

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dalam pendidikan belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan edukatif. Belajar dan pembelajaran dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadi adanya suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu (Subakti, 2021:5). Pendidik secara sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya untuk kepentingan dalam mengajar.

Belajar dalam pendidikan dapat didefinisikan sebagai kemampuan manusia untuk belajar merupakan ciri penting yang membedakan jenis manusia dari jenis makhluk lain, dengan kemampuan belajar dapat memberikan manfaat bagi individu dan juga masyarakat (Mularsih, 2019:12). Ciri hasil belajar adalah perubahan, seseorang yang sudah belajar apabila perilakunya menunjukkan perubahan, dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa. Perubahan yang terjadi itulah yang disebut sebagai hasil belajar. Jadi, belajar adalah proses untuk berubah, dan hasil belajar adalah bentuk perubahannya.

Pembelajaran adalah interaksi antar peserta didik, antar-peserta didik dengan tenaga pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Hapudin, 2021:75). Hal ini dipertegas oleh Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20

tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar.

Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu pendidik dan peserta didik. Perilaku pendidik sebagai mengajar sedangkan peserta didik sebagai belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut tidak lepas dari bahan pelajaran. Dengan demikian, pembelajaran pada dasarnya kegiatan terencana yang merangsang seseorang agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran merupakan suatu proses yang di upayakan agar peserta didik dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki baik secara kognitif ataupun secara efektif dan efisien untuk mencapai perubahan perilaku yang di harapkan.

Jika membahas tentang pembelajaran dalam dunia pendidikan tidak lepas dari sistem kurikulum yang digunakan untuk pembelajaran di semua jenjang pendidikan. Perubahan kurikulum pada pendidikan sudah sangat sering terjadi di Indonesia, dalam kurun waktu belakangan. Bertujuan untuk menemukan kurikulum yang cocok bagi peserta didik. Pada saat ini beberapa sekolah masih menggunakan kurikulum 2013 (K13) dimana peserta didik dituntut aktif mencari sumber belajar sendiri, aktif dalam kelompok dan dapat menerapkan ilmunya di kehidupan sehari-hari.

Dalam kegiatan belajar mengajar pendidik diharuskan untuk lebih inovatif dalam mengembangkan lebih lanjut poin-poin pembelajaran sesuai dengan unsur pembelajaran yang ada kemudian disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang inovatif serta kreatif

sehingga tidak menimbulkan kejenuhan dan peserta didik yang bersifat pasif (Riwanto, 2018:15).

Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif harus didukung dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan masa yang akan datang. Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang efektif adalah dengan cara membuat media pembelajaran yang didalamnya membuat peserta didik tertarik dan menyukai pembelajaran dengan baik serta dapat menciptakan pembelajaran yang efektif (Kowiyah, 2021:324). Sejalan dengan itu Sari (2019:44) kemampuan manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan dengan menggunakan alat indera yang dimilikinya, Edgar Dale yang terkenal dengan kerucut pengalamannya mengemukakan bahwa pengalaman belajar seseorang 75% di peroleh melalui Indra pengelihatan (mata), 13% melalui Indra pendengaran (telinga) dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang kemukakan oleh guru. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah komik. Menurut Lestari (2019:26) 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 ini disebabkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita bergambar serta memuat informasi akan lebih mudah diserap. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien.

Sejalan dengan itu Handayani, (2021:740) penggunaan media pembelajaran komik ini dapat meningkatkan minat belajar dan memotivasi peserta didik, membimbing minat peserta didik dan dapat menjadi jembatan untuk siswa rajin membaca, serta gambar dalam media pembelajaran komik diharapkan lebih mempercepat pemahaman peserta didik dan komik dapat membuat peserta didik lebih lama dalam mengingat pemahaman pembelajaran dan mempermudah peserta didik memahami pembelajaran. Selanjutnya Yasin (2021) 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 di kehidupan sehari-hari serta dapat mendapatkan pengaruh positif terhadap kemampuan membaca peserta didik. Hal ini di tegaskan Riwanto (2018:15) bahwa komik mempermudah siswa menangkap masalah atau rumusan yang abstrak. Selain itu Mardiyah (2019) dalam penelitian tersebut menyebutkan bahwa media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan hasil meningkatnya kemampuan membaca peserta didik.

