

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini dipaparkan Sembilan hal pokok yang berkaitan dengan pendahuluan pada penelitian ini, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, serta (10) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi Pendidikan dapat dianggap sebagai seperangkat alat inovasi untuk menunjang proses pembelajaran, karena pada hakikatnya teknologi pendidikan dapat memecahkan masalah-masalah yang timbul dalam dunia pendidikan. Menurut Gustafson dan Reves (dalam Mindaudah, 2014), dalam teknologi pembelajaran definisi dan kawasannya mengatakan bahwa teknologi disamping mampu menyediakan berbagai kemungkinan tersedianya media pembelajaran yang lebih bervariasi.

Teknologi pendidikan adalah studi dan etika praktik untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan pengaturan proses dan sumber daya teknologi (AECT,2004). Teknologi Pendidikan

juga mengembangkan dan memanfaatkan sumber, media pembelajaran, dalam mengembangkan media pembelajaran terdapat beberapa domain pengembangan yang meliputi teknologi cetak, dan teknologi audio visual.

Peranan teknolog pendidikan membantu guru dalam membuat media pembelajaran yang mendukung pada materi dan mata pelajaran yang akan diajarkan oleh guru. Berdasarkan hasil observasi guru hanya berpatokan pada media yang sudah ada tanpa memperbaharui media tersebut. Oleh karena itu pasti guru sangat memerlukan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran bisa membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dengan giat. Dalam pembelajaran akan lebih dimengerti dan dipahami oleh siswa apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran.

Hal ini didasarkan pada pengertian media pembelajaran menurut Malik (dalam Koasih, 2014:50) menyatakan media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang merangsang perhatian minat dan perasaan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat berfungsi untuk menyampaikan pesan-pesan yang abstrak atau materi-materi yang susah dipahami oleh siswa pada materi yang dibahas agar menjadi lebih konkret atau nyata sehingga siswa mampu untuk memahami materi dengan jelas. Dalam hal ini Teknologi Pendidikan sangat berperan penting dalam mengembangkan inovasi pendidikan khususnya media pembelajaran yang kreatif untuk siswa. Selain mengembangkan Teknologi Pendidikan juga memanfaatkan sumber dan media pembelajaran. Menurut Tegeh (2008:20), Teknologi Pendidikan adalah kajian dan praktik etika memfasilitasi belajar dan meningkatkan performa

dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber belajar yang secara teknologi sesuai.

Proses pembelajaran sangat diperlukan media pembelajaran yang tepat. Menurut Gagne dan Briggs (dalam Arsyad 2005:4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain yaitu, tape recorder, kaset, video camera, foto, dan komputer. Menurut Azhar Arsyad (1997:1) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya.

Maka dari itu jika pembelajaran yang dilakukan secara monoton akan membuat siswa menjadi jenuh dan kurang bersemangat dalam belajar ataupun memahami materi yang diterangkan oleh guru. Siswa cenderung hanya memperhatikan guru pada saat dikelas saja, namun pada saat sudah berada diluar kelas ilmu yang sudah diajarkan juga sudah dilupakan lagi. Pembelajaran tidak hanya sekedar mentransfer ilmu pengetahuan saja, namun pembelajaran harus dapat menciptakan ide baru yang timbul sebagai akibat dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran harus mempunyai pengalaman baru tentang ilmu yang diajarkan oleh gurunya. Pembelajaran yang dilakukan harus dapat menarik minat dan motivasi siswa. Dengan adanya minat maka siswa akan semakin mempunyai motivasi dalam kegiatan pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang bagus juga. Jika siswa mempunyai motivasi yang tinggi tentunya akan memiliki dampak positif dalam kegiatan pembelajaran. Dampak positif yang timbul salah satunya adalah meningkatnya hasil belajar siswanya siswanya.

Menurut Daryanto dalam (Puspitorini, dkk 2014:414) peserta didik cenderung tidak menyukai buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik, siswa cenderung menyukai buku bergambar penuh dengan warna dalam bentuk realistis atau kartun. Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Faizah (dalam Saputro & Soeharto, 2015:4) Siswa sekolah dasar memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap gambar visual dan juga terhadap gambar visual dan juga cerita. Jadi dapat disimpulkan bahwa komik cocok untuk karakter anak Sekolah Dasar, dan dari hasil penyebaran angket juga siswa banyak yang memilih media komik untuk proses pembelajaran.

Adapun kelebihan komik menurut Mariyanah (dalam Supriyanta, 2015:37) komik mempermudah peserta didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, jalan cerita komik menuju pada satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain. Komik strip adalah gambar atau rangkaian gambar yang dapat membentuk sebuah cerita. Gambar yang dibuat berdasarkan materi pembelajaran yang dilakukan di kelas. Gambar dibuat dengan menggunakan animasi, warna dan pemilihan kata yang menarik agar dapat mudah dipahami oleh siswa. Dengan penggunaan media komik strip diharapkan siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan di kelas. Menurut Arjuna (dalam Meyta 2016:3), komik strip (*strip komiks*) 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.

