

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses penyampaian informasi berbasis nilai yang setara, baik antara guru dan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan peserta didik yang berbeda, untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Penyampaian informasi yang dapat diakui, dipahami dan diterima oleh pihak yang ada dalam proses pembelajaran. Dalam dunia pendidikan pembelajaran merupakan suatu hal terpenting. Pembelajaran memiliki arti seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik dengan beberapa peraturan yang terdapat di dalamnya dalam mengatur sebuah proses pembelajaran. Pembelajaran tidak terlepas dari kurikulum yang diterapkan di dalamnya (Hernawan, 2013).

Kurikulum 2013 (K-13) merupakan kurikulum Nasional yang telah dikembangkan bertahap-tahap dan telah memenuhi dua dimensi kurikulum, yaitu rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran (Kemendikbud, 2013). Kurikulum 2013 adalah rencana pendidikan yang dilaksanakan di Indonesia. Program pendidikan tersebut mendapat dukungan dari pemerintah pada tahun 2013. Pada dasarnya sebagai bentuk upaya untuk membentuk masyarakat luas yang mempunyai kapasitas dan mampu menjalani kehidupan sebagai warga masyarakat yang teguh dan berdaya cipta. (Safitri, 2021). Di era saat ini kecerdasan bukan hal yang utama tanpa didampingi dengan jiwa inovatif, kreatif, kompetitif yang unggul sehingga

peserta didik disiapkan tidak hanya pada bidang akademiknya saja. Namun bidang non akademik, spiritual, dan emosional juga diasah.

Kurikulum 2013 dirancang untuk menyiapkan para peserta didik dengan berbagai kompetensi. Dengan adanya kompetensi mampu menjawab tantangan global saat ini (Yahfenel, 2018). Kurikulum 2013 menekankan pada 4 kompetensi inti yaitu kompetensi spiritual, kompetensi sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan. Pada kurikulum 2013, guru diharapkan mempersiapkan pembelajaran berdasarkan tematik integratif dengan metodologi yang logis dan menerapkan model yang sesuai dengan rencana pendidikan. Berbasis tema, adanya keterkaitan antara ide-ide dari berbagai mata pelajaran, dengan tujuan agar peserta didik diberikan kemudahan untuk memahami ide-ide dalam satu mata pelajaran. (Azhari & Dafit, 2021).

Keterampilan guru dibutuhkan dalam mengelola pembelajaran. Keterampilan ini adalah kompetensi pedagogik. Kompetensi yang harus dimiliki guru adalah: 1) kompetensi pedagogik, 2) kompetensi kepribadian, 3) kompetensi sosial, 4) kompetensi profesional. Tugas pokok guru adalah merancang pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan mengevaluasi pembelajaran sebagai upaya membentuk kompetensi pedagogik guru. Dengan demikian guru harus memiliki berbagai keterampilan dalam mengajar salah satunya adalah keterampilan mengelola pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Dalam pengelolaan kelas, tidak terlepas dari penyesuaian karakteristik peserta didik. Pelaksanaan kurikulum 2013, disertai dengan kesesuaian sarpras, misalnya perolehan buku, pembahasan materi yang ada di dalam buku sebaiknya terlebih dahulu sampai kepada guru sehingga guru dapat mengatur apa saja yang

diperlukan baik itu media maupun bahan ajar agar materi tersebut dapat tersampaikan dan dimengerti dengan baik untuk peserta didik. Misalnya, peserta didik kelas I-III membutuhkan pembelajaran yang bisa dirasakan oleh panca indera dan di kelas IV-VI mereka mulai berpikir imajiner (Magdalena et al., 2020). Peserta didik kelas tinggi yaitu kelas IV sampai VI sudah mulai berfikir abstrak. Berfikir abstrak adalah kemampuan untuk memahami konsep-konsep yang nyata tetapi tidak secara langsung terikat seperti peserta didik dapat membayangkan bagaimana keragaman budaya Indonesia tanpa harus melihatnya secara langsung melainkan dengan berimajinasi atau berfikir abstrak.

