

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah segala bentuk dan perantara dalam menyampaikan materi sehingga dapat diterima oleh siswa yang dituju pada proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang dipakai dalam proses belajar serta salah satu alat pengajaran yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan bahan ajar, meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan perhatian fokus siswa dalam proses pembelajaran Firmadani, (2020). Menurut Wati, (2021) media pembelajaran berfungsi untuk menumbuhkan semangat serta rasa penasaran siswa karena media pembelajaran akan melibatkan rasa kepekaan dan membangun imajinasi siswa pada proses pengalaman belajar dengan wawasan baru melalui pemahaman konsep materi yang di berikan.

Kata "Media" berasal dari Bahasa lain yang merupakan bentuk jarak dari "medium", secara harifah berarti perantara atau pengantar. *National Education Association* (NEA) yang mendefinisikan media adalah segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat , didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang akan dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Media dapat membantu keefektifan pembelajaran dalam menyampaikan isi materi. Media juga ialah sebagai alat yang membantu suatu proses belajar sehingga pesan tersampaikan dalam mencapai tujuan pembelajaran secara jelas. Media juga sangat penting dalam proses pembelajaran. Maka media ialah suatu sarana komunikasi yang

digunakan pendidik dalam proses pembelajaran agar siswa dapat memahami materi pembelajaran (Nurfadhillah, 2021).

Penggunaan media pembelajaran yang efektif membuat peserta didik lebih mudah untuk memahami materi sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar peserta didik. Untuk keberhasilan peserta didik, salah satu komponen penting dalam hal ini yaitu hasil belajar. Dengan begitu, suatu keterlibatan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar sangat berperan penting dikarenakan mengakibatkan pada peningkatan hasil belajar. Pembelajaran IPA di SD diharapkan mampu memberi bekal kepada peserta didik agar mampu memecahkan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Emilia et al., (2022) pembelajaran IPA adalah suatu proses pengetahuan yang telah disusun secara sistematis, yaitu tidak hanya penguasaan pada kumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep, atau prinsip tetapi juga kaitannya dengan eksplorasi alam. Namun, masih banyak peserta didik yang kurang berminat mempelajari IPA dan beranggapan bahwa belajar IPA merupakan pelajaran yang membosankan. Sehingga dalam media pembelajaran yang telah disajikan dalam pembelajaran IPA tersebut belum mampu meningkatkan motivasi seorang peserta didik. Sehingga pendidik dapat menambah pengetahuan yang perlu dibuat dalam media pembelajaran untuk mendapatkan gambaran konsep yang belum dipahami peserta didik.

Dalam melakukan observasi pada bulan Januari 2024 di SD Negeri 11 Betung dengan wali kelas IV yang berjumlah 22 peserta didik di SD Negeri 11 Betung. pendidik mengalami kesulitan menyampaikan materi pembelajaran IPA

khususnya perubahan wujud benda, kesulitan tersebut dikarenakan beberapa materi dalam pembelajaran IPA tergolong materi yang sulit dan tidak menarik untuk dipelajari. Oleh karena itu, pembelajaran pada materi ini sebagai besar dilakukan dengan mengacu pada buku teks saja sehingga minat belajar peserta didik kurang. Selain itu, Menurut (Muliani, 2020) karakteristik peserta didik kelas IV SD umumnya hanya mampu fokus dalam belajar selama 15 menit. Pendidik masih tidak bervariasi dalam menggunakan media, pembelajaran dilakukan dengan cara konvensional dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan pendidik. Sumber belajar yang digunakan yakni berupa buku ajar masih kurang disukai peserta didik hanya karena penyajian materinya padat, tampilannya kurang menarik dan buku ajar yang digunakan monoton. Sementara itu, ditemukan bahwa materi yang harus disampaikan dibatasi oleh alokasi waktu, sarana dan prasarana media bagi peserta didik, banyak media seperti kerangka, gambar bagian tubuh jarang digunakan dalam media penyampaian kepada peserta didik dan tidak ada laboratorium IPA di SD Negeri 11 Betung.

Semua permasalahan ini bisa diatasi, Ketika ada pendidik yang kreatif, inovatif, dan dapat mengembangkan media pembelajaran, khususnya media komik, pemanfaatan media ini dapat dipermudahkan untuk menyampaikan pesan kepada orang lain. Yang termasuk kepada peserta didik. Peran pada media sangatlah penting, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media komik untuk belajar mengajar dalam kelas IV.

Komik berasal dari Bahasa Inggris *comic* yang berarti sesuatu yang menarik. Salah satu media yang dikembangkan dengan memanfaatkan

kecanggihan teknologi yaitu media pembelajaran komik. Komik tidak hanya itu saja banyak sekali manfaat dari media komik dalam pembelajaran diantaranya yaitu memicu sensor motoric diusia dini, mengenal lebih banyak warna, bisa berimajinasi untuk menyampaikan pendapatnya sendiri. Dewi, (2019). Mengembangkan komik dengan cara yang tepat dan dapat menghasilkan komik sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Komik merupakan gambar yang memiliki alur cerita yang menarik, yang mudah dimengerti, dan dapat membuat mereka mudah memahami materi yang sulit. (Saputra, 2021). Keunggulan media komik yang digunakan adalah desain sampul yang menarik, karakter gambar yang konsisten, setiap contoh materi menggunakan gambar, ilustrasi dan karakter gambar yang digunakan menarik, proposi warna sesuai, Bahasa yang digunakan mudah dipahami sesuai. (Sinta et al, 2021).

