

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses usaha secara sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan mengajar yang menyenangkan agar peserta didik dapat aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kepribadian, akhlak mulia, pengenalan, kekuatan spiritual keagamaan serta keterampilan yang diperlukan di dalam dirinya dan masyarakat. Dengan adanya Pendidikan ini dapat menjadikan suatu individu paham akan suatu hal yang tidak mereka ketahui menjadi tahu. Pendidikan bisa dikatakan sangat penting bagi seluruh manusia di dunia ini, karena di dalam Pendidikan terdapat banyak pengetahuan yang harus dipelajari serta dapat mentransfer pengetahuan tersebut dari generasi ke generasi selanjutnya dalam bentuk pengajaran serta pelatihan. Menurut Bapak Pendidikan Indonesia Ki Hajar Dewantara “Pendidikan merupakan tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya Pristiwanti et al., (2022: 7911). Jadi Pendidikan merupakan seluruh pengetahuan belajar yang terjadi pada setiap orang akan terjadi sepanjang hayatnya atau bisa disebut dengan mencari ilmu sampai ajal menjemput.

Menurut Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 menyatakan bahwa Pendidikan yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Republik Indonesia, 2009: 2). Sedangkan menurut Dewey Pendidikan adalah suatu proses pengalaman, karena kehidupan adalah pertumbuhan, Pendidikan berarti membantu pertumbuhan batin tanpa di batasi dengan usia. Pada proses pertumbuhan ini adalah pertumbuhan proses penyesuaian pada tiap-tiap fase serta menambahkan kecakapan di dalam perkembangan seseorang. Dapat disimpulkan bahwa Pendidikan merupakan suatu proses yang terencana untuk melakukan pembelajaran yang dilakukan setiap manusia untuk bisa berumbuh dan mengembangkan potensi dirinya agar bisa mempunyai tujuan hidup serta mampu melaksanakan tugas kehidupannya sendiri tanpa bantuan orang lain.

Pembelajaran merupakan salah satu aktivitas dalam Pendidikan. Pembelajaran dilakukan dengan sebuah perencanaan agar sebuah pembelajaran tersebut dapat tersusun rapi dan tidak membingungkan. Dalam proses pembelajaran ini terdapat guru atau bisa disebut dengan pendidik dan siswa atau bisa disebut dengan pelajar. Guru ini adalah seseorang yang mentransfer pengetahuannya kepada siswa dengan perencanaan pembelajaran dengan tujuan tertentu yang sudah disiapkan. Dalam pembelajaran tersebut terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan satu sama lain, komponen-komponen tersebut terdiri atas rencana pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, dan evaluasi pada akhir pembelajaran yang berupa tes maupun non tes.

Kegiatan pembelajaran berhasil atau tidaknya ditentukan oleh guru sebagai pengelola serta pelaksana kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu sebagai guru harus bisa membuat pembelajaran tersebut semenarik mungkin. Guru tidak hanya

perlu menguasai materi saja, akan tetapi guru juga perlu meningkatkan kualitas dan kompetensi dirinya. Kompetensi yang harus dimiliki guru yaitu, kompetensi pedagogik, sosial, kepribadian, professional, dan keterampilan mengajar, seperti menjelaskan materi, membuka dan menutup pembelajaran, memberikan penguatan, bertanya, mengevaluasi, membimbing, mengelola kelas, dan mengembangkan potensi peserta didik agar pembelajaran berhasil secara optimal.

Menurut undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20 menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar” (Republik Indonesia, 2009:4). Proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik harus terjalin dengan baik dan mendapatkan timbal balik antara pendidik dan peserta didik, apakah materi yang disampaikan oleh pendidik dapat diterima atau dapat dipahami oleh peserta didik dengan baik.

Proses pembelajaran juga harus terdapat media untuk mempermudah peserta didik dalam menangkap materi-materi yang diberikan oleh pendidik. Tanpa media pembelajaran interaksi antara pendidik dan peserta didik kurang terjalin. Media pembelajaran ini menduduki posisi yang cukup penting dalam komponen pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perantara antara materi yang akan disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik yang menerima materi. Media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menjelaskan materi dengan mudah serta siswa juga dapat menangkap materi dengan cepat.

