

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha yang direncanakan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka, termasuk kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Pendidikan tidak hanya terbatas pada pembelajaran di sekolah, tetapi juga mencakup bimbingan, pelatihan, dan pengalaman hidup yang diperoleh di lingkungan keluarga dan masyarakat. Meskipun demikian, pembelajaran adalah proses dasar dalam pendidikan karena melalui pembelajaran siswa dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan tujuan pendidikan. Pembelajaran adalah proses di mana siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru, atau mengalami perubahan perilaku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan, baik itu di sekolah, keluarga, maupun masyarakat (Kemendikbud, 2019).

Proses pembelajaran melibatkan berbagai komponen seperti tujuan, isi, strategi pembelajaran, alat penilaian, guru, peserta didik, dan lingkungan belajar. Tujuan pembelajaran adalah membantu peserta didik mengubah pengetahuan, keterampilan, dan sikap mereka. Penting untuk memastikan siswa dapat menyerap pengetahuan dalam suasana yang menyenangkan (Sandra Dewi, 2020: 40), terutama dalam pembelajaran IPA. Mata pelajaran IPA diajarkan di semua jenjang pendidikan dari SD hingga perguruan tinggi dan merupakan mata pelajaran wajib. IPA mempelajari fenomena alam dan interaksinya, membantu siswa memahami

dunia di sekitar mereka. Pembelajaran IPA mengembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan proses dalam menyelesaikan masalah alam. Siswa diharapkan bersikap aktif, kreatif, inovatif, dan berwawasan luas. Materi IPA yang luas dan padat seringkali menyulitkan siswa untuk memahami semua informasi. Oleh karena itu, pembelajaran IPA memerlukan media yang memudahkan interaksi antara guru dan peserta didik, serta membuat siswa lebih tertarik dan bersemangat sehingga belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Menurut Febriani (dalam Pradini, 2021: 2), guru profesional tidak hanya perlu mempersiapkan materi, tetapi juga harus kreatif dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu siswa memahami materi yang sulit dan membuat proses belajar lebih menyenangkan. Media merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa, yang pada akhirnya mendukung proses pembelajaran berjalan dengan efektif (Arsyad, 2011 dalam Trisiana, 2020). Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas pesan dan informasi, sehingga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar mengajar, serta mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu. Melalui media, siswa dapat melihat objek tanpa harus berada di lokasi sebenarnya (Arsyad & Sadiman, 2015). Menurut Indaryati (2015), komik memiliki potensi besar sebagai alat pembelajaran. Gabungan gambar dan teks dalam komik dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Komik dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran, sehingga mereka lebih tertarik dan mudah memahami (Pratiwi & Kurniawan, 2015). Media pembelajaran berbasis komik menarik perhatian siswa karena kombinasi gambar dan teks yang

menarik, sehingga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mengurangi kebosanan. Komik dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan membantu memperkenalkan konsep-konsep sulit dengan cara yang lebih mudah dipahami. Menurut Trimo (1997) dalam Daniel Nabunome (2018), kelebihan penggunaan komik dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: a) Komik dapat memperkaya kosakata siswa. b) Komik dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak. c) Cerita dalam komik selalu berfokus pada nilai-nilai kebaikan.

Berdasarkan data pra penelitian yang dilakukan pada tanggal 28 Februari 2024 melalui observasi ditemukan bahwa saat pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran dan terpaku pada buku paket. Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran yang dilakukan guru lebih banyak menjelaskan dan peserta didik lebih asik mengobrol dengan teman sebangkunya dari pada mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi-inovasi dalam membuat alat bantu yang berupa media pembelajaran yang dapat menarik dan membangkitkan semangat peserta didik khususnya pada kelas IV SDN Kedungdung 3 Sampang. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara guru kelas IV.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Kedungdung 3 Sampang menunjukkan bahwa guru tidak menggunakan media saat pembelajaran. Saat wawancara guru menginformasikan pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa adalah pembelajaran IPA terutama pada bab I materi bagian tubuh tumbuhan. Hal ini dibuktikan berdasarkan data penilaian harian pada bab 1 topik bagian tubuh tumbuhan yang menunjukkan bahwa sebanyak 13 dari 20 siswa belum mencapai nilai interval KKTP antara 41-65% dengan kriteria belum mencapai tujuan dan membutuhkan remedial pada materi ini. Pada saat wawancara guru juga

menginformasikan masalah yang sering muncul adalah siswa tidak fokus saat pembelajaran dan selebihnya ramai sendiri dengan teman sebangkunya ketika diminta untuk mendengarkan penjelasan dari guru, banyak peserta didik yang hanya diam dan tidak menjawab ketika ditanya oleh guru. Guru juga mengakui bahwa siswa membutuhkan penjelasan yang lebih rinci untuk bisa memahami materi dengan baik. Tidak adanya media pembelajaran menjadi menyebabkan siswa tidak fokus dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru.