Berdasarkan uraian sebelumnya, pengembangan media komik ini ada beberapa berbagai materi yakni Bahasa Indonesia, IPA, dan Matematika. Dalam media komik ini untuk dapat meningkatkan suatu efektifitas dan minat peserta didik dalam pembelajaran agar peserta didik menarik perhatian yang membaca dengan banyaknya gambar dan percakapan didalam cerita, serta tokoh karakter dalam komik menjadi salah satu teladan untuk menyampaikan pesan nilai-nilai didalam media komik tersebut. Komik yang akan dikembangkan kali ini dibuat dengan Teknik cetak dengan memperlihatkan efesiensi dan kepraktisan yang telah didesain dengan gambar, warna, ilustrasi, dan deretan panel yang berisi gambar yang diperjelas oleh balon kata untuk menyesuaikan karakteristik peserta didik agar memudahkan peserta didik dalam memahami isi cerita yang berada dalam

komik. Peneliti akan mengambil materi IPA yang berbeda materi sebelumnya yakni materi sumber energi dan peneliti mengambil materi sekarang adalah Perubahan Wujud Benda, dalam inovasi untuk belajar menggunakan media komik ini lebih menarik dengan adanya visualisasi gambar yang mampu memberikan pesan verbal melalui dialog antar tokoh dalam cerita sehingga dapat membantu peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran. Media komik yang akan dihasilkan untuk memberikan kontribusi terhadap pelaksanaan pembelajaran IPA. Produk komik ini akan di peneliti lakukan di SD Negeri 11 Betung, agar komik ini layak digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran baik dari segi materi maupun tampilan komik yang menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka peneliti sangat terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian yaitu : **“Pengembangan Media Komik Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV SD Negeri 11 Betung”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka dapat didefenisikan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Belum ada yang melakukan pengembangan media komik pada materi perubahan wujud benda kelas IV SD Negeri 11 Betung.
2. Kurangnya variasi media yang digunakan pendidik, hanya menggunakan media gambar yang terdapat dalam buku teks peserta didik.
3. Banyak peserta didik menganggap IPA sebagai pelajaran yang kurang menarik dan membosankan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka peneliti membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ialah produk berupa media komik.
2. Pembelajaran yang digunakan pada pengembangan ini adalah pada materi perubahan wujud benda kelas IV SD Negeri 11 Betung.
3. Uji coba akan dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri 11 Betung.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media komik pada materi perubahan wujud benda kelas IV SD Negeri 11 Betung yang valid ?
2. Bagaimana mengembangkan media komik pada materi perubahan wujud benda kelas IV SD Negeri 11 Betung yang praktis ?
3. Bagaimana mengembangkan media komik pada materi perubahan wujud benda kelas IV SD Negeri 11 Betung yang efektif ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan pengembangan media komik pada materi perubahan wujud benda kelas IV SD Negeri 11 Betung yang valid.

2. Untuk menghasilkan pengembangan media komik pada materi perubahan wujud benda kelas IV SD Negeri 11 Betung yang praktis.
3. Untuk menghasilkan pengembangan media komik pada materi perubahan wujud benda kelas IV SD Negeri 11 Betung yang efektif.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian ini sebagai berikut :

a. Manfaat teoritis

Telah dapat dijadikan acuan pada kajian Pendidikan yang akan datang dan menjadikan suatu inspirasi kemajuan dunia dalam Pendidikan dasar.

b. Manfaat praktis

Dalam manfaat praktis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Dalam penelitian ini diharapkan untuk memberikan suatu pengalaman kepada peserta didik SD Negeri 11 Betung agar bisa mengikuti pembelajaran yang lebih baik, menarik dan menyenangkan.

2. Bagi pendidik

Sebagai bahan informasi dan pengetahuan, maka bisa dijadikan alternatif untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah pada peserta didik khususnya dalam tingkat sekolah dasar.

3. Bagi sekolah

Yang diharapkan adanya penelitian ini bisa dijadikan suatu pemberian masukan dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran yang mutu dalam sekolah.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil pada penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi penulis selanjutnya.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan oleh penelitian adalah media komik dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a. Media akan berbentuk buku komik cetak yang memuat gambar-gambar dan cerita yang menarik sehingga dapat membangkitkan minat belajar peserta didik.
- b. Komik menggunakan kertas A5, ukurannya 21 cm x 14,8 cm
- c. Komik dibuat *full color* yang menggunakan jenis *Arial Rounded Mt Bold*, *Comic Sans Ms*, *Amatic*, dan *Gadugi*.
- d. Aplikasi yang digunakan *Canva*.
- e. Komik berisi cerita tentang perubahan wujud benda yang akan disajikan dalam bentuk ilustrasi kartun.
- f. Isi komik terdiri dari Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), dan Isi Materi Pembelajaran yang akan dicapai, petunjuk penggunaan komik, alur cerita komik tentang Perubahan Wujud Benda
- g. Komik ini didalamnya mengandung panel-panel bagian komik, dan balon kata yang akan digunakan untuk percakapan komik.