Menurut Hamka (2018) bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut (Nurfadhilah, 2021:13-14). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2002:15). Dengan menggunakan media pembelajaran dapat menjadikan semangat belajar yang tinggi dan hasil belajar yang memuaskan. Pada siswa yang usia sekolah dasar adalah fase dimana anak tersebut dapat berpikir secara logis mengenai objek, pada usia ini mereka masih membutuhkan bantuan benda-benda yang konkret atau nyata serta pengalaman yang dialami secara langsung.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 07 Oktober 2023 di Sekolah Dasar Negeri 286 Gresik menunjukkan bahwa siswa kelas IV ini mempunyai ketertarikan pada media yang berupa gambar terlihat saat guru mengajar menggunakan media gambar. Jika guru kelas memberikan media gambar siswa tersebut sangat antusias dalam pembelajaran dan jika guru kelas hanya menggunakan metode ceramah tanpa adanya media pembelajaran dalam bentuk gambar siswa tersebut banyak yang tidak tertarik dan cepat bosan serta ada yang sibuk sendiri dan tidak memperhatikan gurunya. Kurangnya potensi guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan bervariasi yang dapat mengakibatkan minat belajar siswa rendah. Jadi dapat disimpulkan bahwa minat

belajar siswa rendah dikarenakan guru mengajar tanpa menggunakan media yang menarik.

Hasil observasi ini juga diperkuat oleh hasil angket kebutuhan peserta didik. Dari jumlah 15 responden sebanyak 13 peserta didik atau sebesar 86,66% menyatakan bahwa mereka senang belajar dengan menggunakan gambar-gambar ilustrasi dan lebih mudah memahami materi jika menggunakan gambar. Peserta didik senang belajar menggunakan gambar dan suka membaca komik, maka dibutuhkan media pembelajaran dalam proses belajar tersebut. Jadi dapat menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan berupa gambar-gambar, media tersebut yang paling cocok adalah media komik untuk membantu memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap Ibu Uswatun Hasanah selaku wali kelas dan guru kelas IV pada tanggal 06 Oktober 2023 menyatakan bahwa dirinya selama mengajar mata pelajaran IPAS terkadang menggunakan media gambar. Saat guru menggunakan media gambar siswa lebih tertarik dan berantusias terhadap pembelajaran sehingga lebih mudah memahami materi pelajaran. Sedangkan jika guru mengajar tanpa menggunakan media, siswa tidak memperhatikan penjelasan guru serta sibuk sendiri seperti berbicara dengan teman sebangkunya, bermain bolpoin, kepala tiduran dimeja yang mengakibatkan rasa bosan pada siswa. Dari hal tersebut menunjukkan bahwasanya siswa membutuhkan media yang menarik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil nilai kognitif siswa kelas IV UPT SDN 286 Gresik pada semester 1 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik sebelum memakai

media sebagai pendukung pada mata pelajaran IPAS lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya, khususnya pada materi IPS. Berdasarkan data di sekolah jumlah ketersediaan media yang ada di sekolah lebih dominan pada pembelajaran materi IPA, sedangkan pada materi IPS sangat minim, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Hidayah (2017:35) dengan hasil “Guru kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negrikaton Pesawaran dalam mengajar masih menggunakan cara konvensional pada saat menyiapkan materi yang sangat padat, sehingga ketika tanya jawab siswa tidak dapat merespon dengan baik”. Hal lain yang membuat mata pelajaran IPS kurang diminati oleh siswa selain penggunaan media yang terbatas, yaitu materi yang diajarkan tersebut jauh dari lingkungan sekitar siswa karena nilai sosial dan budaya yang berkembang di lingkungan sekitar siswa hanya dijadikan sebagai pelengkap materi sehingga siswa kurang merasakan manfaat dalam mempelajari IPS untuk kehidupannya (Al-Muchtar dalam Susanto, 2014:4).

