022: 1-2).

Salah satu faktor pendukung yang sangat penting dalam proses belajar mengajar selain tenaga pendidik ialah sarana prasarana yang memadai. Sarana dapat berupa ruang kelas, meja, kursi, dan alat mengajar lainnya. Prasarana merupakan seluruh perangkat berupa perlengkapan dasar yang secara tak langsung mendukung pelaksanaan proses pendidikan di sekolah. Pengadaan sarana prasarana dilaksanakan dengan melihat kebutuhan-kebutuhan di sekolah. Kebutuhan tersebut bisa berupa buku guru, buku siswa, buku bacaan sesuai materi pelajaran dan lain sebagainya (Nurjanah, dkk. 2023: 16-18)

Ada banyak faktor yang mempengaruhi kesuksesan belajar siswa. selain guru dan siswa, bahan ajar menjadi salah satu faktor yang paling signifikan. Prastowo dalam Irawan & Hasanah (2023: 8) menjelaskan bahwa bahan ajar merupakan segala sesuatu yang disajikan dengan runtut untuk menunjukkan kompetensi yang

akan dikuasai dan digunakan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Majid dalam Huriyati *et al* (2021: 134) bahan ajar adalah hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran dan merupakan bahan yang digunakan oleh guru dalam mentransfer ilmu pengetahuan terhadap siswanya. Bahan ajar sendiri dapat berupa bahan ajar tidak tertulis ataupun tertulis. Pada ungkapan lain dijelaskan, bahwa bahan ajar merupakan segala bentuk bahan, alat maupun informasi yang disusun secara sistematis serta dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Arsanti dalam Fitriani dan Indra (2020: 2) menyatakan bahwa karakteristik bahan ajar yang baik adalah yang mudah dimengerti, sesuai dengan tujuan pembelajaran, menarik dan menyenangkan untuk dibaca. Secara garis besar, bahan ajar atau materi pembelajaran harus memuat pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam mencapai tujuan pendidikan khususnya standar kompetensi yang telah ditentukan. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan, bahwa bahan ajar menjadi komponen penting bagi guru maupun siswa untuk menunjang terlaksananya proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Bahan ajar harus disusun secara sistematis yang didalamnya mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang bisa dipelajari oleh siswa, mudah dipahami, dan mampu menarik perhatian siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di SDN Prancak 2 pada tanggal 10 Agustus 2022 ditemukan suatu permasalahan, yakni dalam proses pembelajaran guru cenderung menyampaikan materi menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran lebih terpusat kepada guru dan sebagian besar siswa menjadi pasif. Permasalahan kedua adalah penggunaan bahan ajar yang masih terbatas, sehingga berpengaruh terhadap minat baca siswa. Oleh karena

ketersediaan bahan ajar yang terbatas di sekolah, secara tidak langsung dapat mengurangi minat baca siswa. Terbukti pada saat peneliti melakukan observasi, ketika itu siswa diminta untuk membaca dan menjawab beberapa soal. Sebanyak 22 siswa kurang berminat untuk membaca dan mencari jalan pintas untuk menjawab soal dengan bertanya pada siswa yang lain, sehingga sebanyak 22 siswa belum mencapai ketuntasan dalam belajarnya.

Hasil wawancara kepada guru kelas V SDN Prancak 2 pada tanggal 11 Agustus 2022, guru menyampaikan bahwa ketersediaan bahan ajar yang memadai sangat dibutuhkan demi menunjang proses pembelajaran dan supaya dapat memotivasi siswa untuk senang membaca. Bahan ajar yang dimaksud ialah bahan ajar yang mampu menarik perhatian siswa dan sesuai dengan karakter siswa kelas V. Menurut guru kelas, karakteristik siswanya lebih tertarik dan senang dengan buku bacaan atau teks yang disertai gambar seperti yang terlampir pada halaman 94.

Hasil wawancara kepada siswa menunjukkan sebanyak 85% siswa mengatakan bahwa mereka ingin belajar menggunakan komik. Akan tetapi, siswa juga mengakui bahwa salah satu faktor yang menyebabkan mereka malas dan bosan membaca dikarenakan bacaan yang ada di buku hanya berupa teks yang panjang, seperti yang terlampir pada halaman 97-98. Hal itu terbukti ketika siswa ditunjukkan dengan sebuah gambar komik. Siswa merasa lebih tertarik untuk membaca buku yang didesain seperti komik.

