

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai sarana terpenting dalam diri seseorang. Pendidikan merupakan salah satu pilar terpenting dalam meningkatkan kualitas manusia bahkan kinerja pendidikan. Pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan seseorang dalam segala aspek kepribadian dan kehidupan seseorang. Pada era globalisasi saat ini pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan seseorang. Pendidikan adalah upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin dan karakter), pikiran, serta tubuh anak. Pada hakekatnya pendidikan adalah pengaruh lingkungan atas individu untuk menghasilkan perubahan-perubahan yang tetap di dalam kebiasaan-kebiasaan, pemikiran, sikap-sikap, dan tingkah laku. Pendidikan bukan hanya sebagai pemberian informasi pengetahuan dan pembentukan keterampilan melainkan lebih luas daripada itu, meliputi usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan (Taufiq, 2014). Dalam peranannya, pendidikan sangat berperan penting dalam segala hal apapun yang terdapat di dunia. Apa yang selama ini kita lakukan, semua itu diawali dengan sebuah pendidikan. Tanpa adanya pendidikan, tidak terbayangkan lagi bagaimana jadinya dunia ini. Dalam dunia pendidikan tentunya ada interaksi antara orang satu dengan yang lainnya. Dimana ketika kita sudah berinteraksi dengan orang lain, secara tidak langsung kita sudah menerima ilmu dengan perspektif yang berbeda-beda menurut

pandangannya. Dalam dunia pendidikan, guru memiliki peran yang sangat penting. guru memiliki tugas menjadi pembimbing, motivator, fasilitator, pengarah, serta mediator dan lain sebagainya (Sardiman, 2011:144-146). Dalam proses pelaksanaan pembelajaran, guru diharapkan dapat membuat siswa senang dan tidak membosankan dalam belajar agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Kesenangan siswa dalam mengikuti pembelajaran adalah harapan seorang guru agar siswa tidak merasa terpaksa atau tertekan dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, produk dan proses tidak dapat terpisahkan. Artinya, dalam proses pembelajaran IPA didalamnya harus melibatkan sebuah produk pembelajaran yang berkaitan untuk mempermudah siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran IPA harus dapat menjawab suatu permasalahan yang berkaitan dengan fenomena alam. Pembelajaran IPA tidak boleh terpisah dengan hakikatnya. Dimana, siswa melakukan pengamatan terkait dengan gejala alam yang selanjutnya akan dianalisis serta disimpulkan sebagai produk dalam sikap ilmiah pada peserta didik. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar, seharusnya pembelajaran dibuat semenarik mungkin agar peserta didik menjadi tertarik dalam belajar, memberikan kesempatan siswa untuk terpancing aktif dalam bertanya serta mengembangkan cara berfikir ilmiah. Menurut Supardi (2017) pembelajaran IPA di SD seharusnya perlu menggunakan bantuan media pembelajaran agar dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik agar lebih memahami konsep, sikap, maupun keterampilan tertentu dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Selain itu, dapat memberikan pengalaman belajar yang bervariasi sehingga dapat menstimulasi peserta didik untuk belajar. Menurut Adawiyah (2021) banyak

cara yang dapat dilakukan guru untuk membuat para peserta didiknya senang mengikuti pembelajaran, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar pembelajaran yang dilaksanakan tidak monoton itu-itu saja serta melibatkan siswa menjadi lebih aktif dan mandiri. Pembelajaran akan menjadi lebih kondusif ketika siswa dilibatkan dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat di dalamnya.

Media pembelajaran merupakan suatu karya seseorang yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar atau bantuan dalam mengajar yang tujuannya untuk memudahkan guru untuk menyampaikan materi secara lebih singkat dan jelas serta untuk menumbuhkan semangat belajar siswa. Menurut Ashar (2011) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran sangat penting untuk di gunakan dalam belajar agar siswa menjadi lebih mengerti terhadap materi-materi yang sulit untuk dipahami. Dengan bantuan media pembelajaran, siswa akan mampu memahami materi karena terkesan lebih konkret atau nyata. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2010:15), pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Dari hasil observasi dan hasil wawancara yang merupakan studi awal peneliti di SD Negeri 2 Pengeragoan menunjukkan bahwa pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Pengeragoan Hasil belajar

