

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan memegang peranan penting dalam upaya membentuk generasi muda penerus bangsa yang berkualitas dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa, sebagaimana telah diamanatkan pada Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pada Pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi sebagai mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa. Suatu pendidikan nasional memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar dapat menjadi manusia yang berakarakter, beriman bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri, berilmu, dan menjadi warganegara yang memiliki sikap demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam mencapai tujuan dari pendidikan, Kurikulum memegang peranan yang sangat penting dalam peningkatan kualitas pendidikan. Seiring perkembangan jaman dan teknologi kurikulum mengalami perubahan. Perubahan pada kurikulum pendidikan merupakan suatu tuntutan yang mau tidak mau harus tetap dilaksanakan. Berdasarkan PP No.19 Tahun 2005

mengenai Standar Nasional Pendidikan, kurikulum merupakan sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai suatu tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang akan digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai hasil akhir yaitu tujuan pendidikan. Proses pendidikan tidak dapat lepas dari kurikulum, bahkan pelaksanaan program pembelajaran di sekolah mengacu pada tujuan pendidikan yang telah diatur di dalam kurikulum. Pada tahun 2013 pemerintah memberlakukan kurikulum baru yang dikenal sebagai Kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 mencakup empat kompetensi inti yang akan meliputi aspek sikap religius (keagamaan), sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan (penerapan pengetahuan) sebagaimana telah diungkapkan oleh Kemendikbud (2013:8). Oleh karena itu, suatu penilaian di dalam kurikulum 2013 akan mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dalam kurikulum 2013 yang diterapkan di SD adalah pembelajaran tematik terpadu dengan suatu pendekatan saintifik (saintifik approach) dimana guru harus mampu untuk menciptakan pembelajaran yang aktif melalui kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/ mengasosiasi/ mencoba/ menalar/ mengolah informasi, dan menyajikan atau mengomunikasikan terkait dengan materi yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran.

Belajar merupakan kegiatan paling pokok dalam proses pembelajaran di dalam pendidikan. Terutama dalam pencapaian tujuan yang telah ditetapkan oleh suatu lembaga pendidikan yaitu sekolah. Menurut Riyanto (2009: 6), belajar

merupakan suatu proses untuk mengubah performansi atau kinerja yang tidak memiliki batas pada keterampilan, tetapi juga meliputi beberapa fungsi antara lain skill, emosi, persepsi, dan proses berpikir, sehingga dapat menghasilkan perbaikan pada performansi. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa berhasil atau tidaknya suatu pencapaian dalam pembelajaran tergantung bagaimana proses belajar mengajar yang dialami oleh setiap individu.

Sekolah Dasar merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang menyediakan layanan pendidikan bagi anak-anak mulai dari usia 6 tahun sampai 12 tahun. Pendidikan di SD ditempuh selama 6 tahun pelajaran. Pendidikan di SD terdiri dari kelas 1 hingga kelas 6. Pada jenjang ini, pembelajaran terdiri dari beberapa pembelajaran salah satunya yang paling kompleks dan lebih luas adalah pembelajaran tematik. Dalam pembelajaran tematik ini merupakan pembelajaran yang menggunakan tema untuk mempelajari beberapa mata pelajaran di SD. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu muatan yang terdapat di pelajaran tematik.

IPA dikembangkan sebagai pelajaran integrative science dan bukan sebagai pendidikan disiplin ilmu. IPA mengarah pada aplikatif, pada pengembangan kemampuan belajar, kemampuan berpikir, rasa ingin tahu, dan pengembangan sikap peduli, serta dapat bertanggung jawab terhadap lingkungan baik pada lingkungan sosial dan lingkungan alam (Kemendikbud: 2013:4-5). Dengan kata lain, pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang membelajarkan pengetahuan, sikap, moral, karakter, dan keterampilan yang diajarkan secara

terpadu. Menurut Susanto (2013:156) IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia termasuk pada jenjang sekolah dasar. IPA mempelajari tentang hal-hal yang berkaitan dengan lingkungan alam, mulai dari yang sederhana hingga yang lebih kompleks. Semakin kompleksnya materi pada pembelajaran IPA maka akan semakin menuntut guru untuk mampu mengemas materi pembelajaran dengan baik dan mampu menyampaikan materi dengan jelas serta menarik agar materi dapat dipahami secara menyeluruh dan optimal oleh peserta didik, sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Beberapa faktor yang dapat menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran adalah model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran.