Lestari (2013: 2) Bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Proses pembelajaran tematik memerlukan seperangkat rancangan pembelajaran yang di dalamnya memuat bahan ajar sebagai penunjang proses kegiatan belajar dan memberi informasi penting kepada peserta didik. Bahan ajar memiliki banyak jenisnya. Bahan ajar yang baik yaitu yang relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, memiliki aspek pengetahuan yang berisi fakta, konsep, dan prosedur. Bahan ajar memiliki berbagai jenis antara lain bahan ajar cetak dapat berupa, handout, buku, komik, modul, brosur, dan LKS. Sedangkan bahan ajar noncetak meliputi, bahan ajar audio seperti, kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disc audio*.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kurikulum 2013 adalah kurikulum yang berbasis tematik dengan pendekatan saintifik. Dengan tujuan agar peserta didik beriman, kreatif, inovatif, produktif serta berkompotensi

dalam berbagai hal termasuk kompetensi sikap spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memiliki satu kesatuan utuh antar berbagai macam mata pembelajaran. Holistik atau yang menyeluruh atau secara keseluruhan sebagai satu kesatuan. Satu kesatuan ini terpadu atau terintegrasi yang melibatkan beberapa mata pelajaran yang diikat dalam tema-tema tertentu. Model pembelajaran ini menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman lebih bermakna kepada peserta didik. Hal ini pada dasarnya menuntut seorang guru memiliki kreatifitas dalam mengajar. Guru dapat memberi penjelasan sederhana namun luas, dan bahan ajar yang menyenangkan untuk dipelajari. Guru kreatif dalam mengajar di dalam kelas, seperti dalam pemilihan metode belajar, media pembelajaran, serta bahan ajar yang akan digunakan dengan memperhatikan beberapa pertimbangan dalam pemilihannya seperti memperhatikan karakteristik peserta didik, sarana dan prasarana yang ada di sekolah, dan juga kesiapan peserta didik dalam penggunaan media maupun bahan ajar yang akan digunakan untuk kegiatan belajar. Bukan hanya itu, guru juga mampu mengembangkan bahan ajar. Pengembangan bahan ajar mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan, efektif, efisien, dan tidak melenceng dari tujuan pembelajaran.

Ditemukan permasalahan pada saat observasi di SDN 2 Ampeldento tanggal 05 Oktober 2023 yaitu peserta didik cenderung mengalami kesulitan khususnya pada materi menentukan gagasan pokok pada suatu teks tulis dikarenakan teks pada bahan ajar yang mereka gunakan cenderung menyajikan teks yang panjang. Sehingga mereka kesulitan untuk memahami. Peserta didik cenderung menyukai

teks yang tidak terlalu panjang dan mudah dimengerti. Penggunaan bahan ajar yang terbatas seperti menitik beratkan pada buku tematik terpadu kurikulum 2013 dan Lembar Kerja Siswa (LKS) tak berwarna menjadi pemicu kebosanan saat pembelajaran dan terkesan monoton. Oleh karena itu dibutuhkan bahan ajar yang menyajikan materi dengan teks yang singkat, mudah dipahami, dan menarik untuk belajar. Pada saat wawancara dengan peserta didik kelas IV mereka menyukai komik untuk dibaca.

Salah satu tujuan dari proses pembelajaran adalah tercapainya indikator hasil belajar oleh peserta didik. Untuk mencapai tujuan ini, diperlukan bahan ajar yang dapat membantu siswa mencapai indikator tersebut. Salah satu bahan ajar yang dimaksud adalah bahan ajar KOIN (Komik Interaktif) Keberagaman Budaya Bangsaku. Hal ini menjadi pertimbangan dalam diskusi bersama wali kelas 4 yaitu bu Dian. dan mendapat persetujuan wali kelas untuk membuat inovasi bahan ajar yang baru yaitu bahan ajar KOIN (Komik Interaktif) pada pengembangan ini diharapkan peserta didik dapat lebih antusias dalam belajar. Alasan memilih bahan ajar KOIN (Komik Interaktif) adalah untuk mendorong peserta didik mudah memahami materi menentukan gagasan pokok dalam teks tulis, agar tidak monoton, dan interaktif dalam belajar mengatur interaksi antara peserta didik. Bahan ajar KOIN (Komik Interaktif) ini berisi gambar yang menarik, percakapan yang interaktif antar tokoh yang berisikan materi yang diajarkan di tema 1 subtema 1 yaitu tentang keberagaman budaya bangsaku, terdapat latihan soal yang diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih ke peserta didik. Dalam komik interaktif ini, mencakup tiga mata pelajaran yaitu IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), IPA (Ilmu Pengetahuan Alam), dan Bahasa Indonesia. Pemilihan materi integratif