Dari hasil angket kebutuhan peserta didik kelas IV SDN Kedungdung 3 Sampang ditemukan bahwa siswa menghadapi kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPA. Ketika di sekolah seluruh peserta didik kelas IV lebih menyukai pembelajaran IPA yang menggunakan media, dimana sebanyak 85% siswa menyukai buku cerita bergambar, dan sebanyak 80% siswa menyukai media gambar. Dari temuan ini, terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dari permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA di SDN Kedungdung 3 Sampang menemui kendala dikarenakan materi yang padat sulit dipahami oleh siswa, dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang belum mencapai standar yang diharapkan. Namun, temuan pra penelitian menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, perlu upaya untuk mengatasi permasalahan ini dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPA khususnya materi bagian tubuh tumbuhan.

Penelitian sebelumnya mengenai media komik mencakup beberapa studi. Pertama, penelitian oleh Yeremia Abdi dan Firosalia Kristin pada tahun 2023

berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas 4 SD dengan metode penelitian pengembangan (R&D) yang melibatkan 23 siswa sebagai subjek. Instrumen penelitian divalidasi oleh ahli materi, media, desain, dan bahasa. Analisis data dilakukan dengan teknik deskriptif dan uji-T, dan hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan pada motivasi dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran komik digital terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.

Kedua, penelitian oleh Henzi Haryanto, Kartono, dan Rio Pranata pada tahun 2023 dengan judul "Pengembangan Media Komik Digital Pada Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 5 Pontianak Timur". Fokus penelitian ini adalah pada pengembangan media komik digital untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD mengenai siklus air. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, dan data dikumpulkan melalui kuesioner, wawancara, tes, validasi, dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi siklus air.

Ketiga, penelitian oleh Khairul Azemi dan Hidayat pada tahun 2023 dengan judul "Pengembangan Media Komik Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Untuk Siswa Kelas V SD". Penelitian ini fokus pada pengembangan media komik bertema lingkungan untuk siswa kelas V SD dengan menggunakan model pengembangan 4D dan pengumpulan data melalui kuesioner. Validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media komik ini sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, ketiga penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada berbagai topik kurikulum sekolah dasar. Berdasarkan fakta dan uraian diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan mengangkat judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN KELAS 4 SDN KEDUNGUNG 3 SAMPANG”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran komik materi bagian tubuh tumbuhan kelas 4 SDN Kedungdung 3 apabila ditinjau dari angket validator ahli materi, ahli media pembelajaran, ahli bahasa dan ahli desain pembelajaran?
2. Bagaimana keefektivan media pembelajaran komik materi bagian tubuh tumbuhan kelas 4 SDN Kedungdung 3 apabila ditinjau dari hasil angket keterbacaan, observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, dan hasil tes siswa?
3. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran komik materi bagian tubuh tumbuhan kelas 4 SDN Kedungdung 3 apabila ditinjau dari hasil angket respon siswa dan hasil angket respon guru?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran komik materi bagian tubuh tumbuhan kelas 4 SDN Kedungdung 3, sebagai berikut :

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran komik materi bagian tubuh tumbuhan kelas 4 SDN Kedungdung 3 apabila ditinjau dari angket validator ahli materi, ahli media pembelajaran, ahli bahasa dan ahli desain pembelajaran?
2. Mengetahui keefektivan media pembelajaran komik materi bagian tubuh tumbuhan kelas 4 SDN Kedungdung 3 apabila ditinjau dari hasil angket keterbacaan observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, dan hasil tes siswa?
3. Mengetahui kemenarikan media pembelajaran komik materi bagian tubuh tumbuhan kelas 4 SDN Kedungdung 3 apabila ditinjau dari hasil angket respon siswa dan hasil angket respon guru?

