

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) Identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran yaitu suatu aktivitas interaksi yang bisa dilakukan oleh tenaga pendidik untuk memberikan pembelajaran kepada peserta didik dan sebaliknya. Pembelajaran merupakan suatu perubahan atau kemampuan individu yang dapat di lestariakan tetapi tidak disebabkan oleh pertumbuhan (Budiarti dan Haryanto, 2016). Pembelajaran juga mempunyai tempat yang sangat penting dari seorang guru dengan memberikan sebuah wawasan ataupun pemahaman kepada peserta didik.

Dalam proses pembelajaran tentunya perlu ada bantuan dari media agar dapat menarik hasil belajar siswa, sehingga siswa tidak akan merasakan bosan di dalam kelas. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa atau peserta didik dapat lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran berlangsung, bersemangat serta menyukai pembelajaran yang dilakukan. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pengetahuan peserta didik pada materi yang disampaikan pada proses pembelajaran di dalam kelas.

Media adalah suatu alat bantu yang dapat digunakan untuk memberikan suatu informasi. Media dijadikan sebuah alat yang bisa digunakan untuk menghadirkan ketertarikan bagi siswa agar dapat terjadinya proses pembelajaran (Suprijono, 2021). Media memberikan informasi dan pengetahuan dengan tujuan untuk membuat proses belajar yang menjadi lebih efektif dan efisien. Hal ini juga dapat digunakan oleh guru untuk memberikan informasi kepada siswa dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Dengan menggunakan media dapat menjadikan pembelajaran lebih variatif, sehingga siswa tidak cepat merasakan jenuh pada saat pembelajaran berlangsung.

Media komik adalah satu media pembelajaran visual yang berupa tulisan dengan gambar yang menarik dan berkesan, sehingga siswa akan tertarik untuk belajar. Komik juga termasuk dalam cerita bergambar berbentuk kartun untuk mengekspresikan suatu karakter yang diperankan dalam cerita dengan peran teks singkat, dengan adanya komik ini bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi cerita tersebut (Dwi dan Waluyanto, 2005). Komik juga dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai pembawa pesan pembelajaran. Komik yang disertai dengan gambar membuat lebih mudah dimengerti dan diingat (Anip, 2015). Sehingga, jika media komik disajikan dalam proses pembelajaran, maka siswa akan lebih tertarik karena komik bersifat sederhana dan mudah dipahami.

Penggunaan media pembelajaran komik dapat menjadi alternatif pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Komik mempunyai sifat yang sederhana dan memiliki pesan yang ditata secara lugas dan ringkas dalam bentuk cerita (Sulistiwati, 2011). Komik dapat digunakan untuk menanamkan pemahaman konsep yang benar,

realistis, dan konkrit karena didalamnya berisi kebenaran sebuah konsep yang disusun secara jelas dan ringkas. Sehingga penggunaan komik dalam pembelajaran dapat menghasilkan dampak positif yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang akan berdampak pada pemahaman dalam berpikir siswa, tidak hanya itu kelebihan komik dalam pembelajaran yaitu siswa lebih mudah dan cepat dalam memahami materi karena bahasa yang digunakan dalam komik adalah bahasa sehari-hari, cerita yang disajikan berhubungan dengan kehidupan, serta dikombinasikan dengan gambar yang menarik sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 2 Batununggul dengan guru wali kelas V, diperoleh informasi bahwa banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah rata-rata. Hal ini juga didukung dengan perolehan hasil tes awal muatan IPAS yang diberikan kepada siswa kelas V di SD Negeri 2 Batununggul. Adapun rekap perolehan hasil belajar siswa di kelas V pada Tabel 1.1 di bawah ini.

Tabel 1. 1
Hasil Tes Awal Hasil Belajar Siswa Muatan IPAS

No	Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa (n<65)	Jumlah Siswa (n>65)
1	SDN 2 Batununggul	V	16	11	5
	Jumlah		16	68,75%	31,25%

Berkenaan dengan Tabel 1.1 di atas, sebagian besar siswa di kelas V SD Negeri 2 Batununggul memperoleh nilai atau hasil belajar pada muatan IPAS yang masih rendah dengan presentasi 68,75% siswa belum mencapai nilai maksimum.

Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor penyebab seperti kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran oleh guru, selain itu terbatasnya kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi juga menjadi salah satu faktor dalam permasalahan tersebut. Dengan demikian, salah satu upaya untuk mengatasi masalah ini, maka perlu dikembangkan media pembelajaran berupa video komik yang akan digunakan pada materi ekosistem hewan.

Media pembelajaran berupa video komik merupakan suatu media yang digunakan untuk mengekspresikan suatu ide dan menyampaikan suatu informasi dalam bentuk gambar. Dewi Tresnawati, dkk (dalam Siregar & melani, 2018) Komik adalah suatu bentuk media komunikasi yang memiliki kekuatan untuk mengatakan informasi secara sederhana dan mudah dimengerti. Dengan menggunakan media video komik sebagai media dalam proses pembelajaran akan bisa meningkatkan hasil belajar siswa, karena media video komik mengandung gambar- gambar yang menarik dan unsur kata yang digunakan mudah dimengerti oleh siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dikembangkan media pembelajaran video komik yang akan diterapkan dalam materi ekosistem hewan muatan IPAS kelas V sekolah dasar. Sehingga judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Video Komik Pada Materi Ekosistem Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Batununggul”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat di atas, maka peneliti dapat memperoleh identifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas V rendah dengan presentasi 68,75% masih dibawah nilai maksimum.
2. Setiap guru belum bisa memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam melaksanakan pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang digunakan masih kurang, terutama pada materi IPAS.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti dapat membatasi permasalahan yang dikaji agar dapat mencegah meluasnya permasalahan yang dibahas. Adapun pembatasan masalah yang dapat peneliti lakukan adalah perlu adanya pengembangan media pembelajaran video komik pada materi Ekosistem pada hewan muatan IPAS siswa kelas V SD Negeri 2 Batununggul.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran video komik pada materi Ekosistem pada hewan muatan IPAS siswa kelas V SD Negeri 2 Batununggul?
2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran video komik pada materi

Ekosistem pada hewan muatan IPAS siswa kelas V SD Negeri 2 Batununggul?

3. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran video komik pada materi Ekosistem pada hewan muatan IPAS siswa kelas V SD Negeri 2 Batununggul?
4. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran video komik pada materi Ekosistem pada hewan muatan IPAS siswa kelas V SD Negeri 2 Batununggul dalam meningkatkan hasil belajar siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang dapat dicapai peneliti adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasikan rancang bangun media pembelajaran video komik pada materi Ekosistem pada hewan muatan IPAS siswa kelas V SD Negeri 2 Batununggul.
2. Untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran video komik pada materi Ekosistem pada hewan muatan IPAS siswa kelas V SD Negeri 2 Batununggul.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran video komik pada materi Ekosistem pada hewan muatan IPAS siswa kelas V SD Negeri 2 Batununggul.
4. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran video komik pada materi Ekosistem pada hewan muatan IPAS siswa kelas V SD Negeri 2 Batununggul dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara umum ada dua manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

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

2. Manfaat Praktis

Secara praktis atau factual dari hasil penelitian ini diharapkan penulis mendapatkan manfaat praktis yang berdampak pada siswa, guru, dan peneliti yaitu.

a. Manfaat bagi siswa

Dengan adanya pengembangan media video komik ini siswa akan menjadi lebih tertarik dan mampu memahami konsep dengan bermakna terhadap muatan IPAS materi ekosistem pada hewan.

b. Manfaat bagi guru

Adapun manfaat bagi guru, dengan adanya penelitian ini yaitu, guru dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Ekosistem pada hewan.

c. Manfaat bagi peneliti

Hasil penelitian ini bisa digunakan oleh peneliti sebagai referensi bagi peneliti lain untuk memperdalam penelitian yang sejenis dan mampu mengembangkan landasan teori dan kajian empiris dengan pengetahuan yang dimiliki. Maka dengan itu, dalam penelitian ini penulis secara khusus memberikan subangsih kepada

peneliti lainnya.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dapat peneliti hasilkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran video komik dengan materi Ekosistem pada hewan muatan IPAS kelas V sekolah dasar. Adapun beberapa mengenai media pembelajaran video komik yaitu:

1. Produk yang dikembangkan nantinya akan disajikan dengan gambar- gambar yang berwarna yang diciptakan menarik untuk menumbuhkan hasil belajar siswa.
2. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran luring ataupun pembelajaran secara daring.
3. Media video komik ini memuat materi Ekosistem pada hewan muatan IPAS kelas V sekolah dasar.
4. Media video komik yang nanti digunakan akan terhubung dengan unsur kata, gambar, dan suara yang bisa menambah wawasan siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan dari hasil observasi yang telah di lakukan oleh guru kelas V SD Negeri 2 Batununggul yaitu siswa hanya dapat belajar dengan menggunakan buku sumber dan lingkungan di sekitar saja. Dengan keterbatasan tersebut maka guru hanya dapat memberikan materi yang kurang lengkap dan masih terbatas, jika hal ini terus dibiarkan saja maka akan terhambatnya tujuan pembelajaran yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajarkan tidak hanya itu saja dalam pembelajaran

guru memiliki kekurangan dalam pemanfaatan media pembelajaran di kelas V. Dengan adanya pengembangan media video komik ini yaitu untuk meningkat hasil siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi bersangkutan. Maka dari itu, sangat penting dilakukannya pengembangan materi melalui media video komik pada materi Ekosistem pada hewan muatan IPAS kelas V Sekolah Dasar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembang media pembelajaran video komik ini didasarkan atas beberapa asumsi sebagai berikut.

1. Media pembelajaran video komik dirancang semenarik mungkin agar dapat meningkatkan hasil siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Media ini dapat membantu guru dalam mengembangkan bahan ajar pada materi ekosistem pada hewan.
3. Melalui media pembelajaran video komik ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi ekosistem pada hewan.
4. Siswa kelas V SD Negeri 2 Batununggul sudah menguasai keterampilan membaca dan sudah mengenal beberapa teknologi dalam pembelajaran sehingga media pembelajaran video komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
5. Media video komik yang memuat materi ekosistem pada hewan dapat digunakan tanpa adanya bantuan internet.

Adapun keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran video komik ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan terbatas pada materi Ekosistem pada hewan muatan IPAS.
2. Media yang dikembangkan didasari pada analisis kebutuhan kelas V SD Negeri 2 Batununggul sehingga media terbatas pada kondisi yang ada di lapangan.

1.10 Definisi Istilah

Menghindari adanya kekeliruan maka terdapat berbagai istilah yang digunakan pada penelitian ini. Istilah yang digunakan perlu diberikan batasan sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang mengembangkan serta menghasilkan produk yang dapat dipergunakan kedepannya.
2. Media merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi melalui perantara.
3. Media pembelajaran video komik merupakan media yang menyerupai video yang menampilkan gambar, tulisan dan suara.
4. Sistem Ekosistem pada hewan merupakan materi yang terdapat di dalam muatan IPAS kelas V.