pada tiga mata pelajaran ini berdasarkan penguasaan materi peserta didik. Peserta didik kurang menguasai materi gagasan pokok, gagasan pendukung, dan isi paragraf dari suatu teks melalui gagasan pokok. Keterkaitan materi pelajaran dalam KOIN ini mencakup IPS yang membahas tentang keberagaman budaya alat musik tradisional Indonesia, IPA bunyi yang dihasilkan oleh alat musik tradisional Indonesia, Bahasa Indonesia gagasan pokok dan gagasan pendukung. Alasan masih menggunakan K-13 sesuai di raport pendidikan bahwa sekolah SDN 2 Ampeldento masih pada level 1 yaitu level mandiri belajar yang artinya melaksanakan K-13 dengan dampingan pelaksanaan P5.

Penelitian sebelumnya tentang pengembangan bahan ajar komik oleh Pandu Bimantara Aji adalah tentang pengembangan KOMA (Komik Majapahit) yang menggunakan bahan ajar jenis komik dalam penunjang pembelajarannya. Komik berisikan tentang pengenalan majapahit serta tokoh-tokoh yang terdapat pada kerajaan majapahit. Terdapat persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian saya yaitu menggunakan kelas 4 SD sebagai subjek penelitian dan penggunaan kurikulum 2013. Perbedaannya adalah terkait konten yang dimuat dalam KOMA (Komik Majapahit). Hasil dari penelitian ini adalah peserta didik lebih rajin dalam mengenal peninggalan-peninggalan Kerajaan Majapahit yang ada di dalam KOMA (Komik Majapahit).

Penelitian sebelumnya yang mengaitkan bahan ajar yang dikembangkan dengan interaktif adalah Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Media Sosial *Schoolology* oleh Sri Latifah dan Ardiani Utami. Bahan ajar interaktif memiliki arti untuk mengendalikan suatu perintah sehingga terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dengan penggunaannya. Terdapat persamaan antara penelitian

terdahulu dengan penelitian saya yaitu mengembangkan bahan ajar yang interaktif dan terdapat perbedaan pada konten atau materi dan jenis platform yang terdapat di bahan ajar interaktif. Hasil dari pengembangan bahan ajar *schoolology* ini sangat layak digunakan sebagai sumber belajar karena mampu menampilkan materi menggunakan simulasi.

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan di atas, maka diperlukan adanya penelitian dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar KOIN (Komik Interaktif) pada Tema I Subtema I Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SD ”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diambil rumusan masalah **“Bagaimana Pengembangan Bahan Ajar KOIN (Komik Interaktif) pada Tema 1 Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SD?”**.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan menghasilkan produk Pengembangan Bahan Ajar KOIN (Komik Interaktif) pada Tema I Subtema I Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SD.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan Bahan Ajar KOIN (Komik Interaktif) Pada Tema I Subtema I Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SD. Memiliki spesifikasi produk yang dikembangkan berdasarkan konstruk dan konten.