peserta didik semakin hari semakin menurun dalam pembelajaran IPA khususnya dalam tema 8. Lingkungan Sahabat Kita. Setelah diobservasi ternyata hal tersebut disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang dilibatkan dalam proses pembelajaran sehingga siswa kelas V terkadang jenuh dan tidak ada ketertarikan untuk belajar. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran IPA monoton itu-itu saja sehingga tidak ada variasi dalam belajar. Selanjutnya, media pembelajaran yang diterapkan kepada siswa kelas V khususnya dalam pembelajaran IPA itu terbatas dan tidak beragam. Dalam penggunaan media pembelajaran khususnya untuk siswa sekolah dasar, tentunya harus identik dengan siswa. Seperti contohnya, siswa SD lebih menyukai buku-buku bergambar dan berwarna seperti kartun dan lain sebagainya. Sehingga media pembelajaran yang dapat dibuat itu harus ada kaitannya dengan kartun-kartun yang berwarna sehingga dapat menarik minat belajar siswa. Dengan demikian, salah satu media yang dapat dikembangkan yaitu komik karena cocok untuk karakter siswa sekolah dasar. Dengan penggunaan media pembelajaran komik strip diharapkan siswa menjadi lebih tertarik dalam belajar dan tidak membosankan di dalam kelas. Menurut Arjuna (2011:3), komik strip (strip comics) merupakan sebuah gambar atau rangkaian gambar yang berisi cerita. Biasanya komik strip terdiri dari tiga sampai enam panel atau sekitarnya. Penyajian dari isi cerita dapat juga berupa humor atau banyol atau cerita yang serius dan juga menarik untuk disimak di setiap periodenya hingga ceritanya tamat.

Media pembelajaran komik strip ini merupakan media dengan berbahan cetak. Sebelum dicetak, media pembelajaran komik strip ini melalui proses editing terlebih dahulu serta pemilihan gambar yang menarik agar cerita nyambung dengan

gambar latar serta karakter yang digunakan. Selanjutnya pewarnaan juga sangat penting dalam membuat media pembelajaran komik agar terlihat lebih menarik dan ditambahkan dengan teks yang singkat seperti point-point penting. Penerapan metode pembelajaran yang tepat dengan mata pelajaran yang dibelajarkan sangat membantu peserta didik dalam melewati proses belajarnya. Dengan penggunaan media pembelajaran komik strip ini, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan minat dan hasil belajarnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dilakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran Komik Strip dengan judul “Pengembangan media pembelajaran Komik Strip mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk siswa kelas V Sekolah Dasar”

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang, maka identifikasi masalah yang dapat disajikan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.2.1 Hasil belajar siswa yang semakin hari semakin menurun dalam pembelajaran IPA khususnya dalam tema 8. Lingkungan Sahabat Kita karena kurangnya media pembelajaran yang dilibatkan dalam proses pembelajaran sehingga siswa terkadang jenuh dan tidak ada ketertarikan untuk belajar.
- 1.2.2 Minat baca siswa yang rendah dan kurang disiplin sehingga harus diberikan media yang tepat agar dapat menarik minat siswa dalam membaca.
- 1.2.3 Siswa masih berpatokan dengan guru dalam belajar, sehingga pembelajaran perlu dikolaborasikan dengan media agar dapat menarik keaktifansiswa dalam belajar.

1.2.4 Pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran IPA monoton itu-itu saja sehingga tidak ada variasi dalam belajar

1.2.5 Keterbatasan media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

1.2.6 Belum terdapat media pembelajaran dalam bentuk komik strip.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian yang telah dilaksanakan berfokus pada permasalahan pertama terkait dengan hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPA. Sehingga, dikembangkan media pembelajaran komik strip untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah yang dapat dirangkum yaitu sebagai berikut.

1.4.1 Bagaimana rancang bangun komik strip mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V di sekolah dasar?

1.4.2 Bagaimana validitas dari media komik strip mata Pelajaran IPA yang diterapkan pada siswa kelas V di sekolah dasar?

1.4.3 Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran komik strip mata pelajaran IPA yang diterapkan pada siswa kelas V di sekolah dasar?