Hasil wawancara bersama guru juga menunjukkan, bahwa dibutuhkan bahan ajar pendamping dan perlu adanya materi yang harus dikembangkan pada bab 5 “bagaimana kita hidup dan bertumbuh;”, topik b “mengapa kita perlu makan dan

minum?” yakni bahan ajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Alasan guru memilih materi tersebut karena pembahasannya berkaitan dengan diri siswa itu sendiri, yaitu siswa dapat mengenal sistem pencernaan yang ada dalam tubuh mereka dan siswa diharapkan dapat menjaga pola makan, sehingga sistem pencernaan mereka juga terjaga dengan baik. Harapannya melalui bahan ajar berbasis komik, siswa dapat dengan mudah memahami materi, menambah semangat membaca siswa serta siswa bisa mengimplementasikan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Melalui bahan ajar yang dikembangkan, siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna karena materi yang diajarkan tidak jauh dengan pengetahuan dan pengalaman sehari-hari siswa. Ketertarikan siswa terhadap bahan ajar atau buku yang didesain seperti komik ditunjukkan dari hasil wawancara terhadap 32 siswa kelas V SDN Prancak 2, yakni sebanyak 27 siswa tertarik dengan bacaan yang diberi sentuhan gambar seperti komik.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan suatu pengembangan bahan ajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan maupun karakteristik siswa. Pentingnya pengembangan bahan ajar adalah untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan tidak melenceng dari standar kompetensi yang ingin dicapai sehingga siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Guru maupun siswa akan merasa kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran jika tidak disertai bahan ajar yang sesuai dan memiliki daya tarik (Panggabean & Danis, 2020: 4).

Upaya untuk penggunaan bahan ajar yang lebih efektif, sesuai dengan karakteristik, dan kebutuhan siswa, maka peneliti melakukan penelitian

pengembangan (*Research and Development*) bahan ajar yang menarik juga memudahkan siswa dalam belajar. Pengembangan bahan ajar yang dimaksud ialah bahan ajar berbasis komik yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa, dan bahan ajar berbasis komik ini bagus karena akan memancing siswa untuk membaca.

Komik berasal dari kata bahasa Belanda “*komiek*” yang bermakna pelawak, sedangkan dari bahasa Yunani kuno adalah “*komikos*” bentukan dari kata “*kosmos*” yang artinya bercanda. Mulanya, komik hanya bertujuan membuat gambar-gambar yang menceritakan secara *semiotic* (symbol) tentang hal-hal lucu. Seiring perkembangannya, komik mulai bergeser dari tema yang bersifat lucu saja, mulai meluas ke tema horror, aksi, sosial, politik, dan pendidikan. Komik adalah gambar yang ditata sesuai dengan urutan cerita dan diberi balon teks sebagai pengganti suara. Penyajian komik memiliki sifat yang sederhana dan memiliki urutan cerita yang mengandung pesan yang besar namun disajikan secara ringkas, sehingga mudah dicerna. Komik juga dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis (Wulandari, 2021: 65-66).

Menurut Fahyuni & Fauji (2017: 22), komik adalah kumpulan kata-kata disertai gambar-gambar yang berdekatan. Penggunaan gambar tersebut untuk memperjelas dan memperkaya isi teks. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa komik adalah buku cerita dengan karakteristik khusus yaitu adanya gambar dan cerita yang mampu menyampaikan pesan untuk para pembacanya.

Menurut kajian terdahulu komik memiliki beberapa kelebihan, antara lain: menggunakan bahasa sehari-hari sehingga isinya dapat dengan mudah dipahami

oleh siswa, menggunakan gambar-gambar yang memperjelas isi teks pada komik, menggunakan warna yang menarik dan cerah sehingga siswa akan termotivasi untuk membaca komik. Cerita pada komik erat kaitannya dengan kejadian yang dialami siswa sehingga mereka dapat memahami permasalahan yang mereka alami serta isi dari cerita dapat diintegrasikan dengan pembelajaran.

Terdapat beberapa penelitian yang memperkuat penelitian ini dan mengungkap permasalahan yang hampir sama diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Delora Jantung Amelia (2018) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Cetak Dalam Bentuk Komik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Dalam penelitiannya dihasilkan sebuah kesimpulan, bahwa penggunaan bahan ajar cetak berbentuk komik sangat layak bagi kelas III sekolah dasar dengan persentase 91,67% dari segi kevalidan produk. Kemenarikan bahan ajar tersebut memperoleh respon positif dari siswa dengan persentase rata-rata 94% (sangat menarik) serta persentase hasil belajar yang mencapai 92%.

Penelitian berikutnya dari Maulana Arafat Lubis (2018) dengan judul “*The Development of Teaching Comics to Improve Interest in Reading Civic Education in MIN Ramba Padang, South Tapanuli Regency, Indonesia*”. Penelitiannya menghasilkan sebuah kesimpulan, bahwa bahan ajar komik yang dikembangkan sangat cocok digunakan siswa kelas V sekolah dasar dengan rata-rata validator ahli sebesar 95,56% atau masuk kategori sangat valid. Bahan ajar tersebut secara efektif juga mampu meningkatkan minat baca siswa pada mata pelajaran PPKn materi keputusan bersama.

