

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar adalah usaha sadar yang dilakukan individu untuk mengubah sikap dan perilaku dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak terampil menjadi terampil. Belajar dapat diartikan sebagai aktivitas psikologis dan mental yang terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya, yang dapat menghasilkan perubahan yang tidak dapat dipisahkan dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor. (Wahab, dkk, 2021) mengemukakan perubahan perilaku dalam merespon hasil belajar bersifat berkesinambungan, fungsional, aktif, proaktif dan terarah. Proses perubahan perilaku dapat terjadi dalam berbagai kondisi. Belajar juga sebagai perubahan kepribadian yang diwujudkan sebagai model reaksi baru berupa keterampilan, sikap, kebiasaan dan pengetahuan menurut Mahmud dalam (Silviana Nur Faizah, 2017). Dalam proses belajar mengajar melibatkan interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik dan terdapat komunikasi antara keduanya untuk tujuan yang telah ditetapkan (Pane, dkk, 2017).

Proses belajar mengajar melibatkan suatu komponen-komponen pendukung yang saling keterkaitan atau keterlibatan untuk mencapai hasil yang diharapkan (Pane, dkk, 2017). Komponen-komponen yang dimaksudkan adalah pendidik, peserta didik, sumber belajar, media pembelajaran yang berlangsung dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut ditandai dengan adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik yang mengarah kepada hasil yang diharapkan. Dalam proses pembelajaran salah satu hal yang paling penting adalah pendidik

dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran sebagai alat penunjang yang digunakan pendidik dalam mentransfer ilmu kepada peserta didik.

Media pembelajaran diartikan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Pada hakikatnya media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung proses belajar mengajar dan menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Eva, dkk, 2020). Adanya perkembangan teknologi seperti zaman sekarang diharapkan para pendidik mampu berinovasi dalam proses pembelajaran, inovasi tersebut sangat cocok digunakan dalam keadaan pandemi Covid-19. Dalam hal ini, inovasi yang dimaksud adalah media pembelajaran dan metode pembelajaran. Pada umumnya penggunaan media pembelajaran jarang dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran, sebaliknya yaitu hanya berpedoman dengan buku paket dan gambar. Bukan hanya itu saja, dalam metode pembelajaran juga pada umumnya masih menggunakan metode konvensional (metode ceramah), metode tersebut masih belum cukup dalam pembelajaran, dimana pengetahuan yang diberikan kepada siswa akan bersifat abstrak. Artinya siswa akan sulit memahami informasi yang disampaikan jika guru hanya menggunakan bahasa yang verbal.

Sekolah Dasar pada saat ini sudah menerapkan kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 semua mata pelajaran terikat satu dengan yang lain sehingga membentuk sebuah tema. Tetapi di kelas rendah yaitu pada kelas I, II, III mata pelajaran IPA dan IPS sudah terintegrasi langsung pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan di kelas tinggi yaitu pada kelas IV, V, VI mata pelajaran

Matematika sudah tidak terikat dalam satu tema, melainkan mata pelajaran Matematika di kelas tinggi berdiri sendiri. Sedangkan mata pelajaran IPA dan IPS pada kelas tinggi sudah tidak terintegrasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Di dalam kelas tinggi salah satu mata pelajaran yang termuat di dalam tema adalah mata pelajaran IPA. Ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari tentang lingkungan alam, subjek kajiannya adalah semua benda yang ada di lingkungan, kejadian, dan gejala yang ada di lingkungan tersebut. Dalam proses belajar mengajar guru diharapkan mampu mendorong siswa berpikir kritis dan kreatif. Namun pada kenyataannya guru masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi dikarenakan pemilihan metode dan media pembelajaran yang tidak sesuai. Guru masih menggunakan metode ceramah dan mengacu pada buku guru saja, sehingga dalam penyampaian materi masih belum maksimal dan minat belajar siswa menjadi kurang dikarenakan suasana pembelajaran yang terlalu monoton.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri 3 Belega pada tanggal 24 September 2021, pemanfaatan media pembelajaran yang kurang maksimal terutama pada mata pelajaran IPA dan adanya keterbatasan media dalam mata pelajaran IPA. SD Negeri 3 Belega sudah melaksanakan sistem pembelajaran tatap muka yang dimulai pada hari jumat, 20 September 2021. Dalam melaksanakan pembelajaran tatap muka diberlakukan 50% dengan alokasi waktu 1,5 jam per sesi. Selain itu di dalam proses pembelajaran guru belum pernah melakukan pengembangan materi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, karena keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan hal tersebut

keterbatasan media pembelajaran membuat guru merasa kesulitan dalam menyampaikan materi dengan waktu yang singkat terlebih lagi pada mata pelajaran IPA, terlebih lagi materi pada sumber daya alam di kelas IV masih terbatas karena materi tersebut termuat di dalam satu tema dan siswa merasa terbatas dalam memahami materi sumber daya alam. Jika guru hanya memanfaatkan buku tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa berpikir secara abstrak dan tidak memahami konsep yang sebenarnya.

Bahan ajar yang cocok untuk dikembangkan dalam materi sumber daya alam adalah bahan ajar yang berbasis pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual dianggap cocok untuk digunakan dalam muatan IPA, khususnya pada materi sumber daya alam. Pendekatan kontekstual adalah konsep belajar mengajar yang dapat membantu guru dalam menghubungkan isi mata pelajaran dengan situasi dunia nyata menurut Smith dalam (Wicaksono, dkk, 2018).

Berdasarkan keadaan tersebut, perlu adanya pengembangan media pembelajaran. Dimana dengan adanya pengembangan media pembelajaran akan membantu guru dalam menyampaikan materi dengan waktu yang singkat. Salah satu media yang dapat memotivasi dan menambah minat siswa belajar adalah komik. Media komik adalah media visual yang berisi ilustrasi-ilustrasi gambar yang dijelaskan secara runtut dengan dialog sehingga memudahkan siswa untuk memahaminya (Eva, dkk, 2020). Sejalan dengan pendapat (Iskandar, 2019) mengutarakan bahwa materi berupa gambar dapat membantu siswa memahami keseluruhan cerita atau materi yang disertai ilustrasi gambar untuk memudahkan siswa dalam memvisualisasikan apa yang dimaksud dengan materi tersebut. Adapun kelebihan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa komik

berbasis kontekstual ini ialah dapat menghadirkan langsung berupa gambar-gambar yang dipadukan dengan dialog percakapan dan dikemas dalam pendekatan kontekstual yang dimodifikasi secara menarik dengan mengaitkan kehidupan sehari-hari ke dalam pembelajaran sehingga siswa dapat lebih terbayang tentang materi sumber daya alam dengan tampilan menarik yang memudahkan siswa dalam memahami materi. Adanya unsur-unsur karakter kartun yang mampu menarik minat belajar siswa dan menggunakan bahasa yang sederhana agar dapat dengan mudah dipahami. Kebaharuan dari media yang dikembangkan ialah dengan membuat media komik berbasis kontekstual yang nantinya dapat dipergunakan guru dalam pembelajaran secara luring maupun secara daring yang dapat diakses siswa secara mandiri melalui *handphone* atau laptop dan dapat dimanfaatkan guru dalam jangka panjang. Penyampaian materi disesuaikan dengan langkah-langkah pendekatan kontekstual sebagai skenario pembelajaran dalam bentuk komik. Materi pembelajaran yang dikemas dalam alur cerita yang jelas akan membuat materi tersebut bertahan lebih lama dalam ingatan siswa, bahkan siswa dapat membayangkan dan membayangi lebih dahulu apa yang sebenarnya menjadi inti dari topik pelajaran yang dipelajari melalui gambar yang ditampilkan. Penyampaian materi dengan komik juga dapat meningkatkan motivasi siswa karena cara penyampaiannya yang menarik dan menyenangkan untuk dibaca siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu untuk mengembangkan media komik yang akan diterapkan dalam materi sumber daya alam pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas IV Sekolah Dasar. Sehingga judul yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media Komik Berbasis

Kontekstual Pada Muatan IPA Materi Sumber Daya Alam Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Belega Gianyar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan atas temuan permasalahan yang telah dipaparkan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1.2.1 Dalam proses pembelajaran masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga kurang menarik perhatian siswa.
- 1.2.2 Banyaknya materi dengan alokasi waktu yang terbatas dalam situasi pandemic Covid-19.
- 1.2.3 Sumber belajar yang terbatas dan kurang memadai dalam situasi pandemic Covid-19.
- 1.2.4 Minat siswa rendah dalam mengikuti pembelajaran.
- 1.2.5 Belum adanya pengembangan media pembelajaran berupa komik pada muatan IPA dengan materi sumber daya alam kelas IV SD Negeri 3 Belega.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, agar penelitian ini terarah dan tidak meluas sehingga penelitian ini difokuskan pada pengembangan media komik berbasis kontekstual pada muatan IPA materi sumber daya alam siswa kelas IV SD Negeri 3 Belega Gianyar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan. Adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media komik berbasis kontekstual pada muatan IPA materi sumber daya alam siswa kelas IV SD Negeri 3 Belega Gianyar?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media komik berbasis kontekstual pada muatan IPA materi sumber daya alam siswa kelas IV SD Negeri 3 Belega Gianyar?
- 1.4.3 Bagaimanakah efektivitas media komik berbasis kontekstual pada muatan IPA materi sumber daya alam siswa kelas IV SD Negeri 3 Belega Gianyar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Setiap penelitian pasti mempunyai tujuan dalam mencapai hal yang diinginkan agar penelitian menjadi relevan dengan rumusan masalah. Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Mengembangkan media komik berbasis kontekstual pada muatan IPA materi sumber daya alam siswa kelas IV SD Negeri 3 Belega Gianyar.
- 1.5.2 Menguji kelayakan media komik berbasis kontekstual pada muatan IPA materi sumber daya alam siswa kelas IV SD Negeri 3 Belega Gianyar.