1.4.4 Bagaimana keefektifan media pembelajaran komik strip mata pelajaran IPA terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 2 Pengeragoan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.5.1 Mendeskripsikan rancang bangun dari pengembangan komik strip mata pelajaran Ilmu Pendidikan Alam yang di terapkan pada siswa kelas V di sekolah dasar.
- 1.5.2 Untuk mengetahui validitas media pembelajaran komik strip mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang diterapkan pada siswa kelas V di sekolah dasar.
- 1.5.3 Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran komik strip mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang diterapkan pada siswa kelas V di sekolah dasar.
- 1.5.4 Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran komik strip mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam terhadap hasil belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 2 Pengeragoan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang dilaksanakan diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian yang dilaksanakan sangat bermanfaat bagi pengembangan strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi lebih bersemangat untuk belajar dan dapat menggali ketertarikan siswa dalam membaca serta ingin tahu yang tinggi. Hasil penelitian yang dilaksanakan dapat memberikan pengaruh yang unggul dari pembelajaran berbasis komik

strip yang teruji melalui pelaksanaan penelitian non eksperimen. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media komik strip IPA dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Bagi siswa, media pembelajaran komik strip IPA ini dapat memberikan suasana pembelajaran yang dapat membuat siswa itu sendiri menjadi lebih aktif, menarik keingintahuan siswa untuk mempelajari media pembelajaran tersebut dengan cara membacanya sekaligus ada peningkatan siswa untuk membaca dan tentunya menyenangkan karena adanya variasi proses belajar yang berbeda yang akan diterapkan oleh guru untuk siswa, sehingga dapat memberikan dampak yang baik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.

b. Bagi Guru

Bagi guru, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran kepada rekan guru lainnya ketika mendapati persoalan / masalah yang sama. Selain itu, juga dapat memberikan gambaran bahwa betapa pentingnya menerapkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk menarik minat belajar siswa sehingga siswa senang dalam melaksanakan pembelajaran. Dengan penerapan media pembelajaran juga dapat memudahkan interaksi antara guru dan siswa agar terciptanya kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan peluang bagi sekolah untuk memperbaiki proses belajar siswa, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas siswa di sekolah. Selain itu, dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengaruh yang positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan pedoman untuk referensi terhadap penelitian yang sejenis. Serta dapat menambah pengetahuan terkait pengaruh media pembelajaran komik strip mata pelajaran IPA terhadap minat dan hasil belajar IPA. Selain itu, juga dapat memberikan inspirasi kepada peneliti sebagai calon tenaga pendidik untuk menerapkan media komik strip IPA untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Komik merupakan sebuah cerita karakter bergambar yang disetiap karakternya memerankan cerita yang berurutan. Komik dirancang untuk memberikan hiburan bagi pembacanya. Selain dijadikan hiburan semata, komik juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Salah satu komik yang dapat dijadikan pembelajaran adalah komik strip. Media pembelajaran komik strip didalamnya berisi sebuah gambar dan karakter dari pemeran isi komik yang nantinya gambar dan karakter tersebut menyesuaikan cerita dari komik tersebut. Biasanya cerita yang dibuat berdasarkan dari materi yang akan dipelajari. Pada saat siswa membaca komik tersebut, artinya secara tidak langsung siswa juga mempelajari materi pembelajaran yang dicantumkan dalam komik. Sehingga, tampilan komik yang dibuat harus menarik agar siswa juga tertarik untuk

membacanya. Waluyanto (2005:51) menjelaskan, sebagai media pembelajaran, komik merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini, pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pelajar (siswa) dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran).

Dengan demikian, spesifikasi produk pengembangan pada pelaksanaan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Komik yang dikembangkan berjudul komik IPA tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” yang dibagi menjadi tiga subtema yaitu subtema 1 “Manusia dan Lingkungan”, subtema 2 “Perubahan Lingkungan”, dan subtema 3 “Usaha Pelestarian Lingkungan”.
2. Pembuatan komik strip menggunakan web Storyboard dan Canva.
3. Pada halaman pertama berisikan cover, dalam cover berisi judul dan nama pengarang.
4. Media komik strip dilengkapi dengan KD, indikator, tujuan pembelajaran, dan petunjuk penggunaan media pembelajaran komik.
5. Alur dalam pembuatan komik yang pertama yaitu membuat sketsa. Kemudian, proses pemilihan latar dan karakter komik pada web storyboard. Kemudian, masuk pada canva untuk proses editing seperti pengisian balon percakapan, pengisian materi pada setiap karakter, dan penomoran pada percakapan serta penambahan ikon-ikon pendukung pada setiap lembar komik.
6. Berisi rangkuman materi, refleksi, dan referensi.
7. Terdapat kuis yang menarik untuk melatih daya ingat siswa dalam setelah menggunakan media komik strip.

