

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar memiliki kedudukan dan peran yang penting dalam kehidupan, baik kehidupan masyarakat tradisional maupun masyarakat *modern*. Menurut Burton dalam Usman dan Setiawati (1993 : 4), belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam misi mencapai suatu tujuan perlu adanya dilakukan kegiatan pembelajaran yang berkualitas. Hasil belajar yang baik akan tercapai apabila ada interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain. Dalam kegiatan pembelajaran salah satu faktor yang sangat penting adalah penggunaan media.

Media memuat informasi dan pengetahuan dengan tujuan membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Perkembangan media yang digunakan dalam proses belajar pada dasarnya berjalan beriringan dengan perkembangan teknologi. Media pembelajaran yang menarik akan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media akan menjadikan pembelajaran lebih variatif sehingga siswa tidak cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran sehingga membantu memantapkan pengetahuan dan wawasan siswa serta menghidupkan proses pembelajaran.

Seseorang akan belajar secara maksimal apabila berinteraksi dengan stimulus yang cocok dengan gaya belajarnya. Siswa akan dapat belajar secara maksimal jika

yang bersangkutan belajar dengan memanfaatkan media yang bersifat visual. Menurut Waluyanto (2005), komik merupakan bentuk media komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dikarenakan komik memadukan gambar atau visual dan tulisan yang dirangkai dalam suatu alur cerita yang membuat informasi menjadi lebih mudah diserap, sehingga pesan yang disampaikan melalui komik tersimpan dalam memori jangka panjang yang tidak mudah dilupakan meskipun telah lama dibaca, dan sewaktu-waktu dengan mudah dapat diceritakan kembali.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini komik yang dikenal sebagai sebuah gambar kartun atau animasi yang berteks ringan dan menyenangkan dapat dikombinasikan dan dikemas secara digital atau elektronik maupun secara virtual untuk menyampaikan pembelajaran sebagai alternatif media pengembangan pembelajaran di masa pandemi covid-19 ini. Pada penelitian ini akan diteliti dan dibuat media komik yang dikemas dalam bentuk virtual sehingga dinamakan dengan komik virtual.

Guru sangat berpengaruh penting dalam pembelajaran untuk menyiapkan berbagai variasi model pembelajaran agar siswa menjadi tertarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Di era digital dan masa pandemi ini kita harus senantiasa rajin untuk membaca karena semakin banyak membaca maka akan semakin banyak pula informasi dan pengetahuan yang didapat. Keterampilan membaca merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa atau masyarakat umum. PIRLS (*Program International Reading Literacy Student*) merupakan studi internasional mengenai kemampuan membaca siswa kelas IV sekolah dasar. Mullis, dkk (2012:38) menyatakan bahwa Indonesia

menempati posisi 42 dari 45 negara yang menjadi subjek penelitian. Dengan adanya penelitian tersebut dapat diketahui bahwa kompetensi siswa dalam Bahasa Indonesia khususnya literasi masih berada pada kategori yang cukup rendah sehingga sulit untuk menemukan dan memahami bagaimana cara siswa menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung pada suatu teks atau paragraf. Masih banyak siswa yang bingung akan menentukan gagasan pokok dan gagasan pendukung dari sebuah paragraf atau bacaan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dikembangkan media pembelajaran komik virtual yang akan diterapkan dalam muatan materi gagasan pokok dan gagasan pendukung pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar. Sehingga judul penelitian pengembangan ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Virtual dalam Muatan Materi Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Suwat”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diperoleh identifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

- 1.2.1 Kurangnya literasi yang dilakukan oleh siswa.
- 1.2.2 Minat siswa rendah dalam mengikuti pembelajaran.
- 1.2.3 Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 1.2.4 Sumber belajar yang terbatas dan kurang memadai di masa pandemi Covid-19.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, pembatasan masalah penelitian pengembangan media pembelajaran komik virtual ini memiliki beberapa keterbatasan diantaranya, media pembelajaran komik virtual dikembangkan berdasarkan situasi saat ini yang ditujukan untuk siswa kelas IV SD, pengembangan materi dalam media pembelajaran komik virtual terbatas hanya pada muatan materi gagasan pokok dan gagasan pendukung, dan terhadap pengembangan media pembelajaran komik virtual ini dilakukan uji pengembangan produk yang meliputi uji dari ketiga ahli (ahli isi mata pelajaran, ahli desain instruksional dan ahli media pembelajaran) dan untuk menentukan kelayakan dan kemenarikan dari media pembelajaran komik virtual yang dibatasi hanya pada uji coba perorangan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan. Adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media komik virtual dalam muatan materi gagasan pokok dan gagasan pendukung Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Suwat ?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media komik virtual dalam muatan materi gagasan pokok dan gagasan pendukung Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Suwat ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Setiap penelitian pasti mempunyai tujuan untuk mencapai hal yang diinginkan agar penelitian menjadi relevan dengan rumusan masalah. Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.5.1 Mengembangkan media komik virtual dalam muatan materi gagasan pokok dan gagasan pendukung Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Suwat.
- 1.5.2 Menguji kelayakan media komik virtual dalam muatan materi gagasan pokok dan gagasan pendukung Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Suwat.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk mampu menemukan fakta-fakta di lapangan mengenai penggunaan media pembelajaran dan mampu menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD.