Hal ini juga dibuktikan dengan nilai rata-rata 56,93 dengan persentase peserta didik yang memenuhi KKTP tuntas sebesar 26,66% atau sebanyak 4 peserta didik sedangkan yang tidak tuntas sebesar 73,33% atau sebanyak 11 peserta didik. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pada mata pelajaran IPAS materi IPS. Materi IPS tersebut yaitu pada Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya (Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia). Dengan demikian penyampaian materi Indonesiaku Kaya Budaya (Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia) harus disusun dengan baik dan efektif agar pembelajaran lebih efisien. Hal tersebut juga dapat memanfaatkan penggunaan perangkat pembelajaran seperti media pembelajaran

yang dapat menunjang kegiatan proses pembelajaran dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Salah satu cara yang dilakukan oleh guru untuk menarik perhatian dan semangat siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik, media pembelajaran adalah alat, metode, dan Teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses program intruksional (Arsyad, 2011: 24). Media adalah menjadi sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan serta untuk menyampaikan materi terhadap siswa agar lebih mudah dipahami dan menarik. Media pembelajaran ini ada berbagai macam, diantaranya yaitu; 1) media visual, 2) media audio, 3) media audio visual. Dari ketiga macam media tersebut media komik termasuk kedalam media visual, yang mana memiliki fungsi dari media sendiri untuk menunjang sebuah pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa adalah media komik, yaitu komik yang berisi cerita tentang kekayaan budaya Indonesia. Menurut Gumelar (2011:2) menjelaskan bahwa komik merupakan urutan gambar yang ditata sesuai cerita dan keinginan pembuatnya sehingga mudah dibaca, kebanyakan diberi *balon text*, *text effects*, teks sebagai pengganti suara. Komik merupakan salah satu buku yang berisi gambar-gambar kartun serta memiliki alur cerita sesuai dengan yang diinginkan.

Media komik memiliki beberapa kelebihan. Menurut Gene (dalam Wuriyanto, 2009) komik memiliki kelebihan jika digunakan dalam proses pembelajaran, diantaranya: a) Komik dapat memotivasi peserta didik Ketika

proses pembelajaran berlangsung, b) Komik terdiri dari gambar-gambar ilustrasi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, c) Komik yang bersifat permanen, d) Komik dapat mengakibatkan minat membaca dan dapat mengarahkan peserta didik untuk disiplin dalam membaca, khususnya pada peserta didik yang tidak suka membaca, e) Komik merupakan bagian dari budaya yang populer. Dari kelebihan diatas dapat dijadikan pertimbangan guru dalam menggunakan media komik dalam proses pembelajaran.

Pendapat di atas juga diperkuat oleh beberapa hasil penelitian sebagai berikut: Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Progo, W. K. (2015) dengan judul: “pengembangan media komik untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial tentang sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia pada kelas V SD Muhammadiyah Mutihan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sebagai responden terlihat antusias membaca komik yang dikembangkan. Ketika pertama kali siswa itu diberi komik mereka merasa penasaran dan ingin tahu bagaimana isi komik tersebut. Siswa tersebut juga menunjukkan sikap yang sangat antusias yang dapat dilihat dari mereka membaca komik dari awal hingga akhir.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Widya Sri Aprilia (2019) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Biologi Submateri Sistem Pertahanan Tubuh Kelas XI Sman 8 Bone”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil penilaian validator ahli nilai validasi konten 3, 40. Hasil penilaian respon guru dan respon siswa tingkat kepraktisan media pembelajaran berada pada kategori sedang dengan rata-rata nilai total 3,62. Hasil tes peserta didik mendapatkan skor yang berada pada

kategori efektif karena 81% siswa mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 79,44.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Siti Rohimah (2014) dengan judul “Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MIN Patuk Sumberejo Gunung Kidul Tahun Ajaran 2013/2014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil penilaian kualitas komik dari validator ahli memperoleh nilai dengan kategori B(Baik). Hasil penilaian serta tanggapan siswa memperoleh nilai dengan kategori sangat setuju/sangat baik. Jadi berdasarkan penilaian tersebut dapat disimpulkan maka media komik Bahasa Arab dengan materi pokok keluargaku untuk kelas IV MI/SD layak digunakan sebagai media belajar.