D. Spesifikasi Produk Yang Di Harapkan

Dalam penelitian ini, produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran komik materi bagian tubuh tumbuhan untuk kelas 4 SDN Kedungdung 3 Sampang dengan spesifikasi produk sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran komik muatan IPA kelas 4 materi bagian tubuh tumbuhan
2. Media pembelajaran komik muatan IPA kelas 4 materi bagian tubuh tumbuhan dibuat berdasarkan permasalahan yang ada di kelas 4 SDN Kedungdung 3 Sampang
3. Pembuatan media pembelajaran komik menggunakan aplikasi ibis paint x
4. Media pembelajaran komik dicetak menggunakan kertas HVS ukuran A4 lanscape dengan lebar 29.7 cm dan tinggi 21 cm dengan soft cover
5. Media pembelajaran komik memuat tentang materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV yang disusun menjadi sebuah cerita dikemas dengan gambar berwarna yang menarik.

6. Setiap panel komik diberi nomor petunjuk untuk memudahkan siswa dalam membaca komik sesuai urutan panel.
7. Pada lembar terakhir media pembelajaran komik terdapat beberapa pertanyaan seputar materi bagian tubuh tumbuhan untuk melatih pemahaman siswa tentang materi yang terdapat dalam komik.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media komik materi bagian tubuh tumbuhan ini memiliki beberapa batasan, batasan-batasan tersebut antara lain:

1. Pengembangan media komik materi bagian tubuh tumbuhan ini hanya dikembangkan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar,
2. pengembangan media komik materi bagian tubuh tumbuhan ini hanya mengambil subjek penelitian pada kelas IV SDN Kedungdung 3 Sampang yang berjumlah 20 siswa.
3. pengembangan media komik materi bagian tubuh tumbuhan digunakan hanya pada pembelajaran IPA BAB I Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi.
4. Aspek penilaian dalam penelitian pengembangan ini yaitu hanya hasil belajar kognitif siswa saja.
5. Penyebaran produk media komik materi bagian tubuh tumbuhan hanya di satu tempat yakni di SDN Kedungdung 3 Sampang tempat peneliti melakukan penelitian karena disebabkan adanya keterbatasan waktu dan biaya.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan media komik diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar dan menjadi alternatif pembelajaran untuk materi IPA tentang bagian tubuh tumbuhan. Adapun pentingnya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa: Penelitian ini membantu siswa memahami konsep sulit dengan lebih mudah dan menyenangkan melalui media komik tentang bagian tubuh tumbuhan. Hal ini juga dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan menambah sumber pengetahuan bagi siswa SDN Kedungdung 3 Sampang.
2. Bagi guru: Pengembangan media komik ini dapat menjadi referensi bagi guru untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Guru juga mendapatkan wawasan tentang berbagai macam media pembelajaran yang bisa dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman dan semangat siswa.
3. Bagi sekolah: Pengembangan media komik dapat membantu meningkatkan mutu pendidikan di SDN Kedungdung 3 Sampang. Komik ini juga bisa menjadi referensi yang mendukung pengembangan media pembelajaran yang efektif untuk masa depan.
4. Bagi peneliti: Penelitian ini memberikan pengalaman dan wawasan tentang pengembangan media komik untuk materi bagian tubuh tumbuhan. Penelitian ini memiliki dampak signifikan dalam pengembangan pendidikan dan pembelajaran.

G. Definisi Istilah

Dalam sebuah penelitian, definisi istilah disampaikan secara langsung tanpa menjelaskan asal-usulnya secara rinci. Definisi istilah ini bertujuan untuk

memperjelas penggunaan istilah dalam penelitian dan pengembangan. Beberapa istilah yang perlu didefinisikan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah berbagai alat, bahan, atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami dan menginternalisasi materi pelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman, retensi informasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Komik adalah bentuk media yang menggunakan gambar berurutan dengan teks percakapan dan plot untuk menyampaikan informasi, cerita, atau konsep kepada pembaca.
3. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari alam sekitar beserta isinya. IPA mempelajari semua benda di alam serta peristiwa dan gejala yang terjadi di alam.
4. Materi bagian tubuh tumbuhan adalah materi IPA kelas IV, topik A, bab 1 (Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi).