

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sumber daya manusia di era globalisasi saat ini menjadi hal penting untuk selalu dikembangkan guna mencapai suatu kesejahteraan. Salah satu cara mengembangkan sumber daya manusia dapat dilakukan melalui pendidikan karena pendidikan adalah suatu proses untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata pendidikan berasal dari kata “didik” yang kemudian mendapatkan awalan “me” sehingga menjadi kata *mendidik* yang artinya memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Serta pendidikan diartikan sebagai proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (KBBI, n.d.). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Nasional, 1982). Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu tuntutan di dalam tumbuhnya anak-anak untuk memajukan budi pekerti, pikiran, dan jasmani. Berdasarkan pengertian tersebut, pendidikan merupakan suatu kewajiban yang dimiliki oleh setiap orang. Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, serta kebiasaan yang dimiliki

setiap orang baik di bawah bimbingan seseorang ataupun secara otodidak. Fungsi pendidikan adalah untuk mengembangkan kemampuan atau potensi yang dimiliki oleh setiap orang karena pendidikan mengedepankan pembangunan sikap dan karakter seseorang (Sujana, 2019). Pendidikan adalah hal yang sangat penting untuk dicapai setiap orang karena melalui pendidikan setiap orang akan memiliki pengetahuan, keterampilan, dan hal lainnya yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Kegiatan utama yang dilakukan pada pendidikan adalah belajar. Belajar merupakan usaha yang dilakukan untuk mengalami perubahan tingkah laku yang relatif permanen karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya (Festiawan, 2020). Menurut Gagne (1977), belajar adalah perubahan yang diperlihatkan dalam bentuk perubahan tingkah laku antara sebelum belajar dan sesudah belajar. Menurut Gulo (2002), belajar adalah proses yang mengubah tingkah laku baik dalam berpikir, bersikap, dan berbuat. Menurut Bell-Gredler (2008), belajar adalah suatu proses untuk mendapatkan suatu kemampuan, keterampilan, dan sikap yang dapat diperoleh secara bertahap baik dari masa bayi sampai masa tua (Zakky, 2020). Merujuk pada pengertian belajar tersebut, belajar juga dikatakan sebagai kegiatan untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang awalnya tidak tahu menjadi tahu. Dalam belajar terdapat perubahan perilaku baik dalam ranah kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), dan afektif (sikap). Kegiatan belajar dapat dilakukan oleh semua orang tanpa mengenal batasan usia bahkan usia tua pun dapat melaksanakan kegiatan belajar karena salah satu tujuan belajar adalah mengasah dan melatih kemampuan yang kita miliki.

Guru membimbing siswa dalam kegiatan belajar di sekolah. Guru merupakan orang yang membimbing untuk menentukan arah dan tujuan dalam belajar. Guru adalah orang yang sangat berperan penting dalam pendidikan terutama dalam kegiatan belajar karena guru merupakan seorang pendidik yang memiliki tugas baik dalam bidang profesi, kemanusiaan, dan masyarakat. Dalam bidang profesi, guru memiliki tugas untuk mendidik, mengajar, dan melatih. Dalam bidang kemanusiaan, guru bertugas sebagai orang tua kedua yang harus dapat menarik perhatian siswa. Serta dalam bidang kemasyarakatan, guru mendapatkan tempat yang terhormat di lingkungannya karena dari seorang guru diharapkan memperoleh ilmu pengetahuan yang artinya guru memiliki kewajiban untuk mencerdaskan bangsa. Dari hal tersebut, pada umumnya guru memiliki tugas mendidik, membimbing, mengajar, dan melatih.

Guru memiliki tugas mendidik yaitu seorang guru mampu memberikan motivasi belajar siswa, membentuk moral dan kepribadian siswa, hingga melakukan pembiasaan dan keteladanan siswa. Dalam membimbing, seorang guru mampu mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa hingga seorang guru memberikan pembinaan kepada siswa. Dalam mengajar, seorang guru memberikan suatu contoh kepada siswa seperti mengajarkan siswa hal-hal yang baik hingga mempraktikkan keterampilan siswa. Guru juga memiliki tugas melatih berupa menjadi contoh dan teladan dalam hal moral dan kepribadian bagi siswa. keempat tugas guru tersebut harus dimiliki oleh guru karena dalam pendidikan guru memiliki tugas yang sangat besar terhadap suatu keberhasilan dalam pembelajaran. (Sopian, 2016).

Dalam pembelajaran, guru menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada siswa. Menurut

Oemar Hamalik, media pembelajaran merupakan suatu alat, metode, dan teknik yang digunakan guru untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi dengan siswa dalam pembelajaran di sekolah (Arsyad, 2015). Media pembelajaran adalah suatu bentuk saluran penyajian informasi dalam proses belajar siswa yang direncanakan. Media pembelajaran menjadi salah satu hal terpenting yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, namun pada kenyataannya media pembelajaran terkadang masih belum digunakan secara optimal bahkan masih ada yang hanya menggunakan buku paket sebagai pedoman dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam menerima pelajaran dari guru dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Media pembelajaran memiliki jenis yang sangat beragam, salah satunya media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Zaman sekarang ini yang mana teknologi sangat berkembang pesat hingga pendidikan pun sudah memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajarannya. Teknologi yang digunakan dalam pendidikan adalah teknologi digital seperti handphone, laptop, LCD, dan sebagainya. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital adalah media pembelajaran video komik. Media pembelajaran video komik adalah media pembelajaran yang menggunakan laptop dan handphone untuk membuatnya.

Pada kegiatan belajar mengajar dibutuhkan media pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada siswa sehingga penggunaan media pembelajaran perlu digunakan secara maksimal. Berdasarkan observasi dan penyebaran kuesioner yang telah dilakukan di SD Negeri 3 Tamanbali menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran belum dilakukan secara maksimal karena penggunaan media pembelajaran yang masih terkadang-kadang digunakan dalam kegiatan belajar

mengajar berlangsung. Guru kelas V mengatakan “guru di SD Negeri 3 cenderung menggunakan media laptop hanya saja tidak selalu digunakan dalam mengajar dan saya di kelas V juga sering menggunakan media laptop dan LCD proyektor dalam memberikan siswa materi”. Menurut guru di SD Negeri 3 Tamanbali, penggunaan media pembelajaran tersebut dalam kegiatan belajar mengajar mengakibatkan siswa lebih antusias, tertarik, dan bergairah untuk belajar, namun media pembelajaran kurang beragam dengan 100% guru menggunakan media laptop yang terdiri dari 83,3% guru menggunakan video pembelajaran yang diambil dari youtube dan 16,7% guru menggunakan powerpoint.

Penggunaan media pembelajaran di kelas V SD Negeri 3 Tamanbali khususnya pada muatan IPA sudah sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, namun penggunaannya masih belum efektif dan cenderung hanya menggunakan media pembelajaran berupa video yang diambil dari youtube. Media tersebut digunakan untuk dapat membawa siswa ke arah yang lebih nyata sehingga siswa mampu memahami materi dengan baik hingga siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Berdasarkan observasi, diperoleh data dari guru kelas V bahwa terdapat 54,5% memperoleh nilai pertengahan semester di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yakni sebanyak 5 dari 11 orang siswa. Hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa sebagian siswa sudah memperoleh hasil belajar yang baik, namun masih terdapat siswa yang belum memperoleh hasil belajar yang maksimal jika dilihat dari KKM yang ditetapkan sekolah yakni KKM IPA adalah 76. Dari penyebaran kuesioner kepada siswa diperoleh hasil bahwa siswa kelas V SD Negeri 3 Tamanbali suka belajar sambil menonton sebuah video yang diberikan oleh guru sehingga guru ingin menggunakan media pembelajaran video komik. Selain itu,

media tersebut digunakan untuk memudahkan guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa karena cakupan materi IPA di SD terbatas. Keterbatasan cakupan materi tersebut dapat mengakibatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran menjadi menurun sehingga diperlukannya pengembangan media pembelajaran agar penggunaan media pembelajaran lebih efektif dan tidak hanya mencari video di youtube yang dijadikan media pembelajaran untuk siswa.

Guru di SD Negeri 3 Tamanbali masih kurang inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga diperlukan perubahan atau inovasi penggunaan media pembelajaran. Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk menarik minat siswa untuk belajar sesuai dengan kesukaan siswa yakni menyukai kartun adalah media pembelajaran video komik. Hal tersebut di dukung oleh penyebaran kuesioner yang diberikan kepada guru dan siswa kelas V SD Negeri 3 Tamanbali bahwa media pembelajaran video komik belum pernah digunakan dalam pembelajaran dan materi IPA dapat dikembangkan ke dalam video komik.

Komik merupakan cerita bergambar yang disampaikan melalui sebuah gambar yang berisikan semua tokoh atau karakter di dalamnya. Komik juga dikatakan sebagai suatu komunikasi visual untuk menyampaikan suatu informasi kepada pembaca (Soedarso, 2015). Video komik merupakan cerita bergambar yang disampaikan melalui audio visual yang berisi tokoh-tokoh kartun dengan dubbing di setiap karakter dan berisi musik pengiring, dengan kata lain komik yang dijadikan ke dalam sebuah video.

Video komik ini dipilih untuk dikembangkan karena video komik memiliki kelebihan untuk meningkatkan semangat, minat, dan gairah belajar siswa serta

memudahkan siswa dalam memahami materi. Selain itu, video komik juga dapat meningkatkan kosakata anak karena anak dapat belajar sambil mendengarkan, menyimak, dan membaca. Media pembelajaran video komik ini juga dapat digunakan di berbagai tempat bahkan di luar sekolah video komik masih dapat digunakan siswa untuk belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk menguji kelayakan media pembelajaran video komik, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Komik Pada Muatan IPA Materi Sifat Benda Dan Perubahannya Siswa Kelas V SD Negeri 3 Tamanbali”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa identifikasi masalah penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran karena masih menggunakan buku paket dan laptop sebagai medianya.
2. Penggunaan media pembelajaran di SD Negeri 3 Tamanbali belum digunakan secara maksimal.
3. Media pembelajaran video komik belum pernah digunakan dalam pembelajaran di SD Negeri 3 Tamanbali.
4. Hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 3 Tamanbali belum tercapai secara maksimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, terdapat pembatasan masalah agar penelitian yang dilakukan memperoleh hasil yang maksimal. Adapun pembatasan masalah penelitian ini yaitu media pembelajaran video komik belum pernah digunakan dan dikembangkan di SD Negeri 3 Tamanbali dalam pelajaran IPA topik sifat benda dan perubahannya.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, terdapat rumusan masalah yang dapat diambil yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media pembelajaran video komik pada muatan IPA materi sifat benda dan perubahannya siswa kelas V SD?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran video komik pada topik sifat benda dan perubahannya kelas V SD?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran video komik pada topik sifat benda dan perubahannya kelas V SD?
4. Apakah terdapat efektivitas pengembangan media pembelajaran video komik pada muatan IPA materi sifat benda dan perubahannya terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, terdapat tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media pembelajaran video komik pada muatan IPA materi sifat benda dan perubahannya siswa kelas V SD.
2. Untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran video komik pada topik sifat benda dan perubahannya kelas V SD.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran video komik pada topik sifat benda dan perubahannya kelas V SD.
4. Untuk mendeskripsikan efektivitas pengembangan media pembelajaran video komik pada muatan IPA materi sifat benda dan perubahannya siswa kelas V SD.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis merupakan manfaat yang dapat diambil secara ilmu pengetahuan atau teori. Secara teoritis, media ini dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah atau manfaat yang secara langsung dapat dirasakan dampaknya. Manfaat praktis dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan minat belajar siswa, pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga siswa tidak cepat merasa bosan dalam belajar, memudahkan siswa memahami pelajaran, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini, dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran video komik pada muatan IPA untuk menunjang pembelajaran siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan evaluasi dalam pertimbangan untuk penyempurnaan pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman bagi peneliti lain tentang pengembangan media pembelajaran video komik.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran video komik pada topik sifat benda dan perubahannya. Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran video komik berupa komik cerita bergambar dengan tokoh animasi yang diberikan audio dan dubbing pada masing-masing tokoh yang diiringi musik. Berikut tampilan media pembelajaran video komik yang dibuat.