Penelitian selanjutnya oleh Burhanuddin, dkk (2021) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Komik Pada Muatan (IPS) Materi

Pekerjaan Di Sekitarku Kelas IV SDN 2 Selebung Ketangga”. Menghasilkan sebuah kesimpulan dengan perolehan jumlah skor aktual 34 berkategori “baik” dari validasi ahli media , jumlah skor aktual 20 berkategori “baik” oleh ahli bahasa dan jumlah skor aktual 42 berkategori “baik” dari ahli praktisi pendidikan. Hasil tes evaluasi dinyatakan tuntas dengan nilai ketuntasan 100% dan KKM 65 dengan jumlah rata-rata 81% , serta hasil respon siswa dari 20 siswa mendapat penilaian sebesar 100% sehingga bahan ajar dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti menemukan urgensi untuk mengembangkan bahan ajar berbasis komik guna menyelesaikan permasalahan yang ada. Peneliti kemudian mengangkat judul penelitian yaitu “Pengembangan Bahan Ajar Komika (Komik Kita) “Sehat Itu Berharga” Kelas V SDN Prancak 2 Bangkalan”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah kevalidan bahar ajar berbasis komik “sehat itu berharga” kelas V SDN Prancak 2 Bangkalan?
2. Bagaimanakah kemenarikan bahan ajar berbasis komik “sehat itu berharga” kelas V SDN Prancak 2 Bangkalan?
3. Bagaimanakah keefektifan bahan ajar berbasis komik “sehat itu berharga” kelas V SDN Prancak 2 Bangkalan?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Mengetahui kevalidan bahan ajar berbasis komik “sehat itu berharga” kelas V SDN Prancak 2 Bangkalan.
2. Mengetahui kemenarikan bahan ajar berbasis komik “sehat itu berharga” kelas V SDN Prancak 2 Bangkalan.
3. Mengetahui keefektifan bahan ajar berbasis komik “sehat itu berharga” kelas V SDN Prancak 2 Bangkalan.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

1. Bahan ajar dicetak menggunakan kertas hvs ukuran B5.
2. *Cover* komik dicetak dengan menggunakan kertas *art paper*.
3. Pemilihan bahasa dan kosakata yang mudah dipahami oleh siswa.
4. Komponen buku komik terdiri dari: *cover*, halaman judul, kata pengantar, petunjuk penggunaan, pengenalan tokoh, materi, dan soal evaluasi.
5. Nama buku komika (komik kita) bermaksud bahwa bahan ajar ini adalah milik bersama dan dapat digunakan untuk belajar bersama oleh siswa kelas V SDN Prancak 2 Bangkalan.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Beberapa keterbatasan penulis dalam mengembangkan bahan ajar berbasis komik adalah:

1. Bahan ajar yang dikembangkan hanya memuat materi pada bab 5 “bagaimana kita hidup dan bertumbuh” dan berfokus di topik b “mengapa kita perlu makan dan minum?”.

2. Pengembangan bahan ajar komik terbatas sebagai penunjang atau pendamping buku ajar utama.
3. Subjek uji coba penelitian ini terbatas dilakukan pada siswa kelas V SDN Prancak 2, Kecamatan Sepulu, Kabupaten Bangkalan.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan bahan ajar komik ini diharapkan dapat membantu dan memudahkan guru maupun siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Bahan ajar komik juga sangat bermanfaat bagi pendidik, siswa, dan penulis seperti:

1. Bagi Pendidik

Bahan ajar komik dapat digunakan sebagai pendamping bahan ajar utama dan sumber bacaan tambahan. Bahan ajar ini juga bisa menjadi referensi dan menambah kreatifitas guru dalam mengembangkan bahan ajar.

2. Bagi Siswa

Bahan ajar komik dapat dijadikan sebagai sumber bacaan tambahan dan menambah wawasan siswa.

3. Bagi Penulis

Untuk menambah pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan penulis dalam mengembangkan bahan ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Manfaat lainnya bagi penulis sebagai calon pendidik nantinya bisa mengembangkan bahan ajar yang lebih kreatif dan menarik.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan merupakan jenis penelitian yang berusaha untuk mengembangkan atau bahkan menghasilkan sebuah produk baru yang efektif dapat digunakan di sekolah. Produk yang dihasilkan dapat berbentuk *hardware* seperti (modul, lkpd, buku, program pembelajaran ataupun alat bantu belajar) serta dapat pula berbentuk *software*.
2. Model 4D merupakan salah satu model penelitian pengembangan yang dapat digunakan dalam melakukan penelitian pengembangan. Model 4D dikembangkan pada tahun 1974 oleh Thiagarajan. Dinamakan 4D karena model tersebut meliputi empat langkah dalam pelaksanaannya, yakni: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan) dan terakhir adalah *dissemination* (penyebarluasan).
3. Bahan Ajar adalah sebuah perangkat atau alat pembelajaran yang disusun secara sistematis yang dapat digunakan oleh guru untuk mentransfer ilmu pengetahuan terhadap siswanya. Bahan ajar harus memuat ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan yang harus dipelajari oleh siswa.
4. Komik adalah serangkaian kata-kata yang disertai oleh gambar sehingga dapat memberikan atau menyampaikan suatu informasi kepada pembacanya.
5. Materi pembelajaran IPAS kelas V “bab 5 topik b” membahas tentang sistem pencernaan manusia.