

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari sumber belajar. Sumber belajar yang sering digunakan guru salah satunya adalah buku pelajaran. Namun menurut para ahli pendidikan tanpa adanya dukungan dari media pembelajaran, kegiatan belajar mengajar kurang menarik jika hanya menggunakan buku pelajaran sebagai satu-satunya sumber belajar.

Pembelajaran yang dilakukan saat ini tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran seperti bahan ajar untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Penggunaan bahan ajar dapat menggantikan peran guru dalam mendukung pembelajaran secara individual sehingga dapat membantu siswa untuk terlibat aktif dan siswa dapat belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minat yang dimilikinya. Bahan ajar berperan penting dalam pembelajaran yang bertujuan untuk membantu guru siswa sehingga guru tidak perlu terlalu banyak menyampaikan materi. Keberhasilan proses belajar didukung dengan adanya bahan ajar yang digunakan oleh guru dan siswa, selain itu untuk mengetahui pengetahuan siswa.

Menurut Depdiknas (2008) bahan ajar dapat dikembangkan dalam berbagai macam bentuk yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik isi materi yang akan dipaparkan dan disusun untuk menyajikan bahan ajar sesuai tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa. Fakta di lapangan pendidik belum siap

mengembangkan dan menyusun bahan ajar secara mandiri. Kreativitas pendidik dalam mengembangkan bahan ajar kurang menarik sehingga menyebabkan peserta didik ketergantungan terhadap guru sebagai sumber informasi utama. Sebenarnya guru bisa memanfaatkan sumber belajar lain sebagai materi ajar di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 4 November 2019 bahwa karakteristik setiap anak berbeda-beda. Ada anak yang memiliki karakter pendiam, pemalu, cuek, dan antusias terhadap pembelajaran. Banyak kesulitan yang dialami guru ketika mengajar, salah satunya adalah minat baca siswa yang masih kurang. Penyebabnya dari sumber belajar yang digunakan guru kurang menarik perhatian siswa. Guru berpendapat bahwa sumber belajar yang digunakan tidak hanya buku tema saja dalam proses belajar, melainkan dari lingkungan sekolah maupun lingkungan rumah. Selain itu, internet juga bisa digunakan sebagai sumber belajar. Buku tema yang diajarkan selama ini dapat dikatakan cukup lengkap. Namun buku tersebut kurang menarik perhatian siswa. Karena siswa masih membutuhkan bahan ajar yang disertai dengan gambar-gambar dan percakapan yang memudahkan siswa untuk memahami isi materi yang ada di dalam bahan ajar tersebut. Oleh karena itu, penelitian ingin mengembangkan bahan ajar dalam bentuk komik literasi yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa kelas IV dan mampu menghidupkan suasana belajar yang menyenangkan. Peneliti memilih komik literasi sebagai bentuk pengembangan bahan ajar karena saat ini bacaan yang banyak diminati siswa SD adalah buku cerita bergambar, salah satunya adalah komik.

Berdasarkan dari hasil angket respon siswa yang disebarakan pada 17 siswa kelas IV SDN Banjar Kemuning menunjukkan bahwa 29,4% merasa bosan dalam pembelajaran dengan menggunakan buku tema dan buku yang banyak tulisannya. Dengan demikian, perlu adanya pengembangan bahan ajar yang inovatif, kreatif, bermakna, dan dapat menunjang pembelajaran, serta diharapkan agar siswa lebih tertarik untuk membaca serta dapat lebih memahami materi dengan baik. Sehubungan dengan itu, perlu adanya pengembangan bahan ajar yang menarik dan membuat siswa senang untuk belajar. Hal tersebut didukung oleh 53% dari 17 siswa yang suka membaca komik. Di dalam komik terdapat ilustrasi yang berupa kartun serta percakapan yang sesuai dengan alur cerita dengan tujuan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan 47% dari 17 siswa setuju untuk menggunakan bahan ajar komik dalam proses pembelajaran.

Bahan ajar dikatakan baik jika mampu membuat siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Perlunya pengembangan bahan ajar yang inovatif dapat menarik minat siswa yang akan menjadi cikal bakal terbentuknya pengembangan bahan ajar yang menyenangkan. Menurut Budiarso (2016) bahan ajar merupakan suatu konten yang di dalamnya terdapat informasi untuk mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu bahan ajar yang dapat memudahkan siswa untuk mempelajari dan menyerap segala informasi. Penggunaan bahan ajar yang menarik dapat meningkatkan minat baca siswa. Salah satunya adalah bahan ajar berbentuk komik.

