BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan komponen-komponen utama yang berkaitan dengan pendahuluan pada penelitian ini yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatas masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran saat ini diharapkan siswa lebih aktif, kreatif dan inovatif agar siswa memiliki kemampuan dalam menemukan, memahami, dan mengemukakan informasi atau pengetahuan yang telah dipelajari. Sekolah dasar merupakan satuan pendidikan dasar yang menjadi program wajib belajar dari pemerintah dimana proses pendidikannya dirancang agar dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Desstya, 2017). Pendidik memegang peran yang amat penting, selain sebagai fasilitator dan pembimbing, pendidik juga berperan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga berdampak positif pada pencapaian hasil belajar (Wulandari dan Sastra Agusika, 2018).

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Permendikbud No. 22 tahun 2016). Pada saat ini siswa

lebih memilih bermain dibandingkan membaca buku pembelajarannya sehingga perlunya penggunaan media yang menarik perhatian dari siswa tersebut. Menurut (Husni dan Bahrul, 2018). Selain menggunakan media pembelajaran yang menarik adapun salah satu pendekatan yang dapat digunakan yaitu pendekatan konstruktivisme. Teori Konstruktivisme tidak bertujuan mengerti tentang realitas, tetapi lebih hendak melihat bagaimana suatu proses, dalam hal ini adalah pembelajaran, dari tidak mengetahui menjadi mengetahui sesuatu tersebut. Maka dalam pandangan ini belajar merupakan suatu proses aktif dari peserta didik untuk mengkontruksi makna, pengalaman fisik dan sebagainya.

Dilihat dari tahap usia perkembangan siswa sekolah dasar, siswa masih membutuhkan benda konkret untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi yang akan disampaikan oleh guru (Wakhyudin dan Raden, 2017). Bedasarkan hal tersebut anak Sekolah Dasar (SD) kelas tinggi khususnya yang duduk di bangku kelas 4 (empat) membutuhkan media informasi yang menarik untuk penerimaan informasi secara optimal.

Beberapa sekolah belum pernah menggunakan media komik, sehingga peneliti ingin mengembangkan media komik sebagai media pembelajaran. komik dapat digunakan sebagai media yang menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Komik dapat membantu siswa menemukan konsep tanpa bantuan guru dengan adanya media komik yang dikembangkan oleh peneliti sebagai media pembelajaran IPA yang menarik dan mudah dipahami dalam penyampaian materi, merupakan salah satu usaha untuk menarik perhatian siswa untuk belajar. Menurut (Mifta dan Nurizzati, 2017) Salah satu media pembelajaran sebagai media informasi yang masih jarang digunakan dalam penyampaian materi pelajaran daur

hidup hewan adalah komik, dengan menggunakan media komik akan membuat aktivitas belajar menjadi lebih menarik.

Komik merupakan rangkaian cerita yang berurutan dan diterapkan dalam kartun sebagai karakter tokoh cerita yang memiliki tujuan untuk menghibur pembaca (Daryanto, 2016). Media komik dalam pelajaran IPA dapat diharapkan berfungsi sebagai media pembelajaran karena siswa dapat menemukan sendiri konsep IPA tanpa bantuan guru, sehingga konsep itu bertahan lama dalam ingatan untuk ditemukan atau disimpulkan sendiri oleh siswa (Azizi, 2016). Komik juga dapat diartikan cerita bergambar, dimana gambar berfungsi untuk menggambarkan cerita agar lebih mudah dipahami oleh pembaca. Sebagai media komik dapat dimodifikasi secara menarik dengan berbagai macam bentuk gambar manusia, hewan, atau benda lain sesuai dengan materi yang akan diajarkan oleh guru. Tujuan dari media tersebut tetap sama yaitu digunakan sebagai alat peraga untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada penerima pesan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai (Wakhyudin dan Raden, 2017).