1.6.2 Manfaat Praktis

Selain manfaat teoretis, penulis juga mendapatkan manfaat praktis yang berdampak pada siswa, guru, dan peneliti.

1.6.2.1 Manfaat bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini, siswa akan menjadi tertarik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia muatan materi gagasan pokok dan gagasan pendukung.

1.6.2.2 Manfaat bagi guru

Dengan adanya penelitian ini, guru mendapatkan referensi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia muatan materi gagasan pokok dan gagasan pendukung.

1.6.2.3 Manfaat bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti sebagai bahan untuk mendalami penelitian yang sejenis dan mampu mengembangkan landasan teori dan kajian empiris dengan pengetahuan yang dimilikinya.

1.7 Spesifikasi Produk

Media pembelajaran komik virtual dalam muatan materi gagasan pokok dan gagasan pendukung Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar dikembangkan dalam bentuk virtual dengan spesifikasi produk sebagai berikut :

1.7.1 Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah komik virtual yang bermuatan materi gagasan pokok dan gagasan pendukung pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV siswa sekolah dasar.

1.7.2 Media pembelajaran ini dibuat dengan memanfaatkan teknologi digital jaman sekarang yaitu dengan memanfaatkan gambar – gambar tokoh kartun yang menarik di internet, menggunakan *Microsoft*

powerpoint untuk mengisi teks dan *dubbing* suara untuk gambar komik yang telah dibuat lalu di *convert* ke dalam bentuk video.

1.7.3 Di dalam media pembelajaran komik virtual ini memuat materi gagasan pokok dan gagasan pendukung mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar.

1.7.4 Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini penggunaannya dalam pembelajaran memerlukan laptop atau *handphone* untuk menontonnya.

1.7.5 Media pembelajaran komik virtual mengandung prinsip pembelajaran dimana media ini digunakan untuk kepentingan pembelajaran.

1.7.6 Pengembangan media pembelajaran komik virtual dalam muatan materi Bahasa Indonesia gagasan pokok dan gagasan pendukung kelas IV sekolah dasar ini berguna untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung.

1.7.7 Muatan materi dalam komik virtual disesuaikan dengan tema yang diajarkan di buku guru sehingga pengetahuan dan keterampilan siswa meluas sesuai dengan materi terkait.

1.7.8 Media pembelajaran komik virtual ini dapat memberikan visualisasi yang jelas terhadap materi yang akan disampaikan kepada siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan adalah langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Borg dan Gall (1983) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan adalah sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk – produk yang akan digunakan dalam

pendidikan. Pentingnya pengembangan ini adalah untuk meningkatkan minat dan semangat siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa akan materi terkait. Memperbarui media – media pembelajaran yang selama ini sudah digunakan. Memotivasi guru untuk menyadari bahwa sangat penting untuk menerapkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran maka proses belajar mengajar di kelas akan menjadi lebih semangat, menarik, menyenangkan dan lebih bermakna.

Tujuan dari dibuatnya media pembelajaran komik virtual ini adalah sebagai sumber belajar untuk memberikan pengetahuan tentang bagaimana media yang baik dan menarik, mudah diaplikasikan serta dapat memotivasi guru – guru untuk lebih kreatif dan berlatih membuat media dalam penyajian bahan ajar. Maka dari itu, diadakan penelitian pengembangan media pembelajaran komik virtual untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan di pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi gagasan pokok dan gagasan pendukung kelas IV sekolah dasar.

1.9 Definisi Istilah

Menghindari terjadi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- 1.9.1 Pengembangan adalah upaya untuk menggabungkan suatu produk yang efektif dan berupa bahan-bahan pembelajaran, media, strategi pembelajaran untuk digunakan di sekolah, dan bukan untuk menguji teori.

- 1.9.2 Media pembelajaran komik virtual merupakan sebuah komik yang berisi gambar, tulisan dan suara serta skenario yang telah disusun dengan bantuan gambar kartun yang diperoleh dari internet dan *Microsoft Powerpoint*.
- 1.9.3 Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah satu mata pelajaran yang sangat penting di sekolah dasar. Dengan adanya pembelajaran Bahasa Indonesia memungkinkan untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman saling belajar untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan literasi.
- 1.9.4 Tingkat kelayakan produk adalah kemampuan suatu produk dapat bermanfaat dan berguna untuk siswa maupun guru dalam memahami isian materi terkait

