

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan investasi dalam mengembangkan sumber daya manusia dimana peningkatan kecakapan dan kemampuan diyakini sebagai faktor pendukung upaya manusia dalam menghadapi kehidupan, sehingga pendidikan sangat berperan penting dalam membangun manusia seutuhnya yang berkualitas. Untuk mewujudkan bangsa yang berkualitas, diperlukan peningkatan kualitas dan kuantitas mutu pendidikan khususnya di sekolah dasar. Dunia pendidikan harus selalu menyesuaikan dengan perkembangan zaman agar mampu menyediakan *output* yang berkualitas, intelektual tinggi, terampil dan berbudi luhur.

Berdasarkan data hasil PISA (*Program for International Assessment of Student*) tahun 2009, peringkat Indonesia baru bisa menduduki 10 besar terbawah dari 65 negara. Ada tiga aspek yang diteliti PISA, yakni kemampuan membaca, matematika, dan sains, berikut hasil survey PISA tahun 2009; *Reading* (57), Matematika (61), dan Sains (60) (OECD 2018:5). Dengan predikat ini bisa mencerminkan bagaimana sistem pendidikan Indonesia yang sedang berjalan saat ini. Oleh karena itu, perlu diupayakan penataan pendidikan bermutu dan terus menerus yang adaptif terhadap perubahan zaman dan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional Indonesia. Salah satu upaya dalam penataan pendidikan yakni pembelajaran harus bisa meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa yang masih rendah. Rendahnya motivasi dapat mempengaruhi minat siswa dalam belajar.

Dalam dunia pendidikan di sekolah, minat memegang peranan penting dalam belajar, karena minat ini merupakan suatu kekuatan motivasi yang menyebabkan seseorang memusatkan perhatian terhadap seseorang, suatu benda, atau kegiatan tertentu (Susanto 2016:66).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SDN 4 Jekulo, diperoleh informasi bahwa pelaksanaan penerapan Kurikulum 2013 di SDN 4 Jekulo sudah berjalan dengan baik, meskipun guru menyatakan bahwa bahan ajar

yang diberikan terdapat beberapa bagian materi yang sulit dipahami oleh siswa, contohnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Bahasa Indonesia sehingga minat belajar siswa hanya 59%. Selain itu, keaktifan siswa dalam pembelajaran hanya 62%. Rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran disebabkan oleh motivasi belajar yang dimiliki siswa masih rendah. Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran kurang menarik dan motivasi belajar yang dimiliki siswa juga masih rendah sehingga hal ini berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Hal tersebut didukung oleh perolehan hasil belajar siswa kelas IV yang menunjukkan sebanyak 16 siswa yang tuntas dan 18 siswa tidak tuntas.

Berdasarkan data yang diperoleh, kondisi tersebut belum menciptakan pembelajaran yang bermakna karena tidak ada media yang mampu memotivasi siswa untuk belajar. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Minat belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik. Melalui pengembangan media pembelajaran komik merupakan solusi terhadap permasalahan tersebut. Hal ini didukung oleh Sudjana (2011) yang menyatakan bahwa peranan komik dalam pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat baca dan belajar siswa. Hasil wawancara dengan guru kelas IV juga menyatakan, apabila media pembelajaran yang digunakan oleh siswa berkaitan dengan lingkungan sekitar tempat tinggal siswa, siswa lebih termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran digunakan belum sepenuhnya memadai, guru masih memanfaatkan media yang ada di sekolah saja, guru masih belum mampu mengembangkan secara mandiri media pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum 2013, sehingga dalam pelaksanaan guru masih mengacu media yang sudah tersedia di sekolah.

Media Pembelajaran yang digunakan belum memuat unsur keunggulan lokal, sehingga siswa menerima materi dengan berbagai contoh yang jauh dari lingkungan siswa. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang memahami materi. Saran dari guru untuk media pembelajaran mengacu kurikulum 2013 agar mengandung keunggulan lokal agar siswa lebih mengenal keunggulan daerahnya

serta dalam pembelajaran siswa mudah mengingat materi, karena materi yang dikaitkan dengan keunggulan daerah, siswa akan mudah memahami dan mengingat. Martina (2018) menyatakan bahwa dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan kejadian atau peristiwa yang sedang terjadi di lingkungan sekitar siswa diharapkan dapat meningkatkan peran siswa dalam kegiatan belajar. Terlebih pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Bahasa Indonesia yang dimana dalam mempelajarinya, siswa mengalami kesulitan apabila tidak terdapat media yang tepat dengan materi. Contohnya pada materi Sumber Energi, Gaya, gagasan pokok dan pendukung, serta cerita fiksi.

