

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan temadalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Trianto (2010:78) menyatakan bahwa Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran.

Komponen pembelajaran tematik terdiri dari 6 bagian yaitu subjek belajar, materi, strategi pembelajaran, media pembelajaran dan penunjang. Tujuan secara eksplisit, diupayakan melalui kegiatan pembelajaran instructional effect, biasanya berupa pengetahuan dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam tujuan pembelajaran. Subjek belajar, dalam system pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subjek sekaligus objek. Materi pembelajaran, merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran karena materi pembelajaran akan memberikan warna dan bentuk kegiatan pembelajaran. Strategi pembelajaran, merupakan polaa umum untuk mewujudkan proses pembelajaran yang di yakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran, adalah alat atau wahana yang di gunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran. Penunjang, dalam system pembelajaran adalah fasilitas belajar, sumber belajar, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan semacamnya.

Media pembelajaran merupakan pengantar atau perantara, yaitu sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima Suprihatinungrum (Kuncahyono 2017: 774). Media merupakan alat yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Sedangkan menurut Wulandari (2018: 78) media pembelajaran merupakan suatuperantara yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepadasiswa, pembelajaran dapat terlaksana sesuai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa dalam proses pembelajaran serta membantu siswa dalam memahami pelajaran.

Pentingnya media ini bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran. Disampingitu juga, penggunaan media pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman, minat dan perhatian siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga pengembangan media *Komik* dapat membantu guru untuk mempermudah menjelaskan tema 4 Subtema 4 dan membantu peserta didik untuk lebih memahami materi Tema 4 Subtema 4 dengan media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN KedungLengkong, peneliti menemukan permasalahan sebagai berikut: media yang biasa diajarkan ketika pembelajaran yaitu ruangan kelas dan lingkungan sekolah tergantung materi yang disampaikan. Kemudian sejauh ini dari media yang telah digunakan dalam proses pembelajaran bias dapat dinyatakan belum meksimal, tetapi media yang telah digunakan sudah membantu siswa dalam menerima materi yang diberikan selama pembelajaran.

Kendala yang dihadapi oleh Wali kelas, kelas 3 SDN KedungZLengkong dalam proses pembelajaran yakni siswa kadang sulit untuk mengikuti pembelajaran dikarenakan masalah fokus/konsentrasi siswa yang belum maksimal. Selain itu,Wali kelas kelas 3 SD kesulitan dalam menemukan media yang cocok untuk diterapkan pada siswa, sehingga guru hanya memanfaatkan lingkungan disekolah untuk memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran

SDN KedungLengkong terdiri dari 25 peserta didik. Berdasarkan tingkat kearifan dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan media yang di gunakan bahwa tingkatan usia siswa cenderung berkurang, hal ini dilihat dari sikap siswa yang terlihat bosan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi wali kelas dari wali murid, bahwasannya tidak sedikit siswa merasa sulit dalam mengerjakan tugas sehingga siswa cenderung lalai dan bosan dalam mengerjakan tugas bahkan mengikuti pembelajaran.

Wali murid atau orang tua kelas 3 SDN Kedung Lengkong menjelaskan bahwa proses bimbingan dan arahan yang di terima dari wali kela satau guru optimal dilakukan namun siswa merasa begitu sulit untuk menerima dan mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut. Hal tersebut terjadi karena kendala-kendala yang telah dijelaskan sebelumnya seperti masalah koneksi, media yang di sajikan dan sejenisnya.

Berdasarkan hasil analilis dalam permasalahan tersebut, peserta didik cenderung belum mampu menerima pembelajaran secara maksimal dikarenakan proses pembelajaran yang terbukti sulit bagi setiap pesertadidik, contohnya peserta didik jarang mengerjakan atau mengumpulkan tugas. Halini dilihat dari aspek penyajian media pembelajaran serta metode pembelajaran yang disajikan oleh tenaga pendidik (guru) di SDN Kedung Lengkong sehingga perlu di kembangkan atau ditingkatkan secara optimal agar peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti dapat merasionalisasikan bahwa peserta didik membutuhkan adanya proses pembelajaran yang menyenangkan serta adanya tawaran media baru untuk tenaga pendidik bahkan peningkatan media dan metode pembelajaran sebelumnya. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan pengembangan media pembelajaran baru yaitu media *komik* sehingga pesrta didik tidak di fokuskan pada sajian media yang monoton Ketika pembelajaran berlangsung. Media pembelajara *komik* merupakan media baru yang di tawarkan peneliti karena pada kenyataan tenaga pendidik (guru) kelas 3 SDN Kedung Lengkong belum pernah menyajikan media tersebut sehingga peneliti percaya bahwa hal ini dapat mengajak siswa untuk belajar hal baru dalam pembelajaran. Media pembelajaran *komik* sebagai solusi di pemecahan masalah yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran baik oleh peserta didik maupun guru. Pengguna media pembelajaran *komik* pada dasarnya dengan sajian Pembelajaran pada umumnya yang mengharuskan siswa menyimak penjelasan materi dengan durasi yang lama.

Media pembelajaran *Komik* yaitu media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal, yang pengembanganya menggunakan buku yang menarik. Media ini di kembangkan bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang ada di kelas 3 guna terciptanya proses pembelajarana yang efektif dan

efisien. Media pembelajara *Komik* didalamnya terdapat konten-konten yang menarik seperti: gambar 3D yang menarik tentang kebudayaan Jawa Timur. Oleh karena itu, Dengan adanya Media pembelajaran *Komik* ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, serta memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada siswa kelas 3 sekolah dasar. Adapun tampilan halaman pada media pembelajaran *Komik* adalah: Halaman judul, halamanna figasi, halaman petunjuk, halaman evaluasi dan halaman penutup.

Pada dasarnya sajian media pembelajaran *Komik* ini adalah modifikasi dari Cerita Komik pada umumnya, sehingga melalui media yang ditawarkan kiranya dapat meningkatkan pemahaman, minat dan perhatian siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan Indikator pembelajaran yang akan di capai. Media *Komik* yang akan ditawarkan nantinya menyesuaikan dengan materi yang akan diajarkan oleh tenaga pendidik pada pertemuan tersebut. Maka dari itu, peneliti bekerja sama dengan Wali Kelas, kelas V SDN Kedung Lengkong untuk menyajikan media baru dalam topik pembelajaran Tema 4 Subtema 4. Dalam hal ini, dapat mempermudah dan membantu peserta didik untuk lebih memahami materi pembelajaran serta mengurangi beberapa kendala yang dihadapi sebelumnya maka terciptalah proses pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka urgensinya peneliti melakukan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis media interaktif dengan judul: **“Pengembangan Komik berbasis kearifan local mengenal kanbudaya Jawa Timur di Sekolah Dasar”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pernyataan pada latar belakang di atas disimpulkan rumusan masalah dalam peneliti yaitu :

Bagaimana pengembangan media komik berbasis kearifan lokal yang layak ?

C. Tujuan Peneliti dan Pengembangan

Mendeskripsikan pengembangan media komik berbasis kearifan lokal yang layak

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan media komik harus menarik, maka perancangan media komik memiliki kriteria sebagai berikut :

1. Menurut Kontennya

Media komik adalah media yang memuat materi buku tematik kelas 3 SD Tema 4 subtema 4 pembelajaran 6. Pada pembelajaran 6 terdapat 3 mata pelajaran di antaranya Bahasa Indonesia, PPKN, dan Matematika

Kompetensi dasar

Matematika

3.3 Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil dua bilangan cacah

4.3 Menilai apakah suatu bilangan dapat dinyatakan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah

Indikator

3.3.1 Menentukan dua bilangan cacah yang hasil baginya diketahui

4.3.1 Membuat pembagian dua bilangan cacah yang hasilnya ditentukan sendiri

Tujuan

1. Dengan mengamati masalah dari cerita, siswa dapat menentukan dua bilangan cacah yang hasilnya baginya diketahui dengan tepat
2. Dengan mengamati contoh, siswa dapat membuat pembagian dua bilangan cacah yang hasilnya di tentukan sendiri dengan tepat

Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

- 3.10 Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis
- 4.10 Memeragakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata bajku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri

Indikator

- 3.10.1 Mengidentifikasi ungkapan yang menyatakan masalah dan penyelesaian
- 4.10.1 Menuliskan masalah (sederhana) tentang lingkungan tempat tinggalnya dan saran penyelesaiannya