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu Pengetahuan alam (IPA) mempelajari tentang lingkungan alam (Miffta dan Nurizzati, 2017). Pembelajaran IPA hakikatnya tidak lepas dari bahan ajar dan media yang digunakan (Sari dan Prodjosantoso, 2017). Adapun standar proses pelajaran IPA dalam Permendikbud Nomor 22 tahun 2016, dijelaskan bahwa mata pelajaran IPA di sekolah dasar harus sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran IPA. Selain itu dalam pelajaran, “keterampilan diperoleh melalui kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Seluruh isi materi (topik dan sub topik) mata pelajaran yang

diturunkan dari keterampilan harus mendorong peserta didik untuk melakukan proses pengamatan hingga penciptaan. (Permendikbud No. 22 tahun 2016).

Menurut permendikbud No 57 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Sekolah Dasar, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik. Pada materi daur hidup hewan dalam muatan IPA di kelas IV SD menjelaskan tentang tahapan-tahapan pertumbuhan makhluk hidup. Pada daur hidup hewan dimulai dari telur sampai dewasa. Hewan tersebut mengalami pertumbuhan bentuk tubuh dalam pertumbuhannya. Proses pertumbuhan bentuk hewan ini disebut dengan metamorfosis. Metamorfosis dibedakan menjadi dua macam, yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna (Sularmi dan Wijayanti, 2009). Salah satu contoh media pembelajaran yang sudah menggunakan komik yaitu: penelitian Umi Nadia pada tahun 2017 mengenai Pengembangan Media Komik Ceria Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Daur Hidup Pada Hewan Kelas IV SD.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya sarana pembelajaran yang digunakan sehingga minat siswa untuk membaca menjadi berkurang.
2. Sumber belajar yang digunakan hanya menggunakan buku ajar yang didapatkan dari sekolah sehingga tidak menarik perhatian dari siswa.

3. Penggunaan media pembelajaran pada materi daur hidup hewan yang belum bervariasi dalam proses pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran menjadi kurang bermakna.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini dilakukan pembatasan masalah agar penelitian lebih terfokus pada masalah yang akan dikaji. Adapun fokus penelitian ini adalah Pengembangan Media Komik Berorientasi Pendekatan Konstruktivisme Muatan IPA Daur Hidup Hewan pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa uraian pada latar belakang tersebut didapat beberapa rumusan masalah, diantaranya:

1. Bagaimanakah rancang bangun Media Komik Berorientasi Pendekatan Konstruktivisme Muatan IPA Daur Hidup Hewan pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar?

2. Bagaimanakah validitas Media Komik Berorientasi Pendekatan Konstruktivisme Muatan IPA Daur Hidup Hewan pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar menurut hasil evaluasi para ahli dan uji perorangan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun Media Komik Berorientasi Pendekatan Konstruktivisme Muatan IPA Daur Hidup Hewan pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mendeskripsikan validitas Media Komik Berorientasi Pendekatan Konstruktivisme Muatan IPA Daur Hidup Hewan pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar menurut hasil evaluasi para ahli dan uji coba perorangan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian ini dapat berguna dalam pengembangan ilmu pengetahuan tentang Media Komik Berorientasi Pendekatan Konstruktivisme khususnya Muatan IPA Daur Hidup Hewan Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Siswa

      Pengembangan media komik berorientasi pendekatan konstruktivisme muatan IPA daur hidup hewan dapat membuat membuat siswa rajin membaca sehingga siswa memahami materi yang dipelajari.

   b. Bagi Guru

      Produk hasil penelitian pengembangan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh para guru dalam muatan IPA pada siswa kelas IV Sekolah Dasar khususnya pada materi daur hidup hewan.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah penelitian pengembangan dapat memberikan sumbangsih terhadap dunia pendidikan bahwa guru harus mampu memiliki kreativitas serta berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga mampu memotivasi siswa untuk belajar.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan informasi, referensi dan motivasi bagi penelitian lain dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media komik berorientasi pendekatan konstruktivisme muatan IPA daur hidup hewan yang dikembangkan sesuai dengan materi daur hidup hewan yang ada di Sekolah Dasar khususnya kelas IV.
2. Media komik berorientasi pendekatan konstruktivisme muatan IPA daur hidup hewan yang dirancang menjadi media pembelajaran yang bersifat menyenangkan untuk mengajarkan materi daur hidup hewan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.
3. Media komik berorientasi pendekatan konstruktivisme muatan IPA daur hidup hewan yang dirancang mudah dipahami dan menarik bagi siswa Sekolah Dasar.

