BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu rancangan kegiatan yang harus diperoleh setiap manusia, yang dilakukan dengan kesadaran dan akal manusia dalam membentuk suatu karakter. (Lestari, 2021 h. 3) Pendidikan memiliki perasaan yang sangat penting dalam pembangunan manusia di Indonesia oleh karena itu pendidikan sangat perlu untuk dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan, karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Pendidikan merupakan bagian penting dari proses pembagian nasional yang ikut meningkatkan pertumbuhan ekonomi suatu negara. Pendidikan juga merupakan investasi dalam pengembangan sumber daya manusia dimana peningkatan kecakapan dan kemampuan diyakini sebagai faktor pendukung upaya manusia dalam investasi sumber daya manusia.

Fungsi dan tujuan pendidikan di Indonesia telah diatur di dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Di dalam undang-undang tersebut telah diatur mengenai pelaksanaan pendidikan nasional di Indonesia yang membahas tentang pengertian pendidikan, fungsi dan tujuan pendidikan, jenis-jenis pendidikan dan lain sebagainya. Pendidikan di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013 yang sebelumnya masih menggunakan kurikulum tingkat satuan pendidikan. Kurikulum 2013 masuk masa percobaan di tahun 2013 di beberapa sekolah. Tahun 2014 kurikulum 2013 mulai diterapkan di setiap sekolah seluruh Indonesia, sehingga sampai saat ini kurikulum 2013 masih diterapkan oleh pemerintah.

Suardi (2018, h. 6) Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Dimana belajar itu adalah proses untuk melatih diri yang tidak tahu menjadi tahu atau yang tidak bisa menjadi bisa, sedangkan mengajar adalah proses penyampaian materi atau ilmu yang dilakukan secara individu atau kelompok yang dilakukan oleh pendidik atau disebut juga dengan guru. Pembelajaran merupakan suatu upaya untuk dapat mengembangkan individu yang berilmu pengetahuan dan khas yang dapat menumbuhkan berprestasi baik di dalam maupun di luar sekolah. Pembelajaran itu sendiri memang tidak terlepas dari panduan seorang pendidik. Peserta didik merupakan objek dalam suatu proses belajar mengajar di sekolah. Guru berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran dan menetapkan strategi belajar-mengajar yang tepat. Guru perlu menggunakan bahan ajar yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran oleh sebab itu guru perlu menggunakan sesekali media pembelajaran ketika kegiatan belajar mengajar agar proses belajar mengajar menjadi aktif dan menyenangkan. Dalam upaya belajar mengajar yang dilakukan guru merupakan sebuah upaya suatu mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan atau diharapkan.

Menurut Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia 2022 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 12 Desember 2023 dengan guru kelas IV di SD Negeri 105273 Helvetia Medan

Menunjukkan bahwa setiap guru dan siswa hanya berpegang pada buku paket, Guru hanya memakai sekali saja media pembelajaran saat pengawas dari dinas pendidikan datang. Hal ini membuat Proses Belajar Mengajar pada mata pembelajaran yang dialami siswa lebih cenderung membosankan akibatnya saat proses pembelajaran menjadi tidak kondusif. Guru juga menyatakan bahwa minimnya penggunaan media pembelajaran IPAS serta belum dikembangkannya media komik IPAS pada materi kekayaan Budaya Indonesia.

Semua masalah tersebut membuat kurangnya ketertarikan siswa terhadap suatu proses pembelajaran yang diberikan oleh guru, seperti tidak digunakannya alat peraga atau media pembelajaran. Dalam pembelajaran, guru masih sangat mendominasi serta kurang memberikan kesempatan siswa untuk melakukan percobaan dalam mencari dan memecahkan masalah sendiri. Akibatnya siswa menjadi tidak aktif dalam pembelajaran IPAS dan Sejalan dengan masalah di atas, salah satu alternative untuk siswa agar bersemangat memahami pembelajaran adalah media komik sebab alur yang digunakan dalam media komik adalah alur linier yang dapat dengan mudah dipahami siswa, sesuai dengan pernyataan bahwa materi pembelajaran yang dikemas dalam alur cerita yang jelas akan membuat materi tersebut bertahan lebih lama dalam ingatan siswa.

Komik berasal dari bahasa Belanda yaitu komiek yang artinya pelawak, sedangkan dalam bahasa Yunani komik berasal dari kata komikos atau kosmos yang berarti bersuka ria atau bercanda. Menurut (Kustandi, 2020 h . 142) komik merupakan sebuah media berupa kumpulan cerita yang digambar dan dirancang sedemikian rupa yang terdiri beberapa panel yang diperjelas oleh balon-balon kata dan ilustrasi gambar sehingga memudahkan pembaca memahami isi cerita dengan mudah dan bersifat

