

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK PADA
KELAS 2 TEMA 5 MATERI PENGALAMANKU DIRUMAH**

Skripsi

Oleh

Destriana

Nomor Induk Mahasiswa 2020143270

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG

2024

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Masalah

Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan tujuan Negara yang tercantum dalam pembukaan Undang-Undang dasar 1945. Di mana amanat yang tercantum di dalamnya yaitu membentuk bangsa Indonesia yang cerdas dengan meningkatkan sumber daya manusia, maka dari itu merupakan tanggung jawab yang besar bagi bangsa Indonesia. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah melalui pendidikan.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2005 tentang sistem pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh bangsa Indonesia”, sedangkan Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 Tentang sistem Nasional dikatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana unruk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pembangunan suatu bangsa yang berkembang untuk menjadi suatu bangsa yang maju adalah dengan memajukan sistem pendidikannya yang di dalam bangsa itu sendiri karena masalah yang terdapat di dalam suatu bangsa dan menghambat bangsa itu untuk menjadi bangsa yang maju seperti Indonesia saat ini terdapat pada sistem pendidikannya, maka dari itu pemerintah mengusahakan untuk pembangunan bangsa Indonesia dimulai dari segi pendidikannya, untuk menjadi bangsa yang maju itu pasti dibangun dan dikembangkan oleh seseorang yang berpendidikan, cerdas dan juga terampil.

Menurut (Handerson, 2012, hal 5.) “pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik, berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir. warisan sosial merupakan bagian dari lingkungan masyarakat, merupakan alat bagi manusia untuk pengembangan manusia yang terbaik dan inteligen, untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya”.(Dalle & Dedy Santoso,2012, hal, 1.) bahwa “ Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan, yang berlangsung disekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat untuk masa yang akan datang”.

(Sudjana , 2018, hal. 28) belajar adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu, belajar dapat di pandang sebagai

proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman, belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu, kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua perilaku, guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar.

pendidikan adalah usaha sadar, yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan yang berlangsung disekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat mempermainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tetap untuk masa yang akan datang. Guru bertanggung jawab melaksanakan sistem pembelajaran agar berhasil dengan baik. Salah satu rendahnya kualitas pendidik disebabkan oleh lemahnya kemampuan guru untuk memanfaatkan teknologi pendidik dalam pembelajaran (Edgar Dalle & H. Horne, 2018, hal 124). Teknologi merupakan sebuah sarana merupakan konsep yang kompleks, Dapat dikaji dari berbagai segi dan kepentingan, kecuali teknologi pendidikan sebagai suatu bidang kajian ilmiah, senantiasa berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang mendukung dan mempengaruhinya (Sardar, 2020, hal. 80).

Menurut (Wiarso, 2017, hal. 9) proses pembelajaran mengandung lima komponen yaitu komunikasi guru, bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa dan tujuan pembelajaran dengan adanya komponen pendukung pembelajaran yang penting dalam mendukung proses belajar mengajar adalah media pembelajaran.

Selanjutnya (Lestari, 2019, hal, 26.) menyatakan media pembelajaran komik sesungguhnya lebih dari sebuah cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Akan tetapi sebuah komik juga merupakan bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara jelas dan mudah dimengerti oleh pembacanya (Senjaya, 2020, hal 234.). Selanjutnya (Yasin, 2020, hal 12.) menyatakan bahwa komik memiliki sebuah kelebihan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya seperti menggunakan gambar yang dapat memperjelas kata-kata dari cerita pada komik serta cerita komik sangat erat kejadiannya dengan yang dialami peserta didik dikehidupan sehari-hari serta mendapatkan pengaruh positif terhadap kemampuan membaca peserta didik. Hal ini di tegaskan oleh (Riwanto 2020 , hal, 15.) bahwa komik mempermudah siswa menangkap masalah atau rumusan yang abstrak.

Sedangkan pada kenyataan sekarang masih banyak sekolah yang belum menggunakan media yang berfariatif untuk menimbulkan semangat dan ketertarikan peserta didik dalam belajar. Khususnya media komik yang dapat memikat peserta didik dalam belajar , bahkan sampai saat ini media cetak yang terdapat di dalam sekolah hanya berbentuk buku dimana membuat peserta didik kurang tertarik untuk membaca buku tersebut. membaca merupakan alternatif model pembelajaran yang paling efektif, yaitu untuk mencapai tujuan pembelajaran dari seseorang tidak tahu menjadi tahu (Ahmadi, 2018, hal. 65).

Pada tingkat sekolah dasar peserta didik berusia 7-12 tahun . pada usia ini masi tergolong kategori anak-anak, (Piaget Hapudin, 2020, hal,114.) menggolongkan kedalam tahap operasional konkret, pada usia 7-12 tahun, anak sudah dapat melakukan aktivitas pemikiran logis dalam menghadapi objek fisik. Tetapi, pada usia 7-12 tahun anak belum dapat menarik kesimpulan secara konkret. Selanjutnya pada kelas II SD dimana anak-anak memiliki karakteristik seperti suka bermain, memiliki imajinasi yang tinggi, suka bekerjasama dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Pada tahap operasional anak pada usia 7-12 tahun lebih cenderung suka menonton kartun seperti upin-ipin, doraemon, spongebob, dan boboyboy Rahayu (2019:13). Sebagaimana dijelaskan oleh (Kholifah, 2020 , hal 6.) daya ketertarikan anak cenderung terletak pada audio visual maupun visual dimana anak-anak suka sekali melihat kartun yang memiliki beraneka ragam bentuk dan warna sehingga dapat menarik perhatian mereka. Berdasarkan pengamatan peneliti pada semester ganjil dikelas II SDN 17 Palembang. dimana pendidik dalam mengajar peserta didik hanya menggunakan media buku, ceramah dan tugas. Adapun pendidik yang bisa mengakses media pembelajaran melalui internet tetapi pendidik mengalami kesulitan untuk mengakses secara berulang dikarenakan terkendala kuota.

(Barus, 2020, hal 66.) menyatakan bahwa komik digital pada pembelajaran tematik layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas II SD hasil penelitian ini menunjukkan 88% dengan Kategori baik. Penelitian (Nurhayati, 2021, hal 13.) menyimpulkan bahwa komik berbasis

karakter peduli lingkungan dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran. (Yasin, 2021, hal 10.) menyimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital untuk siswa sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Melihat latar belakang inilah peneliti berusaha mengembangkan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran berbasis komik pada kelas 2 tema 5 materi pengalamanku dirumah”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, penelitian mengidentifikasi beberapa masalah, antara lain :

- a. Berdasarkan pengamatan peneliti mendapati banyaknya peserta didik yang kurang memahami pembelajaran dan menganggap pembelajaran tersebut membosankan sehingga minat baca peserta didik rendah.
- b. Pendidik belum menggunakan media komik dengan materi pembelajaran hanya menggunakan metode berbasis gambar-gambar yang terdapat dibuku siswa sebagai sumber belajar.
- c. Pendidik dalam mengajar kelas II tema 5 materi pengalamanku dirumah pada SDN 17 Palembang masi menggunakan media pembelajaran berbentuk buku saja.

1.3 Pembatasan Masalah

Melihat dari masalah yang dijelaskan di atas , maka peneliti memberikan batasan masalah yang akan diteliti yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada kelas II tema 5 materi pengalamanku dirumah yang valid, praktis dan efektif.

1.4 Perumusan Masalah

Berasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis komik pada kelas II tema 5 materi pengalamanku dirumah yang valid, praktis,dan keefektifan ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, terdapat tujuan penelitian adalah :

Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis komik pada kelas II tema 5 materi pengalamanku dirumah yang valid, praktis, dan keefektifan.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini di lakukan oleh peneliti, peneliti berharap agar dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan dan pengembangan keterampilan

media pembelajaran di dunia pendidikan khususnya di sekolah dasar. Adapun kegunaan yang diharapkan dan diperoleh dari penelitian ini ada dua, yaitu :

a. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambahkan referensi keilmuan khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik pada kelas II Tema 5 Materi Pengalamanku Dirumah.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Pendidik

Peneliti berharap ini dapat berguna bagi pendidik untuk mempermudah pendidik dalam pengajaran materi pengalamanku dirumah, dan supaya materi yang di sampaikan bisa lebih diterima dan dalam suasana yang menyenangkan, sehingga hasil pembelajaran yang didapatkan menjadi maksimal.

2. Bagi Peserta didik

Peneliti ini berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan pengalaman baru kepada peserta didik khususnya peserta didik kelas II SD Negeri 17 Palembang agar dapat mengikuti pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Peneliti berharap agar peneliti ini dapat bisa menjadi refleksi untuk lebih mengembangkan inovasi media pembelajaran serta mampu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau sumber referensi bagi peneliti selanjutnya untuk masa yang akan datang.

1.7 Spesifikasi produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk komik pada materi pengalamanku dirumah yang akan diuji cobakan pada kelas II dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan sebagai berikut :

- a. Produk yang dihasilkan yaitu berupa komik untuk peserta didik kelas II
- b. Produk tersebut dalam berbentuk buku yang dirancang khusus dengan menggunakan aplikasi canva ,kemudian komik yang dirancang peneliti tidak hanya soal dan teori saja tetapi peneliti menambahkan gambar dan warna-warna yang menarik agar peserta didik dapat tertarik. Kemudian komik yang sudah di rancang di cetak seperti buku komik pada umumnya.
- c. Sehingga komik pengalamanku dirumah siap digunakan sebagai media pembelajaran.