Berdasarkan beberapa kelebihan media komik dan hasil penelitian di atas dapat dipahami bahwa pengembangan media pembelajaran komik ini sangat penting. Hal itu disebabkan bahwa media pembelajaran komik memiliki pengaruh yang signifikan terhadap ketertarikan minat belajar yang dilakukan siswa dan guru serta hasil belajar siswa. Berdasarkan pengkajian masalah dan hasil dari penelitian sebelumnya tersebut, peneliti mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan judul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Indonesiaku Kaya Budaya pada Kelas IV UPT SDN 286 Gresik”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan dalam pengembangan ini adalah

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media Komik Materi Indonesiaku Kaya Budaya pada Kelas IV UPT SDN 286 Gresik ditinjau dari validasi ahli.
2. Bagaimana keefektifan pengembangan Media komik Materi Indonesiaku Kaya Budaya pada Kelas IV UPT SDN 286 Gresik ditinjau dari hasil belajar siswa.
3. Bagaimana kemenarikan pengembangan media komik Materi Indonesiaku Kaya Budaya pada Kelas IV UPT SDN 286 Gresik ditinjau dari respon siswa dan respon guru.

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan di atas maka tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh peneliti adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan Pengembangan media Komik Materi Indonesiaku Kaya Budaya pada Kelas IV UPT SDN 286 Gresik ditinjau dari validasi ahli.
2. Untuk mengetahui keefektifan Pengembangan Media komik Materi Indonesiaku Kaya Budaya pada Kelas IV UPT SDN 286 Gresik ditinjau dari hasil belajar siswa.
3. Untuk mengetahui kemenarikan pengembangan media komik Materi Indonesiaku Kaya Budaya pada Kelas IV UPT SDN 286 Gresik ditinjau dari respon siswa dan respon guru.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dihasilkan adalah produk buku yang berupa gambar komik materi Indonesiaku Kaya Budaya (Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia). Komik ini menceritakan tentang materi Indonesiaku Kaya Budaya yang di visualisasikan dengan gambar ilustrasi yang menarik dan mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang disajikan. Spesifikasi produk penelitian pengembangan yang diharapkan oleh peneliti sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran komik dikembangkan untuk kelas IV.
2. Media komik yang dikembangkan dapat digunakan untuk siswa kelas IV SD materi IPAS tentang Indonesiaku Kaya Budaya.
3. Desain media komik menggunakan aplikasi *Canva*.
4. Komik berisi cerita mengenai Kekayaan Budaya Indonesia yang disajikan dengan ilustrasi kartun.
5. Isi komik terdiri dari bagian tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa, pengenalan tokoh dalam cerita, isi cerita, dan rangkuman materi.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan penelitian pengembangan media pembelajaran komik ini di antaranya adalah:

1. Materi IPAS yang disajikan dalam media komik hanya terbatas pada materi Indonesiaku Kaya Budaya (Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia).
2. Uji coba penggunaan media komik hanya pada siswa kelas IV UPT SDN 286 Gresik, semester 2 tahun pembelajaran 2023/2024.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Jangka Panjang

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat jangka Panjang, yaitu dapat dijadikan referensi untuk menambah pengetahuan, dapat berharga dan dapat dijadikan untuk bahan ajar yang menarik bagi siswa saat kegiatan pembelajaran yang dapat membuat mereka antusias dalam belajar serta mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan, pengetahuan, serta pengalaman peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran komik yang digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya.

b. Bagi Guru

Dapat dijadikan untuk referensi dalam mewujudkan kegiatan pembelajaran IPAS yang efektif melalui media pembelajaran komik tersebut.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan referensi sekolah sehingga dapat dimanfaatkan oleh para guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran IPAS yang efektif, baik dari

segi proses maupun hasil pembelajaran yang dilakukan menggunakan media komik.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk untuk menguji keefektifan produk tersebut.
2. Media pembelajaran sesuatu yang dapat mempermudah pembelajaran dan dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber.
3. Media komik adalah media berbentuk buku yang di dalamnya berisi materi Indonesiaku Kaya Budaya yang dituangkan dalam bentuk cerita bergambar berbentuk kartun.
4. Pembelajaran IPAS adalah interaksi antara guru dan siswa yang mempelajari tentang ilmu yang berhubungan dengan alam dan sosial.
5. Indonesiaku kaya budaya adalah bahan ajar IPAS yang dijadikan bahan penelitian pengembangan.