

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Penelitian**

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan hal tersebut maka tujuan dari pendidikan ialah agar para peserta didik nantinya menjadi manusia yang utuh sesuai dengan karakter bangsa. Karena pendidikan peserta didik diajarkan bagaimana cara berinteraksi dengan orang lain dari luar lingkup kelompoknya, bagaimana cara bersosialisasi, bagaimana mengimplementasikan pengetahuan yang dimiliki dan dapat mengikuti perkembangan zamannya. Sudah saatnya pendidik di seluruh dunia bersaing untuk meningkatkan kualitas pendidikan, yang dimana salah satu dalam mencapai kualitas pendidikan tersebut yaitu melalui proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan sebuah proses yang diciptakan guru dalam mengembangkan kreativitas berpikir serta meningkatkan pengetahuan siswa sebagai sarana dalam penguasaan materi pembelajaran yang didukung dengan sumber belajar seperti media atau sumber lainnya. Abidin (2014) mengungkapkan bahwa pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013 diorientasikan untuk melahirkan insan Indonesia yang produktif, inovatif, dan efektif melalui menguatkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang sangat terintegrasi". Dengan begitu kurikulum 2013 menuntut guru untuk mengembangkan beragam pembelajaran yang bukan sekedar pengetahuan tetapi menjadi pengalaman serta pengamalan di kehidupan sehari-hari.

Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 menyebutkan salah satu mata pelajaran pada kurikulum 2013 untuk jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) ialah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pelajaran IPA merupakan salah satu pembelajaran yang berhubungan langsung dengan lingkup kehidupan siswa, hal ini dikarenakan lebih menekankan pemberian pengalaman dalam pengembangan kemampuan agar mampu menjelajahi lingkungan alam secara ilmiah (Junianti dan Widiana, 2017).

Mata pelajaran IPA bukan hanya terdiri dari sebuah fakta dan teori, tetapi adanya proses aktif menggunakan kemampuan berpikir dan bersikap ilmiah dalam mempelajari segala gejala alam. Dalam kenyataannya proses pembelajaran IPA di SD cenderung untuk menghafal materi pelajaran, hal tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan bagi siswa. Penyebab dari hal tersebut ialah kurangnya media pembelajaran yang menjembatani siswa ikut berkontribusi aktif dalam pembelajaran. Karena salah satu komponen penting dalam pembelajaran yaitu adanya media pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran media dirancang dengan menarik, menimbulkan rasa ingin tahu, menyenangkan dan memperhatikan perkembangan siswa.

Guru merupakan pemegang utama dalam proses pembelajaran di kelas dan juga sebagai potensi utama dalam perkembangan pendidikan. Banyak cara yang ditempuh guru dalam upaya meningkatkan kualitas siswanya, yang salah satunya pemanfaatan media pembelajaran. Arsyad (2014) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan pesan yang berisi informasi dari subjek-subjek yang lainnya dan digunakan sebagai perantara anatar guru dengan siswa. Selain memudahkan dalam penyampaian materi, media pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan bervariasi sehingga mudah diterima dengan baik oleh siswa.

Pada kenyatannya, pembelajaran sebagian besar mengacu pada buku pelajaran, sehingga minat belajar siswa rendah. Hal tersebut terjadi karena buku pelajaran yang dimiliki siswa hanya buku pelajaran yang berisi berbagai materi pelajaran. Sehingga siswa sering kali mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan pada buku pelajaran. Dengan begitu sangat diperlukannya media pembelajaran.

**Nur Rohimah, 2022**

***PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATERI SUMBER ENERGI DAN PERUBAHANNYA DI SEKOLAH DASAR***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penyajian buku teks yang kurang menarik untuk dibaca, isi materi yang masih sulit dipahami siswa, menyebabkan siswa cenderung lebih tertarik untuk membaca buku lain dengan desain buku yang dilengkapi gambar dengan penyajian tulisan yang tidak banyak atau dalam bentuk cerita bergambar. Hal tersebut membuat menurunnya semangat belajar siswa. Menanggapi hal tersebut, diperlukan sebuah alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan memudahkan siswa dalam mempelajari materi. Karena sesungguhnya, pembelajaran yang menyenangkan akan mendorong siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan rasa bahagia tanpa adanya perasaan tertekan atau terpaksa mengikuti alur pembelajaran yang disajikan.