1. Berdasarkan Konstruk

Bentuk bahan ajar KOIN (Komik Interaktif), dijelaskan di bawah ini:

- a) Bahan ajar KOIN (Komik Interaktif) berbentuk buku
- b) Menggunakan aplikasi canva dalam proses editing KOIN (Komik Interaktif)
- c) Ukuran kertas A4
- d) Warna dan gambar yang sesuai dengan materi
- e) Terdapat *cover* dan *backcover*
- f) Penyusun
- g) Kata pengantar
- h) Daftar isi
- i) Cara Penggunaan bahan ajar
- j) Pengenalan tokoh
- k) Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator
- l) Percakapan tokoh komik
- m) Latihan soal
- n) Profil Dosen Pembimbing
- o) Biografi penulis

2. Berdasarkan Konten

Pada pengembangan bahan ajar ini ditujukan ke materi yang ada di buku tematik kelas 4 Sekolah Dasar :

a. Tema dan Subtema

Tema dan Subtema dalam pengembangan bahan ajar Koin (Komik Interaktif) yaitu pada tema I subtema I pembelajaran ke-1 Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV SD.

b. Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Kompetensi Dasar (KD)

3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang (C1).

4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang (P2).

Indikator

3.2.1 Memberi definisi keragaman budaya alat musik tradisional di provinsi sebagai identitas bangsa (C1).

3.2.2 Memberi contoh keragaman budaya budaya alat musik tradisional di provinsi sebagai identitas bangsa (C2).

3.2.3 Mengorganisasikan keragaman budaya budaya alat musik tradisional di provinsi sebagai identitas bangsa (C4).

4.2.1 Menunjukkan hasil keragaman sosial dan budaya di provinsi sebagai identitas bangsa (P3).

Tujuan

3.2.1.1 Dengan gambar, peserta didik dapat memberi definisi keragaman budaya alat musik tradisional di provinsi sebagai identitas bangsa dengan tepat.

3.2.1.2 Dengan diskusi, peserta didik dapat memberi contoh keragaman budaya alat musik tradisional di provinsi sebagai identitas bangsa dengan tepat.

3.2.1.3 Dengan bahan ajar KOIN (Komik Interaktif), peserta didik dapat mengorganisasikan keragaman budaya alat musik tradisional di provinsi sebagai identitas bangsa dengan tepat.

4.2.1.1 Dengan bahan ajar KOIN (Komik Interaktif), peserta didik dapat menunjukkan hasil keragaman sosial dan budaya di provinsi sebagai identitas bangsa.

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)

Kompetensi Dasar (KD)

3.6 Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran (C3).

4.6 Menyajikan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat bunyi (P2).

Indikator

3.6.1 Menjelaskan sumber bunyi yang dihasilkan alat musik yang diterima indera pendengaran (C2).

3.6.2 Membuktikan sumber bunyi yang dihasilkan alat musik yang diterima indera pendengaran (C3).

3.6.3 Mengaitkan sumber bunyi yang dihasilkan alat musik yang diterima indera pendengaran (C4).

4.6.1 Mempraktekkan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat bunyi (P3).

Tujuan

3.6.1.1 Dengan gambar, peserta didik dapat menjelaskan sumber bunyi yang dihasilkan alat musik yang diterima indera pendengaran bunyi dengan tepat.

3.6.1.2 Dengan benda konkret, peserta didik dapat membuktikan sumber bunyi yang dihasilkan alat musik yang diterima indera pendengaran dengan tepat.

3.6.1.3 Dengan bahan ajar KOIN (Komik Interaktif), peserta didik dapat mengkaitkan sumber bunyi yang dihasilkan alat musik yang diterima indera pendengaran dengan tepat.

- 4.6.1.1 Dengan bahan ajar KOIN (Komik Interaktif), peserta didik dapat Mempraktekkan laporan hasil percobaan tentang sifat-sifat bunyi dengan tepat.

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar

- 3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual (C1).
- 4.1 Menata informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka tulisan (P3).

Indikator

- 3.1.1 Menemukanali gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks tulis (C1).
- 3.1.2 Menjelaskan gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks tulis (C2).
- 3.1.3 Menyimpulkan gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks tulis (C5).
- 4.1.1 Mengembangkan informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka tulisan (P4).

Tujuan

3.1.1.1 Dengan bahan ajar KOIN (Komik Interaktif), peserta didik dapat menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks tulis dengan tepat.

