

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu sarana untuk mengembangkan potensi dasar yang dimiliki oleh siswa untuk memajukan suatu bangsa. Pendidikan merupakan salah satu jalan untuk membantu manusia mengetahui segala ilmu yang ingin dipelajari. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa “pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut Rohman (2009:09) mengatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan, yang berlangsung di sekolah dan luar sekolah untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranannya secara tepat dalam berbagai lingkungan hidup. Proses pendidikan secara formal sangat diperlukan untuk mencapai tujuan tertentu. Pendidikan merupakan masalah yang kompleks karena pendidikan tidak bisa terpisah dari kehidupan manusia. Mulai jenjang sekolah dasar, menengah, hingga perguruan tinggi.

Menurut Susanto (2016:05) mengatakan bahwa Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan tingkah laku yang relatif tetap

baik dalam berfikir, merasa, dan bertindak. Belajar bisa membuat perubahan pada seseorang, dalam bentuk tingkah laku atau suatu kecakapan baru. Faktor – faktor belajar dapat dikategorikan menjadi dua golongan yaitu faktor internal berkaitan dengan pribadi seseorang. Faktor internal menyangkut tiga komponen utama yaitu jasmaniah, psikologis dan faktor kelelahan. Faktor eksternal berasal dari luar individu tersebut yang dapat berpengaruh terhadap faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat menurut Daryanto (2009:74). Ruang lingkup dari belajar merupakan kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses interaksi dua arah yang di dalamnya terjadi transfer ilmu dan komunikasi. Komponen dalam proses pembelajaran adalah sumber daya manusia, guru dan siswa. Pembelajaran yang bermutu adalah harapan dari banyak pihak, baik pemerintah, orang tua, maupun siswa itu sendiri. Pembelajaran yang berkualitas sangat bergantung dari motivasi peserta didik dan kreatifitas pengajar. Tugas guru adalah sebagai perancang pembelajaran yang mereka buat dan kembangkan sendiri. Guru dituntut untuk mampu membimbing dan memfasilitasi siswa untuk membuat suasana belajar dan proses pembelajaran. Sejalan dengan PP No. 19 Tahun 2005 BAB IV Pasal 19 ayat 1 pemerintah menyatakan “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”. Menurut Depdiknas (2009:1) mengatakan bahwa PAKEM merupakan singkatan dari Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan pada tanggal 15 November 2019 proses pembelajaran yang kurang kondusif, dikarenakan siswa tidak dapat berkonsentrasi sehingga membuat kelas menjadi ramai. Fokus peserta didik sekitar 20 menit setelahnya peserta didik sibuk berbicara dengan kawannya. Siswa juga bermain saat proses pembelajaran. Terbatasnya pemakaian bahan ajar hanya pada muatan tertentu. Guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar berupa gambar yang dicetak dalam materi cuaca, musim dan iklim, sehingga 60% siswa mengobrol dengan temannya .

Berdasarkan hasil wawancara terhadap wali kelas III di UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan, apabila masih pagi dengan keadaan masih segar siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan baik, apabila sudah siang siswa sulit untuk mengikuti pembelajaran. Saat proses belajar mengajar banyak peserta didik yang tidak mendengarkan dan terdapat siswa tidak mengerjakan tugas pelajaran sehingga hasil belajar siswa kelas III tidak memenuhi KKM yang sudah ditentukan yaitu 70. Rendahnya nilai ditunjukkan dari ulangan harian siswa. Siswa yang tidak memenuhi KKM sebesar 80% dan 20% yang memenuhi KKM. Proses pembelajaran yang kurang efektif menyebabkan hasil belajar siswa yang kurang maksimal .

Berdasarkan persoalan diatas, maka perlu sebuah bahan ajar agar kegiatan belajar mengajar yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Terdapat beberapa cara yang dapat digunakan untuk menghilangkan rasa bosan siswa saat pembelajaran. Salah satu cara dengan menggunakan bahan ajar siswa yang berbentuk komik. Konsep dari bahan ajar komik ini akan diperoleh

pembelajaran yang efektif dan hasil belajar yang maksimal. Alasan pengembang mengembangkan bahan ajar komik ini diharapkan penggunaan bahan ajar komik mampu memotivasi anak dalam membaca dan tidak cepat bosan ketika pembelajaran sedang berlangsung karena komik mengandung komponen visual dan alur cerita yang kuat. Ungkapan yang divisualkan menarik pembaca untuk terus membacanya hingga selesai.

Pengembang dalam pengembangan ini memilih tema 5 subtema 4 materi cuaca, musim, dan iklim. Indonesia mempunyai beberapa cuaca, musim, dan iklim yang perlu diketahui oleh siswa. Materi ini perlu ditransformasikan agar dapat terdorong untuk pembelajaran yang lebih baik. Pengembangan pembelajaran tidak hanya berupa pengetahuan, tetapi juga dapat dengan cara lain misalnya dalam proses pembelajaran yang dikemas dalam bahan ajar.

Bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan/susunan yang memungkinkan peserta didik untuk belajar menurut Daryanti (2014:171). Bahan ajar dapat mempelajari suatu kompetensi dasar secara runtut sistematis sehingga peserta didik mampu menguasai semua kompetensi dasar secara utuh dan terpadu. penggunaan bahan ajar akan membantu guru dalam pembelajaran sehingga lebih mudah untuk mencapai tujuan belajar siswa.