Salah satu media baca yang cukup inovatif dan menarik minat serta motivasi siswa untuk mempelajari IPA adalah media komik yang didesain menggunakan kartun atau gambar yang menarik. Seperti yang dikemukakan Widyawati dan Prodjosantoso (2015) bahwa media komik dapat meningkatkan daya pikir visual siswa sekaligus sebagai media hiburan, sehingga dengan menggunakan media komik siswa dapat termotivasi untuk belajar IPA. Rusman (2013) mengemukakan bahwa media pembelajaran dikatakan menarik apabila menimbulkan rasa keingintahuan lebih lanjut dan rasa penasaran pada siswa, sehingga munculnya dorongan yang tinggi untuk belajar lebih aktif dan mandiri. Penggunaan media dapat meningkatkan tingkat efisiensi selama proses pembelajaran, karena dengan media siswa dapat belajar mandiri, mengurangi durasi pembelajaran sebelumnya, serta tidak terbatas pada waktu tertentu, dan dengan penggunaan media akan meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan pembelajaran baik itu aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Pada umumnya siswa lebih tertarik untuk membaca dan mempelajari apabila penyajiannya buku pelajarannya disajikan dalam bentuk cerita bergambar seperti komik. Menurut Wahyuningsih (2018) mengemukakan bahwa media komik dalam proses pembelajaran menciptakan motivasi siswa, mengefektifkan proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar, serta menimbulkan minat apresiasi siswa. Siswa sekolah dasar akan menjadi lebih fokus dan memahami apa yang telah mereka baca apabila buku atau media pembelajaran disajikan dalam bentuk hobi kesenangannya mereka yang salah satunya dalam bentuk komik bergambar.

Nur Rohimah, 2022

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATERI SUMBER ENERGI DAN PERUBAHANNYA DI SEKOLAH DASAR**

Komik adalah salah satu jenis media visual yang dirancang sebagai bentuk media yang memiliki kelebihan-kelebihan yang tidak didapatkan dari media lain (Lestari, 2020). Media komik yang dilengkapi kartun mampu mendorong perkembangan imajinasi siswa, penggunaan ilustrasi yang terdapat pada komik dapat menyalurkan energi, merangsang belajar, serta siswa dapat dengan mudah menemukan informasi didalamnya. Komik merupakan media visual yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang mampu menyampaikan materi pelajaran secara efisien dan efektif. Selain itu, Gumilang (2019) mengemukakan bahwa komik termasuk salah satu media autentik untuk menggambarkan kenyataan dalam kehidupan sehari-hari secara jelas, karena visual, desain, gaya bahasa, dan kode-kode yang ada pada komik dapat menarik minat siswa yang mampu memudahkan siswa dalam memahami materi. Jadi dengan adanya media komik akan menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan dan membantu siswa dalam meningkatkan minat untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, SD Negeri 2 Sukahurip yang berlokasi di daerah pegunungan dengan sedikit penduduk. Dengan lokasi tersebut, jumlah seluruh siswa di SD Negeri 2 Sukahurip hanya 50 siswa. Selain itu, keterbatasan alat teknologi dan buku-buku penunjang pembelajaran seperti buku cerita atau selain buku ajar tematik masih tergolong sedikit. Namun, semangat belajar siswa dan guru dalam melaksanakan pembelajaran sangat baik sesuai tujuan dan memiliki berbagai prestasi yang membanggakan. Berdasarkan wawancara terhadap salah satu guru kelas di SD Negeri 2 Sukahurip, pada pembelajaran di kelas III terdapat materi mengenai perubahan sumber energi dan perubahannya yang membutuhkan beberapa penjelasan agar siswa memahami dan dapat menentukan berbagai contoh dari perubahan energi dengan tepat. Hal tersebut dikarenakan selama proses pembelajaran materi yang disajikan tidak dalam bentuk yang berbeda. Sehingga media adalah yang menjadi jembatan utama yang dibutuhkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.