*Children Learning In Science* (anak-anak belajar dalam IPA) merupakan salah satu model pembelajaran dalam IPA yang dilandasi dalam pandangan konstruktivisme dengan memperhatikan serta mempertimbangkan pengetahuan awal siswa. Dalam Ratnasari (2012:13) *Children Learning In Science* (CLIS) *Children Learning In Science* (CLIS) dikembangkan oleh kelompok Children's learning in science di Inggris yang dipimpin oleh Driver. Model *Children Learning In Science* merupakan kegiatan pembelajaran dalam IPA yang mampu memberi kesempatan bagi peserta didik untuk lebih banyak mendapatkan pengalaman belajar sendiri dan mampu untuk memahami, menemukan dan merekonstruksi konsep berdasarkan pembelajaran yang mereka dapatkan sehingga pembelajaran akan berpusat pada peserta didik yang dimana dapat dikaitkan dalam kehidupan

sehari hari. Model pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal bila dibantu dengan adanya media pembelajaran.

Sudjana dan Rivai (2011: 2) mengemukakan bahwa dengan adanya media pembelajaran, maka proses pembelajaran akan lebih menarik peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Gagne dan Briggs (Azhar Arsyad, 2014: 4), mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan suatu isi materi pengajaran yang terdiri antara lain buku, kaset, video tape recorder, camera, film, video recorder, slide, gambar, foto, grafik, televisi, dan komputer. Sudjana & Rivai, (2011:2) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam pengajaran yang dalam gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Pada muatan materi IPA tidak terlepas dari media pembelajaran dan bahan ajar yang akan digunakan. Dalam penggunaan media pembelajaran dan bahan ajar yang telah beredar di lapangan belum sepenuhnya sesuai dengan yang diharapkan pemerintah terkait dengan pendidikan dalam muatan IPA terpadu. Media pembelajaran yang umum digunakan berupa buku teks atau modul yang memiliki ciri khas dengan banyaknya tulisan atau penjelasan dengan kalimat dengan disertai sedikitnya gambar, yang akan cenderung membuat peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi. Daryanto (2013:128) menyatakan bahwa peserta didik cenderung tidak menyukai buku teks terlebih lagi bila tidak disertai dengan gambar dan ilustrasi yang menarik, dan secara empirik

peserta didik cenderung menyukai buku bergambar yang penuh dengan warna, dan divisualisasikan dalam bentuk realistik atau kartun.

Dengan adanya asumsi bahwa IPA dalam muatan pembelajaran tematik tersebut sulit dan penuh teori, menambahkan kesan pembelajaran yang membosankan. Dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif, maka akan mengakibatkan peserta didik cenderung menjadi malas untuk belajar IPA, sehingga minat dari peserta didik terhadap pelajaran IPA menjadi berkurang. Minat dari peserta didik merupakan suatu modal awal bagi terbentuknya motivasi. Menurut Arigiyati (2011:923) bila seseorang memiliki motivasi yang besar maka akan menampakkan minat, konsentrasi penuh, perhatian, ketekunan tinggi, serta berorientasi pada prestasi tanpa mengenal perasaan jenuh, bosan, dan menyerah.

Oleh karena itu minat peserta didik merupakan modal awal agar peserta didik menjadi lebih termotivasi, jika minat tersebut berkurang maka motivasi peserta didik pun akan berkurang sehingga akan berdampak pada hasil belajar. Sebagaimana hasil penelitian Hamdu (2011) menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh sebesar 48,1% terhadap prestasi belajar peserta didik khususnya di pelajaran IPA. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian Yasa dkk (2013) bahwa peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan lebih mudah untuk mengikuti proses pembelajaran karena menganggap pembelajaran itu penting, namun sebaliknya peserta didik yang memiliki motivasi rendah akan terlihat tidak bergairah dalam belajar sehingga mengalami kesulitan untuk memahami konsep dan proses pembelajaran tidak akan kondusif.

Salah satu upaya untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik ketika belajar adalah menggunakan media pelajaran yang menarik, dimana dapat menarik perhatian peserta didik dan minat untuk belajar sehingga peserta didik akan termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran. Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat jarang digunakan dan di kembangkan oleh guru sebagai media pembelajaran di kelas. Pada umumnya komik merupakan sebuah buku yang berisikan cerita bergambar. Scout McCloud (dalam Waluyanto, 2005:51) mengemukakan bahwa komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang terjukstaposisi (bersebelahan, menghubungkan) yang memiliki urutan tertentu, untuk menyampaikan suatu informasi dan untuk mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Usia anak-anak dan remaja lebih cenderung menyukai membaca komik dibandingkan buku-buku mata pelajaran. Hal ini disebabkan karena komik memiliki gambar-gambar yang menarik sekaligus memiliki cerita yang menarik pula.