8. Terdapat biodata pengarang dan nama dosen pembimbing diakhir halaman media komik strip.
9. Ukuran dari media komik strip setelah dicetak yaitu 14,8 x 21cm dengan menggunakan kertas art carton.
10. Komik dapat mengarahkan siswa dalam konteks kehidupan sehari-hari.
11. Komik yang dikembangkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih efektif dan efisien serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
12. Media pembelajaran komik strip ini terdiri dari 32 halaman.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Peserta didik khususnya pada tingkat sekolah dasar harusnya dapat belajar dengan senang hati dan tidak ada unsur keterpaksaan dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sebagai seorang tenaga pendidik harus bisa memfasilitasi peserta didik dan harus kreatif dalam menarik minat belajar siswa. Pendidik dapat memfasilitasi peserta didiknya mulai dari sarana dan prasarana, media pembelajaran, sumber belajar yang dapat mengalihkan pembelajaran agar menjadi lebih bermakna bagi peserta didiknya. Pentingnya pengembangan komik ini diharapkan dapat memacu minat belajar siswa, minat membaca siswa, dan ketertarikan siswa untuk belajar, serta aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan dikembangkannya komik strip ini, membuat siswa menjadi lebih mudah untuk memahami materi yang disajikan karena dapat dikaitkan dengan kehidupan nyata peserta didik.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media komik strip IPA ini didasari oleh beberapa asumsi dan keterbatasan. Berikut merupakan asumsi dan keterbatasan dari pengembangan penelitian.

1. Asumsi dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.
 - a. Bahwa siswa kelas V SD Negeri 2 Pengeragoan sudah biasa dan bisa mengoperasikan HP.
 - b. Bahwa penggunaan media pembelajaran berupa komik strip ini, siswa dapat menumbuhkan semangat belajarnya sehingga dapat dilaksanakan dengan baik dan gembira.
2. Keterbatasan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.
 - a. Pengembangan media komik strip ini dikembangkan berdasarkan hasil belajar siswa yang rendah kelas V di SD Negeri 2 Pengeragoan, sehingga media pembelajaran komik strip ini di khususkan untuk siswa kelas V di SD Negeri 2 Pengeragoan.
 - b. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya media komik strip cetak (grafis) saja.
 - c. Pengembangan media pembelajaran komik strip hanya di kembangkan untuk peserta didik kelas V saja.
 - d. Penelitian media pembelajaran komik strip mata pelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah diperlukan untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian. Adapun *define* istilah dari pengembangan media ini yaitu sebagai berikut.

- 1.10.1 Pengembangan adalah suatu usaha yang dilakukan secara terencana dengan memanfaatkan segala hal yang ada untuk memperbaiki sesuatu sehingga dapat dijadikan sebuah produk yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu dan kualitas yang lebih baik.
- 1.10.2 Komik adalah suatu karya yang didalamnya terdapat gambar-gambar karakter serta gambar background yang sesuai dengan alur cerita dari materi komik itu sendiri. Selanjutnya komik akan dicetak dalam kertas dan dilengkapi dengan teks.
- 1.10.3 Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar adalah salah satu mata pelajaran yang terdapat di sekolah dasar yang biasanya disingkat dengan IPA. Mata pelajaran IPA ini mempelajari tentang alam dan sekitarnya. Dalam mata pelajaran IPA, peserta didik diberikan kesempatan penuh untuk memupuk rasa ingin tahu siswa secara ilmiah terkait dengan alam dan sekitarnya agar dapat mengembangkan kemandirian.
- 1.10.4 Hasil belajar merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar ini akan menunjukkan seberapa besar kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran yang telah dilaluinya baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.