- 1.5.3 Menguji efektivitas media komik berbasis kontekstual pada muatan IPA materi sumber daya alam siswa kelas IV SD Negeri 3 Belega Gianyar.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan bacaan dalam menambah wawasan guru dalam mengembangkan media komik pada muatan materi sumber daya alam dan sebagai bahan masukan serta referensi bagi peneliti selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Manfaat bagi siswa

Dengan adanya pengembangan media komik berbasis kontekstual ini siswa akan menjadi lebih tertarik dan mampu memahami konsep dengan bermakna terhadap muatan IPA materi sumber daya alam.

1.6.2.2 Manfaat bagi guru

Dengan adanya penelitian ini, guru mendapatkan referensi media pembelajaran yang dapat dipergunakan dalam muatan IPA materi sumber daya alam.

1.6.2.3 Manfaat bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti sebagai bahan untuk mendalami penelitian yang

sejenis dan mampu mengembangkan landasan teori dan kajian empiris dengan pengetahuan yang dimiliki.

1.7 Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk media komik berbasis kontekstual dalam muatan materi sumber daya alam kelas IV sekolah dasar dengan spesifikasi produk sebagai berikut.

- 1.7.1 Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media komik berbasis kontekstual pada materi sumber daya alam muatan IPA kelas IV sekolah dasar.
- 1.7.2 Media pembelajaran komik ini dapat digunakan pada saat pembelajaran tatap muka dengan cara dicetak atau memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah dan dapat juga digunakan secara mandiri oleh anak dalam pembelajaran daring melalui *handphone* atau laptop.
- 1.7.3 Media komik berbasis kontekstual ini bermuatan materi sumber daya alam pada muatan IPA kelas IV sekolah dasar.
- 1.7.4 Materi pada media komik berbasis kontekstual ini berlandaskan buku guru, sehingga guru dan siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan meluas dengan materi yang terkait.
- 1.7.5 Media komik berbasis kontekstual ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaannya agar mempermudah pengguna dalam menggunakan media komik ini.
- 1.7.6 Media komik berbasis kontekstual ini memadukan unsur kata, gambar, dan mengaitkan contoh dalam kehidupan nyata kedalam komik.

1.7.7 Komik yang dihasilkan berbasis kontekstual guna mempermudah siswa untuk memahami isi materi yang dituangkan di dalam komik karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pembelajaran komik dalam penelitian ini, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV sekolah dasar. Masih kurangnya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang digunakan guru pada saat pembelajaran karena keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media berbasis teknologi. Dengan mengembangkan media pembelajaran komik berbasis kontekstual ini akan memudahkan guru dalam melakukan proses belajar mengajar secara maksimal dan dapat memotivasi guru-guru untuk lebih kreatif dan berlatih dalam membuat media pembelajaran. Adanya pengembangan media pembelajaran ini diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu siswa juga dapat lebih mudah memahami materi karena terdapat dialog percakapan cerita dan gambar yang dikaitkan dengan kehidupan nyata sehari-hari

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media komik berbasis kontekstual ini adalah sebagai berikut.

1.9.1 Media pembelajaran komik berbasis kontekstual pada materi sumber daya alam kelas IV sekolah dasar ini dirancang semenarik mungkin sehingga dapat mendorong dan memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

1.9.2 Belum tersedianya media pembelajaran pada muatan IPA yang dikembangkan menggunakan komik pada materi sumber daya alam untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media yang dibuat adalah sebagai berikut.

1.9.3 Pengembangan media pembelajaran komik berbasis kontekstual ini terbatas hanya pada materi sumber daya alam muatan IPA kelas IV sekolah dasar.

1.9.4 Pengembangan media pembelajaran komik ini dimanfaatkan oleh guru dan siswa kelas IV sekolah dasar.

1.10 Definisi Istilah

Menghindari terjadi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.10.1 Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan menghasilkan atau mengembangkan suatu produk dan bukanlah penelitian yang bertujuan untuk menemukan teori.

1.10.2 Media pembelajaran komik adalah sebuah media pembelajaran yang berisi gambar, alur cerita dengan menggunakan dialog percakapan yang telah disusun sedemikian rupa dengan memanfaatkan *website Storyboardthat* dan *Microsoft Powerpoint*.

1.10.3 Pendekatan kontekstual adalah konsep belajar mengajar yang membuat siswa aktif dalam mengembangkan kemampuan diri dan mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

1.10.4 Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang mempelajari tentang lingkungan alam, subjek kajiannya adalah semua benda yang ada di lingkungan, kejadian, dan gejala yang ada di lingkungan tersebut.