Sudjana & Rivai (2011:68) menyatakan bahwa peranan komik dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam meningkatkan minat belajar para peserta didik. Sedangkan Nugraha (2013:61) menyatakan bahwa sains yang dikemas dalam media komik merupakan suatu alternatif media bermain sambil belajar. Media komik selain membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan serta tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.. Menurut Riska Dwi dan Syaichudin, (2010: 78) media komik memiliki beberapa kelebihan antara lain: 1) peranan pokok dari buku komik dalam instruksional adalah

kemampuannya dalam menciptakan minat dari peserta didik, 2) membimbing minat baca yang menarik bagi peserta didik, 3) melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai penghubung untuk menumbuhkan minat baca, 4) komik dapat menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya, 5) mempermudah peserta didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, 6) dapat mengembangkan minat baca peserta didik dan salah satu bidang studi yang lain, 7) seluruh jalan cerita komik menuju pada satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru di SD Negeri 1 Kesiman menunjukkan bahwa proses pembelajaran khususnya materi IPA pada kelas IV cenderung monoton dengan menggunakan media konvensional disertai dengan metode ceramah. Hal ini membuat minat peserta didik cenderung berkurang sehingga kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik akan merasa bosan dan tidak memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh sebab itu proses pembelajaran menjadi tidak efisien dan efektif. Berdasarkan keterangan yang didapatkan dari guru kelas IV melalui wawancara menyatakan belum pernah menggunakan dan mengembangkan media komik pendidikan sebagai bahan ajar pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 1 Kesiman.

Berdasarkan uraian diatas, maka dengan ini dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pendidikan Berorientasi *Children Learning In Science* pada Muatan IPA Kelas IV SD Negeri 1 Kesiman Tahun Ajaran 2020/2021”



## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Dalam proses belajar mengajar peserta didik mudah merasa bosan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas dalam jaringan karena dari segi media pembelajaran cenderung kurang menarik dan bervariasi dan kurangnya penggunaan media pembelajaran berupa komik yang menimbulkan minat peserta didik menurun untuk mengikuti pembelajaran sehingga nilai belajar peserta didik kurang memuaskan.
- 1.2.2 Pembelajaran di kelas cenderung hanya berpatokan pada buku ajar yang didapatkan dari sekolah khususnya pada pelajaran tematik muatan IPA.
- 1.2.3 Kurangnya waktu yang dimiliki guru dalam mengembangkan suatu media pembelajaran.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan diatas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian yang mencakup masalah-masalah utama harus dipecahkan agar memperoleh hasil yang optimal.

Pada penelitian ini menitik beratkan pada pengembangan Komik Pendidikan (KOMPI) berorientasi *Children Learning In Science* dengan model *Borg and Gall*. Dimana media komik cenderung jarang digunakan disekolah dalam membatu proses kegiatan pembelajaran dikelas. Media pembelajaran ini digunakan sebagai

sarana pembelajaran yang inovatif yang dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran di kelas khususnya pada pelajaran tematik pada muatan IPA di kelas IV SD Negeri 1 Kesiman.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah di dalam penelitian ini antara lain :

- 1.4.1 Bagaimanakah rancangan bangun mengembangkan media pembelajaran Komik Pendidikan Berorientasi *Children Learning In Science* pada muatan IPA Peserta didik Kelas IV SD Negeri 1 Kesiman Tahun Ajaran 2020/2021?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran Komik Pendidikan Berorientasi *Children Learning In Science* pada muatan IPA Peserta didik Kelas IV SD Negeri 1 Kesiman Tahun Ajaran 2020/2021, menurut hasil evaluasi para ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil ?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran Komik Pendidikan Berorientasi *Children Learning In Science* pada muatan IPA Peserta didik Kelas IV SD Negeri 1 Kesiman Tahun Ajaran 2020/2021.

- 1.5.2 Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran Komik Pendidikan Berorientasi *Children Learning In Science* pada muatan IPA Peserta didik Kelas IV SD Negeri 1 Kesiman Tahun Ajaran 2020/2021 menurut hasil evaluasi para ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang ingin dicapai dalam hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian ini peserta didik akan dapat memberi kontribusi serta sumbangan pemikiran yang positif terhadap peningkatan dan pengembangan kualitas pembelajaran IPA.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### 1.6.2.1 Bagi Peserta didik

Dengan penggunaan Komik Pendidikan (KOMPI) ini khususnya dalam pembelajaran IPA, peserta didik dapat lebih termotivasi dalam belajar sehingga meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, karena dengan menggunakan Komik Pendidikan (KOMPI), pembelajaran yang disajikan kepada peserta didik akan disajikan lebih menarik. Tujuan dari hal tersebut adalah agar peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran, sehingga suatu tujuan pendidikan yang telah ditetapkan akan dapat tercapai.