Hasil wawancara pada tanggal 25 Maret 2019, dengan narasumber yang selaku guru kelas 5 SD 4 kampung Baru, beliau menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran guru masih menjadi pusat sumber belajar, saat proses pembelajaran, sehingga pada saat proses pembelajaran siswa hanya bergantung pada guru saja. Beliau juga menjelaskan bahwa jarang menggunakan media, walaupun menggunakan media beliau mengambil video dari youtube, untuk membantu proses pembelajaran. Disekolah ada beberapa alat peraga untuk mata pelajaran ipa tetapi guru kurang efektif dalam menggunakan alat peraga tersebut.

Berdasarkan hasil penyebaran angket analisis kebutuhan siswa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. 1  
Hasil angket analisis kebutuhan siswa

No	Media	Presentase Siswa
1.	Buku paket	18%
2.	Majalah	8%
3.	Komik	70%
4.	LKS	2,5%

Jadi dari hasil angket analisis kebutuhan siswa, didapat 70% siswa lebih banyak memilih media komik dari pada media yang lainnya, karena menurut siswa komik sangat menarik dan cerita bergambar. Jadi berdasarkan hasil penyebaran angket pengembang akan membuat sebuah media untuk menunjang proses pembelajaran bagi siswa, dan yang kan diterapkan oleh guru saat proses pembelajaran. Sehingga media ini nantinya akan membantu guru pada saat pembelajaran.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan buat yaitu komik, karena 70% siswa lebih senang belajar menggunakan media komik dari pada buku paket, karena didalam buku paket menurut siswa kurang menarik sehingga siswa lebih memilih komik untuk menunjang proses pembelajaran. Komik adalah bacaan yang sangat populer, sekarang ini komik merupakan salah satu bacaan yang paling di gemari di kalangan anak-anak, namun bukan hanya anak-anak yang menjadi penggemar komik, orang dewasa juga menggemari bacaan tersebut. Komik memang bacaan yang dibutuhkan pada usia anak-anak dan usia remaja, selain ceritanya yang asik untuk dibaca di dalam komik juga terdapat gambar-gambar yang menarik sebagai penunjang untuk memikat hati si pembaca baik anak-anak hingga orang dewasa saat ini.

Media pembelajaran komik di golongan sebagai media dengan bahan cetak yang memerlukan proses pencetakan untuk memperbanyak, selain itu juga memerlukan proses editing sebelum dicetak. Komik pembelajaran juga menggunakan gambar-gambar yang menarik dan berwarna dengan sedikit teks.

Teks yang terdapat pada komik hanya point-point yang penting saja. Komik didominasi oleh gambar-gambar yang seolah-olah berbicara, gambar tersebut membentuk sebuah narasi dalam cerita dalam komik, selain itu, di samping untuk menyajikan cerita, komik juga mampu untuk mengekspresikan berbagai gagasan, pemikiran atau maksud-maksud tertentu melalui gambar dan percakapan yang terdapat pada tiap panelnya yang kita. Penerapan metode pembelajaran yang relevan dengan mata pelajaran yang bersangkutan akan sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Media komik strip dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan

media komik strip ini diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Wahyuning (dalam Widyawati & Prodjosantoso, 2015:2) media pembelajaran menggunakan komik dapat meningkatkan hasil belajar, untuk mencapai KKM dan dapat meningkatkan minat dan aktivitas peserta didik.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka penelitian ini mencoba untuk mengembangkan media Komik Strip dengan judul **Pengembangan Media komik Strip Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas V Semester Genap Di Sekolah Dasar Negeri 4 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2019/2020.**

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka identifikasi masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran disekolah khususnya dalam bidang menghafal dan memahami pada mata pelajaran IPA pada materi siklus air dan dampaknya pada peristiwa dibumi masih kurang dikarenakan pembelajaran yang kurang menarik.
2. kurangnya keterampilan guru dalam mengajar dan memanfaatkan media pembelajaran, sehingga menyebabkan kurangnya keterampilan siswa dalam menghafal.
3. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran berlangsung.
4. Media pembelajaran dalam bentuk komik strip belum ada

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah pada penelitian ini menitik beratkan pada Pengembangan Media Komik Strip Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas V Semester Genap Di Sekolah Dasar Negeri 4 Kampung Baru Tahun Pelajaran 2019/2020.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan komik strip pada mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V di SD Negeri 4 Kampung Baru?
2. Bagaimana validitas produk media komik strip mata pelajaran IPA pada siswa kelas V di SD Negeri 4 Kampung Baru?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui.

1. Untuk mendiskripsikan proses pengembangan media komik strip pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 4 Kampung Baru.
2. Untuk mengetahui validitas produk media komik strip mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 4 Kampung Baru.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat antara lain sebagai berikut.

