

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan digunakan sebagai indikator kemajuan suatu bangsa yang sangat penting dalam mendukung pembangunan dan merupakan fondasi kompetensi suatu bangsa. Melalui pendidikan manusia dapat menghadapi dan memecahkan masalah serta tantangan yang dihadapinya, Banyak setiap anak merasa sekolah itu membosankan faktor utamanya mungkin karena anak anak merasa cara belajar yang itu itu saja.

Menurut sunardo (2017:14) “ penguasaan guru dalam pembelajaran dan pengelolaan kelas sangat penting dalam proses pembelajaran dikelas”. Sebelum menyampaikan materi guru harus menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Menurut Sunardi (2017:9) “ guru harus memahami karakteristik anak didik sehingga tujuan pembelajaran, materi yang disiapkan dan metode yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa. Selain menyusun RPP tugas guru dalam pendidikan yaitu mptivasi pada siswa.

Tugas guru dalam pendidikan tidak hanya memberikan motivasi kepada siswa akan tetapi tugas guru juga sebagai pendidik, pengajar, dan pembimbing. Seperti yang tercantum dalam bunyi undang-undang No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 1 ayat 1 bahwa “guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, meniali dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”. Selain guru salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu cara pengajaran guru kepada siswa.

Upaya dalam mengatasi berbagai kekurangan ini, pemerintah mengupayakan berbagai hal agar kualitas pendidikan di indonesia bisa lebih baik. Tidak hanya itu saja, kualitas guru juga di tingkatkan dengan berbagai pelatihan untuk menambahkan kemampuan guru dalam menyampaikan mata pelajaran ke siswa-siswanya. Mungkin dari gurunya masih belum menggunakan pembelajaran dengan media komik potongan dengan media komik potongan ini akan

mempermudah siswa untuk memahami isi materi yang di sampaikan dan siswa akan merasa belajar menyenangkan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Munaidi (2008), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar secara efisien dan efektif.

Salah satu media pembelajaran adalah media visual. Media pembelajaran visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin mudah untuk dicerna dan diingat jika sajian ide menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk di cerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Adapun media visual dibagi menjadi 2 yakni, media visual gerak dan media visual diam. Media visual gerak contohnya gambar-gambar proyeksi dan bergerak. Sementara contoh visual diam berupa foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, komik, dan potongan komik.

Komik media yang digunakan untuk mengekspresikan ide dengan gambar, sering di kombinasikan dengan teks atau informasi visual lainnya. Komik sering mengambir bentuk urutan panel yang disandingkan. Nana dan ahmad rivai (2002: 64) mendefinisikan komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambardan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya.

Komik potongan adalah penggalan-penggalan gambar yang di gabungkan menjadi satu bagian sebuah alur cerita pendek cerpen. Tetapi isi dari ceritanya tidak harus selesai dalam satu waktu saja. Bahkan ceritanya bisa di buat bersambung dan di buat sambungan cerita.

Visualisasi gambar akan dapat menambah kreativitas siswa dan juga menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan. Komik potongan dapat menjadi salah satu visualisasi gambar yang dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan cara yang lebih menyenangkan. Untuk itu, upaya guru mencari ide cara mengajar siswa kelas bawah dengan menarik agar mudah di pahami, memang tidaklah mudah untuk di lakukan karena untuk siswa yang masih kelas bawah masih memerlukan cara mengajar yang menarik dan efektif agar mereka mudah memahami dengan menggunakan media komik potongan ini untuk siswa kelas 4 SD karena di media komik ini ada beberapa cerita di dalamnya akan mudah di pahami untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Menurut Rahayu dan Haq (2020). Proses kegiatan pembelajaran jarak jauh (PJJ) saat ini membutuhkan sarana dan media pembelajaran menggunakan teknologi informasi maupun jaringan internet yang stabil, sehingga dapat diakses oleh siswa dan guru. Media pembelajaran yang lebih inovatif dengan memanfaatkan kesukaan para siswa terhadap media komik saat pembelajaran tatap muka di perpustakaan. Menjadi acuan dan pendukung peneliti untuk pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang pada saat ini untuk membuat media pembelajaran berbentuk e-comic. Dari data analisis kebutuhan rata-rata guru dilima sekolah membutuhkan media pembelajaran untuk membantu siswa agar tidak malas membaca materi dan dapat meningkatkan motivasi membaca siswa.

Dalam penelitian ini peneliti menawarkan untuk mengembangkan media pembelajaran baru yakni komik potongan. Jadi, siswa dapat memahami materi dengan cara yang menyenangkan karena terdapat gambar – gambar di dalam potongan komik. Selain itu, siswa juga akan dapat meningkatkan kreativitas berpikir dengan media pembelajaran yang baru.

Peserta didik bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya, tetapi mereka juga sebagai makhluk social dengan latar belakang yang berbeda. Keluhan-keluhan guru sering terlontar hanya karena masalah sukarnya mengelola kelas. Akibat kegagalan guru mengelola kelas, tujuan pengajaran pun sukar untuk dicapai. Hal ini kiranya tidak perlu terjadi, karena usaha yang dapat dilakukan masih terbuka lebar. Salah satu caranya adalah dengan meminimalkan jumlah

anak didik di kelas. Mengaplikasikan beberapa prinsip pengelolaan kelas. Kelas adalah upaya lain yang tidak bisa diabaikan begitu saja.

Dalam penelitian ini peneliti menawarkan untuk mengembangkan media pembelajaran baru yakni komik potongan. Jadi, siswa dapat memahami materi dengan cara yang menyenangkan karena terdapat gambar – gambar di dalam potongan komik. Selain itu, siswa juga akan dapat meningkatkan kreativitas berpikir dengan media pembelajaran yang baru.

Ini merupakan masalah yang cukup sulit yang dirasakan oleh guru. Kesulitan itu dikarenakan anak didik bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya, tetapi mereka juga sebagai makhluk social dengan latar belakang yang berbeda. Keluhan-keluhan guru sering terlontar hanya karena masalah sukarnya mengelola kelas. Akibat kegagalan guru mengelola kelas, tujuan pengajaran pun sukar untuk dicapai. Hal ini kiranya tidak perlu terjadi, karena usaha yang dapat dilakukan masih terbuka lebar. Salah satu caranya adalah dengan meminimalkan jumlah anak didik di kelas. Mengaplikasikan beberapa prinsip pengelolaan kelas. Kelas adalah upaya lain yang tidak bisa diabaikan begitu saja.

Pendekatan terpilih mutlak dilakukan guna mendukung pengelolaan kelas. Disamping itu juga, perlu memanfaatkan beberapa media pendidikan yang telah ada dan mengupayakan pengadaan media pendidikan baru demi terwujudnya tujuan bersama. Untuk itu dalam makalah ini kami akan memaparkan lebih jelas lagi mengenai media pembelajaran, karakteristik media pembelajaran tematik, pemilihan media pembelajaran tematik, jenis-jenis media pembelajaran tematik, dan cara membuat media pembelajaran tematik.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik Potongan Pada Cerita Fiksi Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 2 Keunikan Daerah Tempatku Untuk Siswa Kelas 4 SD.” Alasan peneliti memilih penelitian ini adalah untuk dapat membuat dan mengembangkan medi baru dalam pembelajaran yang sebelumnya belum ada. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan literasi bagi guru dan pihak pengajar lain yang ingin meningkatkan media pembelajaran lainnya yang lebih menarik dan efisien.

## **B. Rumusan Masalah**

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa dengan menggunakan media komik potongan akan memudahkan siswa untuk bisa lebih memahami pelajaran yang diberikan untuk itu masalah yang dapat di rumuskan yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media komik potongan sebagai pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas 4 SD?
2. Bagaimana pengembangan media komik potongan sebagai pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas 4 SD?
3. Bagaimana hasil pembelajaran komik potongan dalam membantu pembelajaran siswa kelas 4 SD dapat berjalan dengan baik?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Tujuan penelitian adalah tujuan keseluruhan dari dilakukannya penelitian. Tujuan penelitian ini bisa menambah pengetahuan di area (topik) tersebut, untuk menunjukkan kesenjangan yang ada dalam ilmu tersebut, atau untuk merancang dan menguji solusi dari masalah yang ada

1. Mendeskripsikan dan menganalisis hasil produk media potongan komik dalam pembelajaran Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 2 Keunikan Daerah Tempatku untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar
2. Mengetahui pengaruh komik potongan terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 2 Keunikan Daerah Tempatku untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar
3. Mengetahui media komik potongan yang paling membantu dalam pembelajaran siswa pada materi Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 2 Keunikan Daerah Tempatku untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar

## **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Media pembelajaran ini berbasis visualisasi gambar yaitu menampilkan komik potongan. Media ini memuat visualisasi gambar tak bergerak. Seperti media lain, media ini juga memiliki spesifikasi khusus, adapun spesifikasinya sebagai berikut:

1. Media ini berbentuk visualisasi gambar tak bergerak dan potongan – potongan kalimat percakapan (dialog). Materi yang disajikan akan berupa gambar dengan dialog berisi tentang materi cerita fiksi. Akan ada bagian kata yang hilang dari dialog, dimana siswa akan mengisi kata yang belum terisi tersebut. Setelah membaca potongan komik, siswa akan diminta menjelaskan ulang isi komik sebagai penilaian tingkat pemahaman siswa.
2. Media ini dapat dioperasikan oleh guru dengan mudah dan akan disukai oleh para siswa. Media ini memiliki kelebihan yaitu dapat lebih menarik perhatian siswa karena memiliki lebih banyak visualisasi gambar daripada teks, hal ini akan meningkatkan semangat belajar dan kreativitas berpikir siswa.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Pemecahan permasalahan pembelajaran dengan media komik merupakan salah satu alternatif penyampaian materi agar mudah dipahami oleh peserta didik sekaligus sebagai penambah kreativitas berpikir siswa . Sehingga hasil yang harus dicapai dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan adanya penillitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif baik secara teoritis maupun praktis.

##### **1. Manfaat teoritis**

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran dengan media komik dalam pembelahan cerita fiksi pada siswa kelas 4 SD. Selain itu penelitian ini juga dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian sejenis berikutnya.

##### **2. Manfaat praktis**

###### **a. Bagi siswa**

- a) Dapat meningkatkan kreativitas berpikir siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia terutama pada pembahasan cerita fiksi.
- b) Diharapkan meningkatkan kreativitas berpikir siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia terutama pada pembahasan cerita fiksi.
- c) Diharapkan meningkatkan kreativitas berpikir siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia terutama pada pembahasan cerita fiksi

- b. Bagi guru
  - a) Diharapkan meningkatkan kreativitas berpikir siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia terutama pada pembahasan cerita fiksi.
  - b) Dapat meningkatkan kreativitas berpikir siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia terutama pada pembahasan cerita fiksi.
  - c) Lebih meningkatkan kreativitas berpikir siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia terutama pada pembahasan cerita fiksi.
- c. Bagi sekolah
  - a) Sebagai meningkatkan kreativitas berpikir siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia terutama pada pembahasan cerita fiksi.
  - b) Meningkatkan meningkatkan kreativitas berpikir siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia terutama pada pembahasan cerita fiksi.
- d. Bagi peneliti
  - a) Memberikan meningkatkan kreativitas berpikir siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia terutama pada pembahasan cerita fiksi.
  - b) Memberikan meningkatkan kreativitas berpikir siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia terutama pada pembahasan cerita fiksi.

#### **F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Metode penelitian dan pengembangan memuat tiga komponen utama yaitu:

- a) Model pengembangan
- b) Prosedur pengembangan
- c) Uji-coba produk (Menurut Puslitjaknov-Balitbang Depdiknas (dalam Arifin, 2012:127).

Dalam pengembangan harus memperhatikan beberapa hal yaitu : (1) menggambarkan struktur model yang digunakan secara singkat, sebagai dasar pengembangan produk, (2) jika model yang digunakan diadaptasi dari model yang sudah ada, maka perlu dijelaskan mengapa memilih model, komponen-komponen yang disesuaikan, dan kekuatan serta kelemahan model dibanding model aslinya, dan (3) jika model yang digunakan dikembangkan sendiri, maka perlu dipaparkan mengenai komponen-komponen dan kaitan antar komponen yang terlibat dalam pengembangan (Arifin, 2012:128) . Penelitian dan pengembangan merupakan upaya mengatasi kesenjangan antara penelitian

terapan dan penelitian dasar. Hasil penelitian dasar bersifat teoritis dan terapan bersifat praktis dapat diatasi dengan penelitian dan pengembangan.

### **G. Definisi operasional**

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam penelitian, berikut ini beberapa definisi operasional :

1. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2011:297).
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa (Haryono, 2014:48).
3. Komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau untuk menghasilkan respons estetika bagi mereka yang melihatnya (Scott McCloud, 2002:9)