#### 1.6.2.2 Bagi Guru

Penggunaan Komik Pendidikan (KOMPI) dalam pembelajaran di kelas dapat membantu guru agar lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

#### 1.6.2.3 Bagi Kepala Sekolah

Dapat menambahkan opsi media pembelajaran di sekolah yang bervariasi dan dapat dipergunakan sewaktu-waktu pada saat pembelajaran di kelas maupun pembelajaran individu.

#### 1.6.2.4 Bagi Peneliti dan Mahasiswa

Peneliti mendapatkan pengalaman lapangan secara langsung sebagai calon guru dalam upaya menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dari perkuliahan.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini yang menghasilkan produk media pembelajaran Komik Pendidikan (KOMPI) adalah antara lain:

- 1.7.1 Media pembelajaran berupa Komik Pendidikan (KOMPI) dapat digunakan sebagai bahan ajar muatan IPA untuk peserta didik kelas IV, yang dapat mengarahkan peserta didik melihat makna dalam materi dengan konteks dalam kehidupan sehari-hari dan dapat dipelajari secara mandiri serta fleksibel dalam penggunaannya.

- 1.7.2 Media pembelajaran Komik Pendidikan (KOMPI) memuat materi dalam bentuk cerita bergambar yang berkronologis.
- 1.7.3 Materi dalam media pembelajaran Komik Pendidikan (KOMPI) disajikan secara menarik dan singkat jelas beserta gambar-gambar yang menghibur dan tidak mengandung unsur sara.
- 1.7.4 Komik pendidikan (KOMPI) ini dikembangkan menggunakan menggambar manual dan aplikasi Adobe Photoshop CS6, dapat dioperasikan melalui layar proyektor yang terhubung dengan komputer/laptop dan bahan cetak seperti buku.

## **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Peserta didik di Sekolah Dasar (SD), ingin mendapatkan pembelajaran yang bermakna namun menyenangkan yang dapat menarik minat belajar peserta didik tersebut. Berdasarkan hasil observasi di SD masih kurangnya penggunaan media yang bervariasi dalam pemahaman terhadap materi IPA, sehingga menurunkan minat peserta didik dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran pendidik diharapkan dapat memfasilitasi peserta didiknya dengan berbagai sarana dan prasarana, baik itu sumber belajar, atau media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran, serta pembelajaran dapat lebih dapat menarik minat peserta didik yang kemudian dapat menghasilkan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan namun dapat memacu daya berpikir kritis pada peserta didik. Pentingnya pengembangan media pembelajaran Komik Pendidikan (KOMPI) ini diharapkan dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam

mengikuti pembelajaran secara mandiri dan aktif. Selain itu peserta didik akan lebih cepat dan mudah dalam memahami materi yang akan dipelajari karena dapat dikaitkan dengan kehidupan nyata di lingkungan sekitar.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran komik pendidikan ini didasarkan pada asumsi berikut :

- 1.9.1 Komik Pendidikan ini mampu membangkitkan dan menarik minat peserta didik agar memperoleh pengetahuan dan dapat mengaitkannya di kehidupan nyata di lingkungan sekitarnya, sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan pembelajaran pun akan terasa lebih bermakna.
- 1.9.2 Beberapa peserta didik kelas IV Sekolah Dasar telah mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan konsep di lingkungan sekitar. Adapun keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran yang dibuat adalah antara lain yaitu:
  - 1.9.2.1 Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik SD, sehingga produk hasil pengembangan media pembelajaran tersebut hanya diperuntukkan bagi peserta didik SD, khususnya pada muatan IPA untuk peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Kesiman.
  - 1.9.2.2 Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan berupa bahan ajar cetak dan elektronik.

1.9.2.3 Penelitian ini dilakukan dalam situasi pandemic covid-19 dimana sekolah melaksanakan pembelajaran jarak jauh atau daring.

## 1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini antara lain

1.10.1 Komik Pendidikan (KOMPI) merupakan seperangkat media pembelajaran digital ataupun cetak yang telah disusun secara sistematis dan akan digunakan untuk keperluan kegiatan belajar mengajar, yang dapat meningkatkan minat dari peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, sehingga dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.

1.10.2 Model *Model Borg and Gall* adalah model yang akan digunakan dalam merancang Komik Pendidikan (KOMPI), model ini memiliki beberapa fase, yaitu 1) terdiri dari 10 tahapan proses, 2) setiap langkah didiskusikan secara detail, 3) uji lapangan pendahuluan dilakukan untuk memperoleh evaluasi kualitatif awal produk Pendidikan baru, dan 4) menggunakan rancangan eksperimen untuk menjawab pertanyaan pada uji lapangan.

Model *Children Learning In Science* adalah salah satu model pembelajaran yang terdapat dalam IPA dan dilandasi oleh pandangan konstruktivisme dengan memperhatikan dan mempertimbangkan sebuah pengetahuan awal peserta didik.