3.1.1.2 Dengan teks tulis, peserta didik dapat menjelaskan gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks tulis dengan tepat.

3.1.1.3 Dengan bahan ajar KOIN (Komik Interaktif), peserta didik dapat menyimpulkan gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks tulis dengan tepat.

4.1.1.1 Dengan bahan ajar KOIN (Komik Interaktif), peserta didik dapat mengembangkan informasi yang didapat dari teks berdasarkan keterhubungan antargagasan ke dalam kerangka tulisan dengan tepat.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian dapat memberikan pengetahuan tambahan kepada pembaca secara teoritis tentang pengembangan bahan ajar KOIN (Komik Interaktif) di kelas IV Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian memberikan hasil produk bahan ajar yang dapat digunakan guru dalam menunjang proses pembelajaran pada kelas IV SD tema 1 subtema 1 pembelajaran ke-1.

b. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat menggunakan bahan ajar komik sebagai bahan ajar yang tidak monoton dan sebagai inovasi gaya belajar yang baru.

c. Bagi Kepala Sekolah

Menjadi pertimbangan dalam menggerakkan guru untuk membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif agar dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian menjadi produk yang dapat diaplikasikan di SDN 2 Ampeldento sebagai bahan ajar bentuk baru untuk peserta didik.

e. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian dan pengembangan ini bagi peneliti adalah menambah pemahaman, wawasan, dan informasi dalam mengembangkan bahan ajar.

f. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai referensi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan produk serupa yaitu bahan ajar berupa komik di sekolah dasar yang masih menggunakan kurikulum 2013.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut adalah asumsi dan keterbatasan dari bahan ajar KOIN (Komik Interaktif) :

1. Asumsi

Asumsi dari bahan ajar KOIN (Komik Interaktif) sebagai berikut ini:

- a) Peserta didik kelas IV SDN 2 Ampeldento sudah lancar membaca.
- b) Peserta didik kelas IV SDN 2 Ampeldento dapat membaca komik.
- c) Peserta didik kelas IV SDN 2 Ampeldento telah mempelajari tema 1 subtema 1 pembelajaran ke-1.

2. Keterbatasan

Keterbatasan yang dimiliki oleh bahan ajar KOIN (Komik Interaktif) antara lain :

- a) Pengembangan bahan ajar KOIN (Komik Interaktif) hanya digunakan pada peserta didik kelas IV SD.
- b) Hanya membahas pembelajaran tematik khususnya tema I subtema I.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam semua persepsi, berikut ini beberapa istilah penting didefinisikan dalam pelaksanaan pengembangan yaitu :

1. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut.

2. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah sekumpulan bahan atau perangkat pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru dan diorganisasikan dengan terstruktur dalam proses pembelajaran. Selain itu, bahan ajar berperan penting dalam aspek pembelajaran termasuk dalam pembelajaran tematik.

3. Komik

Komik adalah kumpulan kata-kata dan gambar yang digunakan untuk memperbanyak dan menjelaskan isi teks serta mengkonkretkan karakter dan daya kreatif anak dalam percakapan tokoh komik.

4. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema dan subtema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan yang utuh sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik.

5. Bahan Ajar KOIN (Komik Interaktif)

Bahan ajar KOIN (Komik Interaktif) adalah bahan ajar berupa komik yang berisikan cerita percakapan antara tokoh-tokoh dalam komik yang interaktif dan

latihan soal tematik yang dibahas dalam percakapan tokoh komik yaitu memuat tiga mata peajaran antara lain IPS, IPA, dan Bahasa Indonesia. Latihan soal diharapkan dapat menumbuhkan motivasi dan rasa ingin tahu peserta didik dalam belajar. Komik interaktif ini memungkinkan peserta didik dapat interaksi satu sama lain karena terdapat kartu karakter setiap peserta didik memerankan karakter sesuai di komik dan menjelaskan ke temannya melalui percakapan. Hal ini dapat melatih konsentrasi anak dan meningkatkan interaksi sehingga anak tidak ramai saat proses pembelajaran.