### a. Manfaat Teoretis

Penelitian ini sangat bermanfaat bagi pengembangan strategi pembelajaran yang membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan keterampilan membaca dan menghafal pada siswa dan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi keunggulan dari pembelajaran berbasis komik strip yang teruji melalui penelitian non eksperimen. Selain itu hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan pemahaman mengenai pembelajaran mata pelajaran IPA.

### b. Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Siswa

Bagi siswa, penelitian ini mampu memberikan suasana belajar yang lebih bervariasi, lebih aktif, kondusif, dan menyenangkan agar siswa lebih tertarik untuk belajar disekolah terutama untuk mata pelajaran IPA. Memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa, serta motivasi belajar berbentuk Komik, sehingga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar IPA siswa.

#### 2. Bagi Guru

Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada guru tentang pentingnya menerapkan media pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan dalam

pembelajaran IPA. Dan bisa digunakan sebagai bahan acuan guru dalam memilih model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran

### 3. **Bagi Kepala Sekolah**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan cerminan maupun pengaruh yang baik untuk meningkatkan kualitas sekolah. Serta memberikan pemikiran bagi sekolah dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas pembelajaran di sekolah.

### 4. **Bagi Peneliti Lain**

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung kepada peneliti sebagai calon tenaga pendidik dalam menerapkan media pembelajaran Komik Strip terhadap keterampilan menghafal dalam pembelajaran IPA. Serta untuk menambah wawasan dan pengetahuan terkait dengan pengaruh media pembelajaran berbentuk Komik terhadap hasil belajar IPA. Selain itu dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut dan referensi terhadap penelitian yang sejenis.

## **1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Komik merupakan suatu kartun yang mengungkapkan sebuah karakter dan memerankan cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Media pembelajaran komik strip berisi gambar atau rangkaian gambar yang membentuk sebuah cerita.

Cerita yang dibuat berdasarkan materi yang dipelajari. Media dibuat dengan cerita dan tampilan yang menarik agar menarik siswa untuk membacanya. Ketika siswa membaca secara tidak langsung mereka mempelajari materi pembelajaran yang diajarkan. Kelebihan media komik menurut Rahmawati (2015:4), ukuran tulisan dan gambar animasi yang seimbang membuat nyaman untuk dipelajari oleh siapapun, bentuk komik yang praktis dan sederhana dapat dibawa dan dipelajari kapanpun dan dimanapun.

Sehingga spesifikasi produk yang diharapkan dalam produk dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Komik hasil pengembangan mengarahkan siswa melihat makna dalam materi dengan konteks dalam kehidupan sehari-hari.
2. Media komik ini berbentuk cetak (grafis)
3. Komik yang dikembangkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sehingga tidak perlu tatap muka secara teratur.
4. Sistematika Komik adalah yang pertama harus membuat seketsa terlebih dahulu, setelah itu proses menggambar pada aplikasi photoshop, atau, setelah itu proses pewarnaan dan pengisian kata-kata dan siap dipublikasikan.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Peserta didik di tingkat Sekolah Dasar (SD) bisa mendapatkan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan. Dalam pembelajaran tersebut pendidik harus bisa memfasilitasi peserta didiknya dengan berbagai sarana, prasarana, sumber belajar, atau media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran, serta pembelajaran dapat lebih bermakna dan menyenangkan namun

dapat memacu daya berpikir kritis peserta didik. Pentingnya pengembangan komik berpendekatan kontekstual ini diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang akan dipelajari karena dapat dikaitkan dengan kehidupan nyata dan siswa juga dapat mempelajari medianya diluar sekolah.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan komik strip ini didasari oleh beberapa asumsi, Adapun asumsi dan keterbatasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan komik strip ini di kembangkan berdasarkan kurangnya hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 4 Kampung Baru, sehingga produk pengembangan ini hanya untuk siswa kelas V SD Negeri 4 Kampung Baru.
2. Media yang dikembangkan hanya berupa media cetak saja, sehingga perlu diprint untuk memperbanyak dalam penerapan dikelas sebagai sarana pendukung.
3. Dengan menggunakan media komik siswa lebih mampu untuk membangkitkan semangat belajar siswa agar memperoleh pengetahuan, sehingga siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan perolehan belajar akan lebih bermakna.
4. Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa komik yang dapat membantu saat proses pembelajaran di dalam kelas.
5. Produk pengembangan Komik Strip ini terbatas pada materi pelajaran IPA kelas V semester 2 saja.
6. Pada buku paket siswa lebih banyak menggunakan teks.

### 1.10 Definisi Istilah

1. Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru, Pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan.
2. Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks.
3. Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar adalah memberi kesempatan untuk memupuk rasa ingin tau siswa secara ilmiah. Karena dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban berdasarkan pengembangan berpikir yang ilmiah.