Tujuan

1. Dengan membaca, siswa dapat mengidentifikasi ungkapan yang menyatakan masalah dan penyelesaiannya dengan tepat
2. Dengan mengamati teks tentang masalah lingkungan tempat tinggalnya dan saran penyelesaiannya dengan tepat

Kompetensi Dasar

PPKn

3.2 Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah

4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai keluarga dan warga sekolah

Indikator

3.2.1 Menuliskan kewajiban dan hak sebagai warga negara terkait gambar

4.2.1 Menuliskan cerita tentang pengalamannya melaksanakan kewajiban dan hak warga negara

Tujuan

1. Melalui diskusi siswa mampu menjelaskan kewajiban dan hak sebagai warga negara terkait gambar
2. Melalui diskusi mampu membuat cerita tentang pengalamannya melaksanakan kewajiban dan hak warga negara

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Kendala yang di hadapi oleh Wali kelas, kelas 3 SDN Kedung Lengkong dalam proses pembelajaran daring yakni siswa kadang sulit untuk mengikuti pembelajaran dikarenakan masalah gadget/handphone yang dimiliki serta koneksi untuk membuka media pembelajaran berupa Video, Power Point (PPT), Buku siswa, Lembar Kerja Siswa (LKS) dan lainnya masih dirasa sulit. Selain itu, Wali kelas, Kelas 5 SDN Kedung Lengkong kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi untuk membuat video, sehingga guru hanya memanfaatkan lingkungan sekolah untuk membuat media, sehingga guru hanya memanfaatkan lingkungan sekolah untuk memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan tingkat keaktifan dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan media yang di gunakan siswa cenderung berkurang hal ini dilihat dari sikap siswa yang terlihat bosan dalam pembelajaran. Berdasarkan

hasil observasi wali kelas dari wali murid, bahwasannya tidak sedikit siswa merasa sulit dalam mengerjakan tugas sehingga siswa cenderung lalai dan bosan dalam mengerjakan tugas bahkan mengikuti pembelajaran..

Dari kendala diatas peneliti peneliti ingin mengembangkan media dengan judul pengembangan *Komik* berbasis kearifan lokal mengenalkan budaya Jawa Timur di Sekolah Dasar dengan Tema 4 Subtema 4 .Hal ini perlu dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Sehingga dengan adanya media *Komik* kearifan lokal ini dapat mempermudah dan membantu peserta didik untuk lebih mamahami materi pembelajaran serta mengurangi beberapa kendala yang dihadapi sebelumnya maka terciptalah proses pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Peneliti dan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi dalam penelitian pengembangan media *Komik* kearifan lokal ini hanya pada tema 4 Subtema 4 Sikap dengan menggunakan buku komik pop up 3D, terdapat beberapa syarat yang harus ada dalam setiap sekolah saat menggunakan media ini, yaitu:

- a. Sekolah menggunakan kurikulum 2013
- b. Sekolah sarana prasarana, seperti perpustakaan kecil di kelas
- c. Guru menjelaskan tata cara membaca komik dengan benar

2. Keterbatasan peneliti dan pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan media *Komik* kearifan lokal Tema 4 Subtema 4, antarlain:

- a. Memerlukan waktu yang lebih lama untuk menerapkan media komik berbasis kearifan lokal pembelajaran tematik

- b. Uji coba produk dilakukan di SDN Kedung Lengkong kelas III berjumlah 25 siswa

G. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan semua alat yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan informasi atau pengetahuan sehingga tujuan pembelajaran akan mudah tercapai.

2. *Komik*

Komik ini merupa media komik yang di modifikasi menjadi media *Komik* kearifan lokal sehingga media ini siswa dapat melihat *gambar* yang dihasilkan dari media *Komik kearifan lokal* itu sendiri.

3. Pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam menggabungkan beberapa materi sehingga siswa dapat menemukan berbagai pengetahuan yang dipelajari dari pembelajaran tematik.

4. Karakter siswa kelas 3

Karakter siswa kelas 3 di SDN Kedung Lengkong , mempunya nilai keaktifan yang cukup baik, cenderung ramai ketika guru tidak menjelaskan materi yang di ajarkan, siswa sifat memiliki rasa ingin tau senang dengan bermain dan senang mencoba-coba hal-hal yang baru ketika guru melakukan kegiatan seperti karya seni.