

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran dan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar terjadinya komunikasi yang baik dan menyenangkan antara guru dengan siswa. Semangat belajar siswa akan muncul ketika suasana begitu menyenangkan dan belajar akan efektif apabila seseorang dalam keadaan gembira dalam belajar. Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran merupakan kunci dari keberhasilan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal (Daryanto, 2016: 7). Siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu merangsang keinginan mereka untuk membaca materi pelajaran/pesan pelajaran. Penerapan media dalam pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar (Sudjana dan Rivai, 2015: 2). Media pembelajaran mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi.

Media pembelajaran yang menarik akan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media akan menjadikan

pembelajaran tematik lebih variatif sehingga siswa tidak cepat merasa bosan. Dengan optimalisasi penggunaan media, pembelajaran dapat berlangsung dan mencapai hasil optimal (Musfiqon, 2012: 36).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan, di SD Negeri Jembayat 03 proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada tema Peduli terhadap Makhhluk Hidup mengenai pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat diperoleh data bahwa ketuntasan hasil belajar siswa masih rendah dan cenderung menurun, hal ini ditunjukkan dengan masih rendahnya persentase siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) selama 2 tahun pelajaran terakhir. Menurut guru kelas IV SD Negeri Jembayat 03 tahun pelajaran 2018/2019 terdapat 20% siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sedangkan KKM di sekolah tersebut sebesar 60.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kondisi tersebut antara lain guru mengajar secara konvensional, guru sebagai pusat belajar sedangkan siswa pasif hanya sebagai obyek, guru belum memanfaatkan media dalam pembelajaran baik yang disediakan sekolah maupun hasil pengembangan, contoh-contoh yang diberikan tidak kontekstual, sehingga berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

Hasil wawancara terhadap beberapa siswa kelas IV SD Negeri Jembayat 03 rata-rata cenderung bosan saat mengikuti pembelajaran, siswa hanya mendengarkan guru ceramah di depan kelas tanpa memanfaatkan media. Contoh-contoh yang diberikan oleh guru sangat abstrak dan jauh dari konteks

kehidupan sehari-hari mereka, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik minat siswa karena belum tersedia media untuk pembelajaran tematik, guru mengajar hanya berceramah dengan metode konvensional. Hal demikian merupakan penyebab siswa kurang memahami materi yang disampaikan, serta malas untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat. Hasil observasi yang dilakukan di kelas, terlihat siswa tidak memperhatikan pembelajaran dengan baik. Sebagian dari siswa ngobrol dan perhatiannya tidak tertuju pada pelajaran, beberapa siswa terlihat pasif dan mengantuk.

Berdasarkan kondisi tersebut upaya dalam mengatasi belum tersedianya sumber belajar yang juga seharusnya memperhatikan perkembangan ilmu dan teknologi, memanfaatkan dan merancang teknologi ataupun media pembelajaran yang efektif sehingga membantu siswa dalam mencapai potensi tertinggi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta perubahan masyarakat yang sangat cepat tersebut, mengharuskan peran guru untuk selalu mengikuti perkembangan serta tuntutan baru dalam mendesain pembelajaran. Seiring dengan pesatnya perkembangan media informasi dan komunikasi, baik perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*), telah mengakibatkan bergesernya peran guru sebagai penyampai pesan/ informasi. Komputer sebagai salah satu produk teknologi dinilai tepat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dan memiliki potensi yang cukup besar untuk dapat dimanfaatkan dalam proses desain pembelajaran, baik langsung maupun tidak langsung.

Penggunaan media visual dalam proses belajar mengajar perlu memperhatikan keterbacaan visual (*visual literacy*) demi meningkatkan efektivitas hasil belajar siswa. Dalam merancang media grafis perlu mempertimbangkan segi artistiknya seperti kesederhanaan, keterpaduan, komposisi, penekanan, keseimbangan, ruang, tekstur dan lain-lain guna mempertinggi daya tarik dan motivasi belajar. Grafis sebagai media dapat mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar. Pengungkapan itu bisa berbentuk diagram, sket atau grafik. Kata-kata dan angka-angka dipergunakan sebagai judul dan penjelasan kepada grafik, bagan, diagram, poster, kartun dan komik. (Sudjana dan Rivai, 2015: 26-27).

Penelitian yang dilakukan oleh Anggraini yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPS Materi Kegiatan Ekonomi dalam Memanfaatkan Sumber Daya Alam Siswa Kelas IV MI Miftahus Shibyan Ngadirgo Mijen Semarang Tahun Ajaran 2016/2017. Penelitian tersebut menggunakan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar IPS dalam memanfaatkan Sumber Daya Alam. Penelitian yang dilakukan oleh Saada yang berjudul Pemanfaatan Lingkungan Sekitar sebagai Sumber Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yakti Kebonagung Tegalrejo Magelang. Penelitian tersebut menggunakan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui media

yang menarik perhatian dan minat baca siswa yaitu komik mata pelajaran IPS subtema pemanfaatan Sumber Daya Alam pada kelas IV.