Menurut Sudjana & Rivai (2010:68) mengatakan bahwa Komik mempunyai peran pokoknya yaitu kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa dalam pembelajaran. Komik sebaiknya dipadukan dengan metode mengajar, sehingga lebih efektif. Komik merupakan bacaan yang diminati oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Gambar dalam komik

biasanya berbentuk atau berkarakter gambar kartun serta dilengkapi dengan balon kata yang berisi pesan yang disampaikan oleh tokoh dalam komik tersebut. Penerapan bahan ajar dalam pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar dan dapat meningkatkan untuk membaca.

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Ambaryani dan Gamaliel (2017) telah mengembangkan bahan ajar komik. Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut yaitu dengan kategori sangat baik dengan skor keefektifan hasil angket respon guru sebesar 80%. Hasil belajar kognitif terhadap peningkatan 60,54 menjadi 81,08. Nurul dan Rifky (2017) telah mengembangkan bahan ajar berbasis komik. Hasil penelitian tersebut layak digunakan membantu penunjang pembelajaran. Efektifitas bahan ajar komik dilihat dari validasi media 72%, hasil validasi materi 91%. Hasil belajar kognitif uji kelompok kecil memperoleh 83% dan uji kelompok besar 99%. Hasil pengembangan bahan ajar tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil kognitif siswa.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan pengembangan bahan ajar Komik Materi IPA ditinjau dari uji keterbacaan dan validitas?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan bahan ajar Komik Materi IPA ditinjau dari hasil belajar dan angket respon siswa?
3. Bagaimana kepraktisan pengembangan bahan ajar Komik Materi IPA ditinjau dari aktivitas guru dan aktivitas siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan bahan ajar Komik Materi IPA ditinjau dari uji keterbacaan dan validitas ahli
2. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan bahan ajar Komik Materi IPA ditinjau dari hasil belajar dan respon siswa
3. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan bahan ajar Komik Materi IPA ditinjau dari aktivitas guru dan aktivitas siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa Komik Materi IPA pada kelas III mempunyai spesifikasi sebagai berikut.

1. Bahan ajar Komik Materi IPA dicetak menggunakan kertas art papper dengan ukuran A5 serta di desain menggunakan software aplikasi desain Photoshop;
2. Bagian awal dari bahan ajar komik berisi pemetaan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) kelas III;
3. Bagian selanjutnya terdiri dari daftar isi dan pengenalan tokoh – tokoh yang akan dimuat dalam komik yang dilanjut dengan judul episode serta pemetaan indikator pencapaian kompetensi inti dan tujuan pembelajaran;
4. Setiap episode akan diberikan evaluasi yang menyesuaikan dengan muatan materi pada setiap pembelajaran;
5. Bahan ajar komik mencakup 2 pembelajaran dalam 1 subtema;
6. Bagian akhir dari media pembelajaran komik berisi identitas pengembang

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa batasan penelitian sebagai berikut :

1. Pemanfaatan media pembelajaran Komik Materi IPA terbatas pada muatan pelajaran yang ada pada buku tema 5 subtema 4 dan terfokus pada muatan materi Ilmu Pengetahuan Alam kelas III Kurikulum 2013;
2. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D, namun peneliti membatasi tidak melaksanakan tahap *Disseminate* karena keterbatasan biaya dan waktu
3. Penelitian ini hanya dilakukan sampai uji coba terbatas karena kondisi yang tidak memungkinkan akibat pandemi *Covid-19*

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini penting dilakukan sebagai upaya memberikan perbaikan dan inovasi baru pada pembelajaran agar menarik motivasi belajar siswa serta daya tarik siswa membaca buku. Penjelasan lain mengenai pentingnya penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Guru
 - a. Mempermudah guru dalam penyampaian materi;
 - b. Menyampaikan materi pelajaran dengan cara menarik;
 - c. Membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang efektif, aktif, dan menyenangkan;
 - d. Menambah pengetahuan, wawasan, dan kreatifitas guru;
2. Siswa

- a. Membuat siswa lebih tertarik, aktif, dan menyenangkan sehingga siswa tidak mudah bosan dan lebih semangat;
- b. Membuat siswa termotivasi dalam belajar sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran;

3. Sekolah

- a. Media ini diharapkan sebagai alternatif pembelajaran sekolah;
- b. Media ini diharapkan mampu mewujudkan visi dan misi sekolah sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Pengembang

- a. Sebagai sarana mengembangkan pengetahuan, meningkatkan, wawasan, dan meningkatkan kompetensi di bidang pengembangan media pembelajaran;
- b. Sebagai referensi dalam pembuatan media pembelajaran;
- c. Sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

G. Definisi Istilah

Definisi operasional merupakan suatu definisi yang berdasar atau suatu penjelasan dari variabel yang digunakan dalam penelitian. Istilah definisi operasional yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini antara lain sebagai berikut:

1. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang dalam pemuatannya mengandung beberapa tema dalam satu semester yang diharapkan dapat menghasilkan insan Indonesia yang afektif, kreatif, inovatif, produktif, melalui penguatan keahlian, sikap dan wawasan yang terpadu

2. Bahan ajar adalah segala bahan (informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai oleh siswa dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan perencanaan;
3. Hasil belajar yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif;
4. KOMIKA adalah singkatan dari komik materi IPA
5. Komik adalah informasi bergambar dalam surat kabar, majalah, atau berbentuk buku, yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu;
6. Komik ada beberapa tokoh yang akan mengisi cerita;
7. Komik mencakup 2 pembelajaran dalam 1 subtema;
8. Komik akan berisi tentang materi IPA tema Cuaca, Musim, dan Iklim.