Gambar 1.1
Contoh Tampilan Media Komik

2. Materi pada media pembelajaran video komik ini adalah materi muatan IPA pada topik sifat benda dan perubahannya di kelas V.
3. Media komik dibagi menjadi tiga bagian yaitu pembuka, isi, dan penutup. Pada bagian pembuka berisi sampul komik dan petunjuk membaca komik. Sampul komik dibuat semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa. Bagian isi komik berisi percakapan antar tokoh yang membahas tentang sifat benda dan perubahannya. Pada bagian penutup berisi soal evaluasi dan ringkasan beserta sumber materi.
4. Media komik yang dikembangkan dibuat dengan rasio 16:9 dalam bentuk video yang berdurasi kurang lebih 15 menit.
5. Tampilan media komik setiap slide memiliki latar tempat yang berbeda-beda sesuai dengan alur cerita.
6. Tokoh cerita pada komik menggunakan tokoh film kartun pada zaman dahulu yaitu Kakek, Ara, dan Aris.
7. Tampilan gaya atau pose setiap tokoh di dalam komik berubah-ubah disesuaikan dengan alur cerita.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan dari hasil penyebaran kuesioner di SD Negeri 3 Tamanbali, diperoleh bahwa media pembelajaran video komik sangat perlu dikembangkan pada muatan IPA karena guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa video komik dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Dalam pengembangan media pembelajaran video komik, guru di SD Negeri 3 Tamanbali sangat mendukung untuk mengembangkan media ini untuk dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar siswa agar siswa lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Dari hal tersebut, pentingnya pengembangan media pembelajaran video komik adalah untuk mengembangkan materi pada muatan IPA topik sifat benda dan perubahannya agar materi dapat disampaikan dengan jelas kepada siswa. oleh sebab itu, melalui pengembangan media pembelajaran video komik diharapkan dapat menarik perhatian siswa untuk belajar dan meningkatkan minat belajar siswa karena melalui video komik siswa dapat melihat secara audio visual dari materi tersebut. Dengan pengembangan media pembelajaran video komik diharapkan pembelajaran yang dilaksanakan lebih menyenangkan sehingga siswa tidak akan cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran video komik pada muatan IPA topik sifat benda dan perubahannya ini didasarkan pada beberapa asumsi-asumsi yaitu sebagai berikut.

1. Belum ada menggunakan media pembelajaran video komik dalam proses pembelajaran.

2. Penggunaan media pembelajaran video komik dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa.
3. Siswa kelas V sudah mampu membaca dan mendengarkan dengan baik sehingga mampu belajar menggunakan video komik dan dapat memahami materi yang disampaikan pada video komik dengan baik.
4. Media pembelajaran video komik berisikan tokoh kartun yang dapat menarik rasa ingin tahu siswa.

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran video komik dalam penelitian ini yaitu.

1. Pengembangan media pembelajaran video komik ini terbatas hanya pada muatan IPA materi sifat benda dan perubahannya siswa kelas V.
2. Selain di sekolah, penggunaan media pembelajaran video komik ini terbatas karena pengguna harus memiliki alat elektronik untuk memutar video komik.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap beberapa kata kunci pada penelitian ini, maka diperlukan definisi istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan suatu produk. Penelitian pengembangan memiliki tujuan untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada atau produk yang baru untuk memecahkan suatu permasalahan yang ada.
2. Media pembelajaran adalah suatu bentuk saluran penyajian informasi dalam proses belajar siswa yang direncanakan.

3. Video komik adalah cerita bergambar yang disampaikan melalui audio visual yang berisi tokoh-tokoh kartun dengan latar penuh warna yang diberikan dubbing dan musik pengiring.
4. Benda dan perubahannya adalah salah satu materi yang terdapat pada pelajaran IPA siswa kelas V yang menjelaskan sifat benda beserta dengan perubahan wujudnya.
5. Model ADDIE adalah model penelitian yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).