Keberadaan komik dapat dijadikan solusi terhadap adanya resiko kegagalan dalam proses pembelajaran. Komik sebagai media visual memiliki keunikan tersendiri dalam memperlakukan gambar dibandingkan media lainnya seperti lukisan atau film. Dibandingkan dengan lukisan atau film, keunikan komik terletak pada karakter seni gambar yang berkesinambungan. Menurut Sudjana dan Rivai (2010: 67) menyatakan bahwa komik dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, dapat membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca serta meningkatkan minat baca siswa. Komik adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar, mengubah pandangan negatif masyarakat tentang komik sebagai bacaan yang tidak bermutu menjadi bacaan yang bermanfaat bagi proses pembelajaran. Dengan komik guru bisa membantu membangkitkan minat belajar siswa yang selama ini merasa bosan dengan buku teks maupun modul yang relatif tebal dan cenderung lebih terkesan serius tanpa diselingi dengan humor yang dapat merelaksasi otak siswa tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Komik Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup Siswa Kelas IV di SD Negeri Jembayat 03 Kecamatan Margasari Kabupaten Tegal”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dan melalui pengamatan di lapangan maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Ketuntasan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup di kelas IV SD Negeri Jembayat 03 masih rendah.
2. Media untuk pembelajaran tematik berupa gambar ataupun media lain, baik yang dimiliki sekolah maupun siswa secara mandiri masih terbatas.
3. Media yang digunakan untuk pembelajaran tematik belum memenuhi kriteria.
4. Media alternatif yang berupa komik yang memungkinkan siswa belajar secara efektif, efisien, menarik dan menyenangkan serta dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa belum tersedia.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan pada identifikasi masalah tersebut, agar tidak terlalu luas dalam merumuskan masalah maka diperlukan pembatasan masalah sebagai berikut.

1. Keterbatasan media pembelajaran berupa buku ataupun media pembelajaran lain yang dimiliki sekolah maupun siswa.
2. Belum tersedia media pembelajaran alternatif yang berupa komik yang memungkinkan siswa belajar secara efektif, efisien, menarik dan menyenangkan serta dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana langkah pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Komik pada Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup Kelas IV di SD Negeri Jembayat 03?
2. Adakah pengaruh penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Komik pada Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup Kelas IV di SD Negeri Jembayat 03?

### **E. Tujuan Pengembangan**

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Komik pada Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup Kelas IV di SD Negeri Jembayat 03.

2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Komik pada Tema Peduli terhadap MakhluK Hidup Kelas IV di SD Negeri Jembayat 03.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa komik mengetahui pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat untuk Siswa Kelas IV SD. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media berbentuk buku komik cetak.
2. Komik berukuran kertas A5.
3. Kertas yang digunakan adalah kertas ivory 210.
4. Komik berisi cerita mengenai pemanfaatan sumber daya alam yang disajikan dengan ilustrasi komik.
5. Ilustrasi komik menggunakan gambar kartun dan juga gambar asli.
6. Font yang digunakan dalam komik menggunakan jenis BD Cartoon Shout, Comic Book, Comic Loud, Comic Sans MS, Komika Title dan BadaBoom BB dan Gadugi.
7. Isi komik terdiri dari kata pengantar, pengenalan tokoh, isi cerita dan uji kemampuan.
8. Penggunaan bahasa dalam komik dipilih kosakata sederhana dalam dialog tokoh maupun teks narasi.

## **G. Manfaat Pengembangan**

### **1. Manfaat Teoretis**

Mengembangkan konsep, teori, prinsip, dan prosedur teknologi pendidikan, khususnya dalam kawasan pengembangan media pembelajaran sehingga mempermudah proses kegiatan pembelajaran bagi guru dan siswa.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Siswa**

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar secara mandiri maupun kolaboratif tanpa dibatasi waktu dan ruang, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna agar mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

#### **b. Guru**

Hasil penelitian dapat dipergunakan sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya agar proses pembelajaran lebih efektif, efisien, dan menarik sehingga siswa dapat belajar secara mandiri.

#### **c. Sekolah**

- 1) Memberikan khasanah keilmuan untuk peningkatan prestasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi lingkungan alam dan buatan dalam tema Peduli terhadap MakhluK Hidup di kelas IV SD Negeri Jembayat 03.

- 2) Mengevaluasi kekurangan sarana dan prasarana yang dibutuhkan terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi lingkungan alam dan buatan dalam tema Peduli terhadap Makhluk Hidup di kelas IV Negeri Jembayat 03.

d. Peneliti

- 1) Memberikan pengalaman yang sangat bermanfaat sehingga menjadi pemacu untuk terus berkarya, terutama untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif.
- 2) Sebagai bahan masukan bagi peneliti lain yang bermaksud mengadakan penelitian pengembangan media pembelajaran yang berupa komik.

## **H. Asumsi Pengembangan**

Dalam penelitian pengembangan modul sejarah lokal peneliti berasumsi bahwa:

1. Media yang dikembangkan layak untuk diujicobakan kepada siswa
2. Dapat menambah referensi bahan ajar guru dan siswa
3. Siswa dapat belajar secara mandiri menggunakan media berupa komik tersebut.