Pada tingkatan sekolah dasar peserta didik berusia 7-12 tahun. Pada usia ini masih tergolong kategori anak-anak. Piaget dalam Hapudin (2021:114) menggolongkannya kedalam tahap operasional konkret, pada usia 7-12 tahun, anak sudah dapat melakukan aktivitas pemikiran logis dalam menghadapi objek fisik. Tetapi, pada rentang usia (7-12) tahun, anak belum dapat menarik kesimpulan secara konkret, meski telah berhasil mengidentifikasi dan menghubungkan beberapa dimensi dalam satu waktu. Selanjutnya Putri (2018) anak – anak pada

kelas III SD memiliki karakteristik seperti suka bermain, memiliki imajinasi yang tinggi, senang bekerja dalam kelompok, dan senang melakukan serta memperagakan sesuatu secara langsung. Pada tahap operasional anak pada usia 7 - 12 tahun lebih cenderung suka menonton kartun, seperti avatar, upin-ipun, spongebob, doraemon yang merupakan kartun animasi Rahayu (2019:13). Sebagai mana dijelaskan (Kholifah, 2020:6) daya tarik anak-anak pada usia ini cenderung terletak pada audiovisual maupun visual. karena anak-anak suka melihat kartun yang memiliki beraneka ragam bentuk dan warna sehingga dapat menarik perhatian mereka. Pada kelas III tema 5 materi cuaca, cenderung susah dalam memahami lebih dalam mengenai keadaan cuaca setempat, mereka hanya melihat hal ini dari televisi dan hand phone masing-masing. Pada hal kenyataan pada saat belajar disekolah mereka tidak menggunakan televisi ataupun handphone.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada semester ganjil di kelas III SDN 190 Palembang. Terdapat kesulitan untuk mengakses maupun memperoleh media pembelajaran pada tema 5 materi cuaca, pada saat ini peneliti mendapati siswa belajar hanya menggunakan media pembelajaran yang tradisional, Adapun pendidik yang bisa mengakses media pembelajaran melalui internet tetapi pendidik juga mengalami kesulitan untuk mengaksesnya secara berulang dikarenakan kendala kuota.

Barus (2022) menyimpulkan bahwa komik digital pada pembelajaran tematik layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas III SD. Penelitian yang sama dilakukan oleh Nurhayati (2021) menyimpulkan bahwa Komik berbasis karakter peduli lingkungan dapat digunakan sebagai alternatif

untuk meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran. Yasin (2021) 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 III Tema 5 Materi Cuaca”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah, antara lain:

- a. Berdasarkan hasil observasi 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 *picture and picture* atau gambar-gambar yang terdapat dibuku siswa sebagai sumber belajar.
- c. Pendidik dalam mengajar kelas III tema 5 materi cuaca pada SDN 190 Palembang masih menggunakan media pembelajaran tradisional.

### **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 III Tema 5 Materi Cuaca yang valid, praktis dan efektif.

#### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis komik pada kelas III tema 5 materi cuaca yang valid?
- b. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis komik pada kelas III tema 5 materi cuaca yang praktis?
- c. Bagaimana keefektifan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada kelas III tema 5 materi cuaca?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis komik pada kelas III tema 5 materi cuaca yang valid.
- b. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis komik pada kelas III tema 5 materi cuaca yang praktis.
- c. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis komik pada kelas III tema 5 materi cuaca yang efektif.

#### **1.6 Kegunaan Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini dilakukan 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 penelitian ini diharapkan dapat menambahkan referensi keilmuan khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik pada kelas III tema 5 materi cuaca.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta Didik

Peneliti berharap agar penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan pengalaman baru kepada peserta didik khususnya peserta didik kelas III SD Negeri 190 Palembang agar dapat mengikuti pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

2) Bagi Pendidik

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

3) Bagi Sekolah

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

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai sarana untuk menambah wawasan mengenai pembelajaran di sekolah serta dapat mengembangkan pengetahuan dalam bidang kajian ilmu pendidikan. Peneliti sebagai calon guru dapat menginovasikan media pembelajaran menjadi lebih baik lagi dalam segala aspek yang terkait sehingga penelitian ini dapat berguna dalam menghadapi permasalahan dimasa sekarang dan masa depan.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk komik pada materi cuaca yang akan diuji cobakan pada siswa kelas III dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan antarlain:

- a. Produk yang dihasilkan yaitu komik untuk peserta didik kelas III
- b. Produk tersebut berbentuk buku yang di rancang khusus dengan menggunakan aplikasi canva. Kemudian komik yang ini di dalam materi tidak hanya soal dan teori saja tetapi peneliti menambahkan gambar dan warna-warna yang menarik agar lebih menarik. Kemudian komik yang sudah di rancang di cetak seperti buku komik pada umumnya.
- c. Sehingga komik cuaca siap di gunakan sebagai media pembelajaran.