sebagai hiburan maupun edukasi. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Karena didalam komik terdapat gambar atau ilustrasi yang menceritakan suatu topik bahasan dengan disertai teks percakapan antar tokoh dalam komik tersebut. Menurut (Yaumi, 2018 h .123) komik sangat efektif jika diterapkan kepada anak usia rendah seperti di taman kanak-kanak atau pada kelas-kelas rendah sekolah dasar. Selain itu, komik dapat diterapkan pada anak yang dominan kecerdasan bahasa dan kecerdasan visual karena memuat cerita-cerita dalam gambar yang berwarna-warni. Media komik dalam pembelajaran menyajikan unsur visual dan cerita yang kuat. Gambar yang divisualisasikan membuat pembaca tertarik untuk terus membacanya hingga selesai (Haka, 2018 h. 4). Penggunaan media komik sangat berpengaruh dalam memberi pemahaman secara cepat kepada pembaca tentang hal-hal yang bermuatan edukasi. Karena bahasa gambar dan teks dalam komik mampu mentransfer pemahaman atau informasi dengan cepat terhadap suatu masalah di bandingkan hanya dengan menggunakan tulisan saja. Dapat disimpulkan bahwa komik merupakan media visual yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, karena komik memiliki nilai efisien dan efektif utamanya dalam memberi gambaran atau ilustrasi.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa yang mengemukakan bahwa siswa akan senang belajar dengan menggunakan media yang memiliki warna-warna cemerlang dan warna cerah ,Siswa bosan dan jenuh jika guru tidak menggunakan media saat proses pembelajaran berlangsung. Materi Kekayaan Budaya Indonesia merupakan materi yang tidak memiliki keterbatasan ruang ,waktu dan pengamatan.oleh sebab itu ,perlu adanya pengembangan media komik pada materi kekayaan budaya indonesia yang lebih mudah dipahami dan disenangi siswa.

Salah satu media yang dapat dikembangkan untuk memahami materi Kekayaan Budaya Indonesia adalah media pembelajaran komik, dikarenakan objek komik dapat dibawa di dalam kelas maupun di luar kelas. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka solusi yang diambil adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan inovasi media pembelajaran pada materi Kekayaan Budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar agar dapat membantu meningkatkan keaktifan belajar siswa, sehingga dapat terciptanya pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Untuk itu peneliti memberikan solusi untuk melakukan pengembangan media komik IPAS.

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran diharapkan tidak hanya membantu siswa dalam memproses informasi yang disampaikan guru. Tetapi juga mampu merangsang atau menarik minat siswa untuk belajar sehingga diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Menurut (Hamid, 2020 h. 4) media pembelajaran dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran semata-mata tidak hanya digunakan sebagai alat bantu guru dalam hal menyampaikan materi saja, namun diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar serta menarik minat belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis akan melanjutkan sebuah penelitian dengan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia T.A 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah yang relevan dengan penilaian ini, yaitu:

1. Minimnya Penggunaan Media Pembelajaran IPAS
2. Dalam proses pembelajaran IPAS siswa merasa cenderung bosan dan tidak kondusif saat pembelajaran.
3. Belum dikembangkannya Media Komik IPAS Pada materi Kekayaan Budaya Indonesia di Kelas IV SD Negeri 105273 Medan Helvetia T.A 2023/2024.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Media Pembelajaran komik Pada Pembelajaran IPAS Bab 6 Topik B Materi Kekayaan Budaya Indonesia Di Kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia T.A 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, adapun perumusan masalah yang muncul dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Komik IPAS Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Di Kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia T.A 2023/2024?
2. Bagaimana kepraktisan Media Pembelajaran Komik IPAS Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Di Kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia T.A 2023/2024?
3. Bagaimana keefektifan Media Pembelajaran Komik IPAS Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Di Kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui Kelayakan Media Pembelajaran Komik IPAS yang layak dalam Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Di Kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia T.A 2023/2024.
2. Untuk Mengetahui Praktis Media Pembelajaran Komik IPAS Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Di Kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia T.A 2023 /2024.
3. Untuk Mengetahui Efektif Media Pembelajaran Komik IPAS Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Di Kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia T.A 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi pendukung teori sebelumnya, bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dapat menanggulangi ruang, waktu, dan kemampuan dalam memahami pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dan penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan pada umumnya dan pengembangan media pembelajaran berbentuk komik pada pembelajaran IPAS serta dapat dipakai sebagai bahan penelitian lebih lanjut.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Diharapkan dapat membantu siswa lebih mudah menerima materi pembelajaran dan Sebagai media pembelajaran mandiri yang digunakan untuk

belajar dengan/tanpa pendidik sesuai dengan keahlian dan kemampuan kecakapan belajar peserta didik masing-masing.

b. Bagi Guru

Diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam proses pembelajaran dan juga menjadikan alternatif pilihan media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan di dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas proses belajar pada pembelajaran IPAS Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Di Kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia T.A 2023/2024 dan sebagai bahan kajian lebih lanjut dalam memberdayakan lembaga pendidikan dengan mengimplemetasikan pembelajaran tematik yang efektif.

d. Bagi peneliti

Memberikan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran media komik IPAS sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik untuk pembelajaran IPAS.

e. Bagi peneliti lain

Media pembelajaran komik IPAS yang dikembangkan dapat memberikan informasi untuk menggandakan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran komik IPAS.