Berdasarkan angket kebutuhan siswa pada studi pendahuluan sebanyak 73% siswa kelas IV SDN 4 Jekulo membutuhkan media pembelajaran yang menarik, sebanyak 71% menyukai isi buku atau media belajar yang terdapat banyak gambar dan penuh warna, misalnya komik pembelajaran, serta sebanyak 88% siswa akan lebih memahami materi apabila dikaitkan dengan keunggulan lokal. Hal tersebut merupakan suatu potensi untuk mengembangkan media komik berbasis keunggulan lokal sebagai media pembelajaran. Penggunaan komik diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Bahasa Indonesia, khususnya materi Gaya dan Cerita Fiksi pada Tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku) Subtema 2 (Keunikan Daerah Tempat Tinggalku) sehingga memunculkan motivasi siswa untuk belajar dengan media tersebut. Hal tersebut senada dengan Martina (2018) yang berpendapat bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya membaca dikalangan siswa, materi yang dapat diterapkan dalam media komik pembelajaran adalah IPA.

Melalui komik, materi dapat dituangkan secara lebih menarik dalam ilustrasi gambar kartun dengan alur yang jelas. Selain membangkitkan motivasi siswa, media komik strip juga dapat membantu meningkatkan pemahaman proses belajar siswa. Pemilihan media dalam pembelajaran dapat berpengaruh dalam peningkatan motivasi belajar siswa, dengan menggunakan media komik strip diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai. Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti termotivasi

untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan tujuan memperbaiki kualitas

pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Komik Strip Berbasis Keunggulan Lokal pada Materi Gaya dan Cerita Fiksi di Kelas IV”.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran komik strip berbasis keunggulan lokal pada materi Gaya dan Cerita Fiksi?
2. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran komik strip berbasis keunggulan lokal pada materi Gaya dan Cerita Fiksi?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengukur kevalidan penggunaan media pembelajaran komik strip berbasis keunggulan lokal pada materi Gaya dan Cerita Fiksi di Kelas IV SDN 4 Jekulo.
2. Mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran komik strip berbasis keunggulan lokal pada materi Gaya dan Cerita Fiksi di Kelas IV SDN 4 Jekulo.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan yang positif dalam konteks pendidikan, khususnya siswa kelas IV SDN 4 Jekulo agar dapat mengetahui keunggulan daerah tempat tinggalnya yang dikemas dalam muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Bahasa Indonesia pada materi gaya dan cerita fiksi untuk dapat mempermudah siswa dalam mempelajari dan mengingat materi tersebut.

2. Manfaat Praktis

Adapun secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, yaitu:

- a. Peneliti

Penelitian ini bermanfaat sebagai sarana mengembangkan ilmu pengetahuan peneliti, meningkatkan wawasan, dan meningkatkan kompetensi, memperluas cakrawala pada bidang pengembangan media pembelajaran.

b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru yaitu hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif media pembelajaran untuk materi gaya dan cerita fiksi dengan harapan mempermudah guru dalam mengajarkan materi tersebut, menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis, kreatif, serta membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif.

c. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa yaitu dapat mempermudah dalam belajar materi gaya dan cerita fiksi, menciptakan pembelajaran tersebut lebih menarik bagi siswa sehingga siswa termotivasi dan menyerap materi pembelajaran dengan baik. Penyajian materi dalam bentuk komik strip akan lebih menarik bagi siswa untuk membacanya dibandingkan penyajian materi dalam buku pada umumnya. Komik strip yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar.

### **1.5 Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahan persepsi, beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Media Komik merupakan sebuah pesan atau cerita yang disajikan secara visual dalam bentuk gambar berurutan yang dilengkapi dengan teks narasi atau dialog.
2. Keunggulan lokal merupakan segala sesuatu yang menjadi ciri khas kedaerahan yang mencakup aspek ekonomi, budaya, teknologi informasi, komunikasi, ekologi, dan lain sebagainya.
3. Gaya merupakan tarikan atau dorongan pada suatu benda.
4. Cerita fiksi merupakan cerita rekaan atau didasari dengan imajinasi pengarang.