Komik merupakan suatu gambar yang mencerminkan karakter yang berbeda-beda di setiap tokoh, memerankan suatu cerita dihubungkan dengan balon kata, serta dibuat untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Buchori, 2015). Bahan ajar komik adalah salah satu bahan ajar yang menarik perhatian pembaca, aksi tokoh dibuat lebih hidup dengan penggunaan warna sehingga gambar terlihat jelas. Cerita yang disajikan dalam komik juga sangat imajinatif. Semua kalangan menyukai bacaan bergambar terutama anak-anak. Komik bersifat menghibur para pembaca seperti bermain, akan tetapi di dalamnya terdapat keseriusan untuk memperoleh isi bacaan. Komik dapat digunakan oleh guru sebagai alat untuk meningkatkan minat belajar siswa (Utariyanti, 2015). Penggunaan komik yang berupa gambar dapat menarik perhatian siswa untuk belajar sehingga akan membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Bahan ajar berbentuk komik sangat efektif untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan, menarik minat baca dan membantu siswa dalam memahami konsep yang disampaikan.

Selama proses pembelajaran, guru kelas IV belum pernah menggunakan komik sebagai bahan ajar. Dengan adanya bahan ajar komik literasi tersebut membuat siswa senang dan antusias dalam belajar, sehingga siswa lebih mudah memahami isi materi pelajaran, selain itu dapat meningkatkan minat baca siswa. Materi yang disampaikan dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Pembelajaran tema 8 subtema 2 tentang keunikan daerah tempat tinggalku. Setiap daerah pasti memiliki keunikan tersendiri. Termasuk di daerah tempat tinggalku di Sidoarjo. Banyak keunikan yang ada di Sidoarjo salah satunya adalah budaya

nyadran. Setiap tahun daerah tempat tinggalku di Sidoarjo mengadakan festival hias perahu, tumpengan, pawai dan pagelaran wayang kulit. Jadi, warga sangat antusias mengikuti festival tersebut.

Peneliti terdahulu terkait pengembangan komik sebagai media pembelajaran yang dilakukan peneliti sebelumnya oleh Wardana (2018) bahwa penggunaan bahan ajar komik membuat rancangan berupa ilustrasi kartun yang digunakan untuk memberikan hiburan kepada siswa. Bahan ajar komik dapat digunakan secara efektif dan efisien oleh guru dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pengembangan komik merupakan salah satu bahan ajar yang memiliki kelebihan yaitu dapat memanfaatkan suatu alur cerita bergambar, menarik dan sebagai kunci utamanya mengandung unsur-unsur humor yang tinggi, karena bahan ajar komik dapat dibaca kembali ketika peserta didik ingin mengulangi dengan memahami materi yang tertuang di dalam komik tersebut. Komik literasi yang akan dikembangkan berisi sekumpulan cerita yang memudahkan siswa dalam membacanya. Komik literasi akan disusun dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif sehingga siswa lebih mudah memahaminya. Peneliti memilih mengembangkan komik literasi sebagai bahan ajar karena komik sangat akrab dengan dunia pendidikan. Selain itu, peneliti sebelumnya oleh Fitriyati (2011) bahwa bahan ajar komik literasi dibuat berbeda dengan komik-komik yang sudah ada. Komik dalam penelitian pengembangan ini adalah komik literasi digunakan sebagai bahan ajar dengan penyajian cerita untuk proses pembelajaran. Peneliti mengembangkan bahan ajar dalam bentuk komik yang memiliki kelebihan sesuai dengan kebutuhan siswa. Materi yang disajikan sesuai dengan SK dan KD.

Dari latar belakang di atas, maka peneliti mengambil judul yang sesuai dengan kondisi pendidikan di SDN Banjar Kemuning pada kelas IV yakni “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Literasi Tema 8 Subtema 2 ‘Keunikan Daerah Tempat Tinggalku’ Kelas IV SDN Banjar Kemuning Sedati Sidoarjo”.

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang ada pada latar belakang penelitian, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan bahan ajar berbasis komik yang valid, efektif, dan menarik.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Bahan ajar berbasis komik merupakan salah satu bahan ajar yang menggunakan media cetak. Bahan ajar ini dibuat seefektif dan semenarik mungkin agar selain dapat menumbuhkan antusias siswa dan semangat dalam belajar, tujuan pembelajaran juga bisa tercapai. Pemilihan bahan ajar berbasis komik dibuat dengan mengacu pada beberapa permasalahan yang ada di SDN Banjar Kemuning Sedati Sidoarjo. Berikut spesifikasi produk bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Ukuran kertas komik A5
2. Isi komik dari bahan kertas HVS 80 gram.
3. Sampul komik menggunakan *paper art*

4. Komik literasi menceritakan kearifan budaya Sidoarjo yang dipaparkan menggunakan ilustrasi kartun pada Tema 8 Subtema 2 “Keunikan Daerah Tempat Tinggalku” kelas IV SDN Banjar Kemuning Sedati Sidoarjo.
5. Isi komik literasi terdiri dari tujuan pembelajaran yang sesuai dengan pencapaian siswa, pengenalan keunikan daerah tempat tinggalku, rangkuman dan soal evaluasi.
6. Bahasa yang digunakan adalah bahasa yang sederhana dan mudah dipahami para pembaca.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi semua komponen pendukung pengelolaan pendidikan, yaitu:

1. Bagi Guru

Menambah wawasan mengenai bahan ajar komik literasi dan menjadi masukan dalam penggunaan bahan ajar, serta menunjang pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM).

2. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk belajar secara menyenangkan dan membantu siswa untuk mengetahui keunikan daerah tempat tinggal di Sidoarjo melalui bahan ajar komik literasi.

3. Bagi Peneliti atau Pengembang

Menambah pengetahuan peneliti dalam hal mengembangkan bahan ajar berbasis komik literasi untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan ini diasumsikan bahwa bahan ajar berbasis komik literasi ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pada tema 8 subtema 2 “Keunikan Daerah Tempat Tinggalku”. Pada penelitian ini, peneliti dan pengembangan memiliki beberapa keterbatasan yaitu a) pengembangan yang diteliti adalah pengembangan bahan ajar berbasis komik literasi, b) penelitian pengembangan yang diteliti yaitu pada tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” subtema 2 “Keunikan Daerah Tempat Tinggalku” kelas IV SDN Banjar Kemuning Sedati Sidoarjo, c) bahan ajar berbasis komik literasi ini hanya divalidasi kepada tim ahli dan diuji cobakan kepada siswa. Pada tahap validasi oleh tim ahli dilakukan kepada dosen, sedangkan untuk pengujian kepada siswa dilakukan sebanyak 2 kali yaitu uji coba produk dan uji coba pemakaian. d) Untuk mengukur keefektifan produk yang dikembangkan melalui adanya hasil belajar kognitif, dan e) peneliti melakukan penelitian di kelas IV SDN Banjar Kemuning Sedati Sidoarjo.

1.6 Definisi Operasional

Adapun definisi yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bahan ajar merupakan alat pembelajaran yang digunakan oleh guru yang berisi materi pelajaran dan dikemas secara sistematis agar menciptakan suasana pembelajaran yang menuntun siswa untuk belajar. Pengembangan bahan ajar yang inovatif dan menarik minat peserta didik menjadi cikal bakal terbentuknya pengembangan bahan ajar yang menarik perhatian siswa dan membuat siswa senang untuk mempelajarinya.

2. Komik adalah gambar yang mencerminkan sebuah karakter, dan menceritakan sesuai alur cerita yang dihubungkan dengan balon kata dengan tujuan untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.
3. Bahan ajar berbasis komik merupakan bahan ajar yang menceritakan mengenai budaya nyadran di daerah Sidoarjo pada tema 8 subtema 2 “Keunikan Daerah Tempat Tinggalku” kelas IV. Komik memiliki ciri tersendiri yaitu untuk menyampaikan cerita melalui gambar dan bahasa, bersifat proposional, menggambarkan karakter tokoh secara sederhana, dan bahasa yang digunakan adalah bahasa yang sederhana dan mudah dipahami pembaca.
4. Pembelajaran tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” subtema 2 “Keunikan Daerah Tempat Tinggalku” merupakan materi yang terdapat di kelas IV SD yang terdiri dari beberapa muatan pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, PPKn, SBdP, IPA dan IPS. Adapun KI, KD, tujuan, dan indikator dari pembelajaran ini adalah:

Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya,
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Tabel 1.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Tema 8 Subtema 2

No	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
1.	Bahasa Indonesia 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	1. Mengidentifikasi keunikan daerah tempat tinggalku. 2. Menyebutkan tokoh-tokoh cerita dalam komik. 3. Menuliskan karakter/watak dalam cerita fiksi.
2.	PPKN 1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat, sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika. 1.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika. 3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari. 4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	1. Mengidentifikasi manfaat keberagaman karakteristik di sekolah 2. Menunjukkan sifat toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat.
3.	SBdP 3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada. 4.2 Menyajikan lagu dengan memperhatikan tempo dan tinggi rendah nada.	1. Mengetahui tempo dan tinggi rendah nada dalam sebuah lagu. 2. Mengidentifikasi tempo dan tinggi rendah nada pada teks lagu daerah dengan tepat.

4.	IPS 3.2 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	1. Mengidentifikasi pekerja pada gambar kegiatan ekonomi yang tersedia. 2. Mengidentifikasi persamaan pada kedua gambar. 3. Mengidentifikasi industri yang ada di sekitar tempat tinggal.
5.	IPA 3.2 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar. 4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	1. Mengamati gambar orang mendorong dan menarik gerobak. 2. menyebutkan beragam gaya yang terdapat di lingkungan sekitar. 3. Menjelaskan pengaruh gaya terhadap gerakan benda. 4. Menjelaskan berbagai contoh pengaruh gaya terhadap gerakan benda di lingkungan sekitar.