4. Media komik berorientasi pendekatan konstruktivisme muatan IPA daur hidup hewan ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Adobe photoshop CC 2020.*

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan untuk merancang media pembelajaran IPA pada materi daur hidup hewan dirasa cukup penting. Hal ini berdasarkan observasi yang dilakukan di sekolah dasar tempat praktik mengajar, materi daur hidup hewan masih diajarkan hanya berpaku pada buku siswa dan hanya menggunkan media pembelajaran yang seadanya. Selain keterbatasan jumlah media, penjelasan dari guru yang sifatnya hanya satu arah membuat kebanyakan siswa pasif dan bosan saat mengikuti pembelajaran. Padahal yang diharapkan guru saat proses pembelajaran adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran penting digunakan guru untuk mendukung tersampaikannya materi tersebut. Pengembangan media komik berorientasi pendekatan konstruktivisme muatan IPA daur hidup hewan akan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Hal ini dikarenakan media yang digunakan menarik dan dapat mudah dipahami siswa sehingga membuat siswa ingin mempelajarinya sehingga berpengaruh terhadap pemahaman siswa tentang materi yang dibacanya.

Permasalahan yang timbul akibat pengajaran materi daur hidup hewan yang kurang optimal berpengaruh pada wawasan siswa terhadap materi daur hidup hewan tersebut dan siswa mudah lupa dengan materi yang sudah dipelajarinya, dengan mengembangkan media komik berorientasi pendekatan konstruktivisme

muatan IPA daur hidup hewan diharapkan siswa tidak bosan saat mengikuti pembelajaran dan akan merasa senang ketika mengikuti pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini antara lain sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembangan.
   a. Produk yang dikembangkan yaitu media komik berorientasi pendekatan konstruktivisme muatan IPA khususnya pada materi daur hidup hewan, materi dan desain pada media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan muatan IPA materi daur hidup hewan.
   b. Media pembelajaran yang dikembangkan menarik, mudah dipahami dan mudah digunakan oleh guru dan siswa sekolah dasar.
2. Keterbatasan Pengembangan.
   a. Pengembangan media komik berorientasi pendekatan konstruktivisme muatan IPA daur hidup hewan pada siswa kelas IV sekolah dasar ini hanya diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar, khususnya pada muatan IPA materi daur hidup hewan kelas IV.
   b. Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran berupa komik cetak.
   c. Pengembangan media komik ini hanya terbatas sampai pada uji para ahli, dan uji coba perorangan untuk mengetahui validitas dari media komik berorietasi pendektan konstruktivisme. Media komik berorientasi pendekatan konstruktivisme ini tidak dapat melakukan uji

kelompok kecil, uji lapangan serta uji efektifitas produk dikarenakan dimasa pandemi COVID-19 ini.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan penafsiran atau salah persepsi dalam mengartikan maka perlu adanya beberapa definisi istilah. Definisi istilah pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian Pengembangan.

   Penelitian pengembangan adalah penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan atau mengembangkan sebuah produk.

2. Komik.

   Komik merupakan suatu media pembelajaran yang memadukan gambar dan tulisan kemudian dirangkain menjadi sebuah cerita bergambar sehingga membuat pembaca mudah mengerti dan mudah diingat.

3. Pendekatan Konstruktivisme.

   Pendekatan konstruktivisme adalah ladasan berpikir yang dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit dan hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak dengan tiba-tiba.

4. Daur Hidup Hewan.

   Daur hidup hewan merupakan proses kehidupan makhluk hidup hingga menjadi dewasa.