Beberapa penelitian relevan dengan penelitian ini sebelumnya yang telah dilakukan. Pertama, oleh Roy Parsaulin pada tahun 2017 dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Komik IPA Sains terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD pada Materi Rangka Manusia” media komik dinyatakan layak digunakan Nur Rohimah, 2022

***PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATERI SUMBER ENERGI DAN PERUBAHANNYA DI SEKOLAH DASAR***

sebagai media pembelajaran, yang dimana siswa dengan mudah menangkap dan memahami materi IPA sains dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Kedua, penelitian ini dilakukan oleh Ekajayanti dan Aminullah pada tahun 2021 yang berjudul “Pengaplikasian Media Pembelajaran Komik Bergambar dalam Mengoptimalkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 5 Pasui Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang” dari penelitian tersebut dinyatakan bahwa media pembelajaran komik bergambar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa lebih meningkat dan siswa mudah memahami materi. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Emilia, Ratnawati, dan Subhan pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran IPA Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah dasar” dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penyampaian materi menggunakan media komik menjadi lebih efektif dan praktis.

Berdasarkan pemaparan di atas dengan beberapa kesenjangan seperti ketersediaan buku pelajaran yang dimiliki oleh sekolah, terbatasnya perangkat teknologi yang dimiliki dan dikuasai oleh siswa dan sekolah. Maka dalam proses pembelajaran membutuhkan media yang berbeda dari sebelumnya. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik pada Materi Sumber Energi dan Perubahannya di Sekolah Dasar”

### **1.2. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, berikut rumusan masalah dalam penelitian ini.

1. Bagaimana pengembangan media komik pada materi sumber energi dan perubahannya di sekolah dasar?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media komik pada materi sumber energi dan perubahannya di sekolah dasar?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media komik pada materi sumber energi dan perubahannya di sekolah dasar?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah peneliti paparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

Nur Rohimah, 2022

*PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATERI SUMBER ENERGI DAN PERUBAHANNYA DI SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran komik pada materi sumber energi dan perubahannya di sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran komik pada materi sumber energi dan perubahannya di sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran komik pada materi sumber energi dan perubahannya di sekolah dasar.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini diharapkan memiliki berbagai manfaat bagi peneliti, bagi sekolah, bagi guru, dan tentunya bagi siswa yaitu:

1. Bagi Peneliti
  - a. Menambah pengalaman serta wawasan baru bagi peneliti sebagai bekal dimasa yang akan datang ketika mengemban sebagai guru sekolah dasar.
  - b. Meningkatkan pengetahuan peneliti mengenai perancangan dan pengembangan media pembelajaran komik.
  - c. Mengaplikasikan ilmu dan pengetahuan mengenai proses pembelajaran kepada peserta didik yang telah dipelajari peneliti selama perkuliahan di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
2. Bagi Sekolah
  - a. Dapat dijadikan referensi bahan dan media pembelajaran pada bidang studi apapun di sekolah dasar.
  - b. Menambah variasi baru dari media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA.
3. Bagi Guru
  - a. Memacu guru untuk berkreasi dan berinovasi dalam proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan pengembangan media atau memodifikasi media pembelajaran.
  - b. Memotivasi guru untuk mengenal kemudian mempelajari media pembelajaran komik yang dapat digunakan untuk mengajar.
  - c. Membantu guru dalam menyampaikan materi dengan mudah dan siswa dapat memahaminya.

Nur Rohimah, 2022

***PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PADA MATERI SUMBER ENERGI DAN PERUBAHANNYA DI SEKOLAH DASAR***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

#### 4. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar
- b. Siswa dapat lebih mudah dalam menerima pelajaran dengan adanya bantuan media pembelajaran komik.
- c. Siswa menjadi lebih tertarik untuk membaca dan memahami materi
- d. Menambah pengalaman baru dalam menerima pembelajaran dengan dukungan media komik.

#### **1.5. Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi terdiri dari lima BAB, diantaranya.

BAB I Pendahuluan membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka membahas mengenai kajian pustaka yang relevan dengan pembasahan judul penelitian yang dilakukan.

BAB III Metodologi Penelitian membahas mengenai desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil dan Pembahasan membahas mengenai temuan penelitian dan hasil penelitian desain pengembangan media pembelajaran, kelayakan media pembelajaran, dan respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran.

BAB V Penutup membahas mengenai kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi.