

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberhasilan proses belajar ditentukan oleh tiga aspek utama yaitu peserta didik (siswa), pendidik (guru), dan sumber belajar (materi).¹ Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik bersifat relatif positif sebagai hasil interaksi peserta didik dengan lingkungan dapat melibatkan proses kognitif pada peserta didik.²

Belajar merupakan suatu proses perubahan kegiatan, reaksi terhadap lingkungan, perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan sementara seseorang.³ Pembelajaran pada hakikatnya merupakan usaha sadar yang dimiliki oleh seorang pendidik untuk mendidik peserta didiknya, dengan demikian mampu mengarahkan melalui interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya, dalam rangka untuk mencapai tujuan yang diinginkan dari pendidik tersebut.⁴ Sumber belajar yang dapat digunakan oleh peserta didik yaitu media.

Menurut Sadiman (dalam Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur) media pembelajaran merupakan hal yang penting sebagai penghubung ataupun pengantar

¹ Supartono Danu Aji Nugraha, Acmad Binadja, "Pengembangan Bahan Ajar Reaksi Redoks Berbasis Sets, Berorientasi Konstruktivistik," *Jurnal of Innovative Science Education* 2, no. 1 (2013): 28.

² Abdul Haris Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Presindo, 2013). Hal 23

³ Esti Ismawati dan Faraz Umayya, *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2016). Hal.1

⁴ Triyanto Ibnu Badar, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif Dan Kontektual*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014). Hal.19

pesan dari pendidik ke peserta didik.⁵ Sehingga dengan adanya media dalam proses pembelajaran dapat merangsang pikiran peserta didik dan minat sehingga proses belajar terjadi dengan efektif. Media dalam proses pembelajaran yang dapat menyajikan sebuah pesan serta merangsang pikiran peserta didik untuk belajar yaitu dapat menggunakan media grafis.

Media grafis sebagai salah satu alat dari media yang dapat mengkomunikasikan sebuah kenyataan-kenyataan dan pikiran-pikiran secara lebih jelas melalui perpaduan antara yang mengungkapkan kata-kata dan gambar.⁶ Media yang cocok diterapkan dalam pembelajaran adalah media grafis yaitu komik. Menurut Daryanto komik merupakan suatu bentuk berupa kartun yang mampu menceritakan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang begitu erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para peserta didik, karena komik yang berupa kartun dapat menarik perhatian pembaca khususnya peserta didik.⁷

Komik juga dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang baik untuk dapat diperhatikan peserta didik, karena mempunyai kelebihan dibandingkan dengan media grafik lainnya, yaitu selain media komik dapat memanfaatkan suatu alur cerita bergambar, menarik dan sebagai kunci utamanya mengandung unsur-unsur humor yang tinggi, karena media komik dapat dibaca kembali ketika peserta didik ingin mengulangi memahami materi yang tertuang

⁵ Evi Fatimatur Ali Mudlofir, *Desain Pembelajaran Inovatif Dan Teori Ke Praktik* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2016).Hal. 122

⁶ Ahad Rivasi Nana Sugjana, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2013).hal.26

⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: PT Sarana Tutorial Narasi Sejahtera, 2015).hal.126

didalam media komik tersebut.⁸

Media pembelajaran dengan menggunakan komik pada materi keragaman budaya sangat cocok, karena menurut Isah Cahyani dalam bacaan cerita anak terdapat beberapa jenis, yaitu cerita bergambar, cerita rakyat, cerita binakatang, cerita noodle head, cerita keajaiban, cerita fantasi, fiksi ilmu pengetahuan, cerita sejarah, dan biologis.⁹ Dari beberapa jenis-jenis tersebut yang akan dibuat komik oleh peneliti adalah komik tentang keragaman budaya dan suku bangsa, karena cerita keragaman budaya dan suku bangsa adalah cerita yang mendidik.

Keragaman suku bangsa Indonesia adalah negara yang majemuk, yaitu yang memiliki berbagai suku bangsa, agama, dan bahasa. Kearifan lokal merupakan pedoman dalam hidup dan karakter yang dimiliki oleh bangsa Indonesia.¹⁰ Kearifan lokal bisa dikatakan sebagai pembeda antara daerah satu dengan daerah lainnya. Hal ini dapat dilihat pada QS. Al-Hujurat/49:13 yang juga menjelaskan bahwa pentingnya sebuah sifat toleransi. Adapun ayat pada QS Al-Hujurat/49:13 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا
وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۚ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقَاكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ

⁸ Ella Coraima Dewi, Isroah, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas XI*, Jurnal Kajian Pendidikan Akutansi Indonesia Edisi 7, Yogyakarta , 2016), hal. 3.

⁹ Isah Cahyani, *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, Jakarta, 2009 , hal . 225-229.

¹⁰ Fery Ferdianto dan Setiyani, *Pengembangan Bahan Ajar Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mahasiswa Pendidikan Matematika*, Jurnal Nasional Pendidikan Matematika, Vol. 2 No. 1, 2018, hal. 37.

Artinya: ”Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sungguh, yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Mahateliti.”¹¹

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 29 Juli 2022 melakukan wawancara di MI Naba’ul Ilmi dengan wali kelas IV bahwa masih terdapat beberapa permasalahan yang terjadi pada saat proses belajar mengenai keragaman budaya. Peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh pendidik karena kurangnya media yang digunakan. Bapak Alfian mengatakan bahwa media yang bisa digunakan untuk mengajar di kelas IV masih kurang diantara media yang ada antarlain, buku tema, dan peta. Sehingga siswa masih belum dapat memahami lebih mengenai pembelajaran.¹²

Menanggapi permasalahan tersebut, media komik cerita bisa dijadikan solusi untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran. Dengan dikembangkan media komik dalam pembelajaran peserta didik lebih meningkatkan minat belajar siswa menjadi dalam pembelajaran.

Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rifky Khumairo Ulva (2016) dengan judul Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV di Mi Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pasawaran. Sehingga hasil yang dilakukan

¹¹ Departemen Agama RI, At- Thayyibi Al-Qur’an Transliterasi Per Kata dan Terjemahan Per Kata, Bekasi Februari, 2021

¹² Hasil wawancara dengan Bapak Alfian Guru MI Nabaul’ilmi Kelas IV Banjarjo

penelitian terdahulu sangatlah berkesan bagi peserta didik karena dengan gambar-gambar tersebut sehingga mempermudah peserta didik untuk memahaminya. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Yuli Fitrianingsti Huri Suhendri, Maya Mashita Astriani (2019), dengan judul Pengembangan media pembelajaran komik matematika bagi peserta didik kelas VII Smp/Mts berbasis budaya. Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan bahwasanya komik juga bisa digunakan dalam mata pelajaran matematika, akan tetapi ketika digunakan mengalami kendala karena biasanya komik identik dengan sebuah gambar. Menurut Andi Wardana (2018), Pengembangan komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak Pada peserta didik kelas III SD/MI. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan tujuan supaya menghasilkan sebuah produk yang bervariasi sehingga peneliti melakukan sebuah pembelajaran dengan metode komik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III.

Dari beberapa penelitian tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwasanya anak lebih mudah menangkap hasil pembelajaran dengan media komik, karena didalam sebuah komik terdapat sebuah gambar. Adapun dari pemaparan diatas penelitian tersebut tidaklah sama karena mereka mempunyai perbedaan dalam segi mata pelajaran ataupun konteks ceritanya. Sedangkan penelitian yang saya lakukan nanti saya membuat sebuah media komik dengan gambar keragaman budaya yaitu seni tari tengul yang berasal dari daerah Bojonegoro, sehingga peserta didik bisa lebih tahu dengan keragaman budaya asli Bojonegoro tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk membahas lebih lanjut mengenai penelitian yang berjudul **"Pengembangan Bahan Ajar Komik**

Tentang Keragaman Budaya kelas IV di MI Naba'ul Ilmi Banjarsari Bojonegoro”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik dalam memahami pembelajaran tematik tentang keanekaragaman kelas IV Tema 7 sub tema 1 pembelajaran 1?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran komik dalam memahami pembelajaran tematik tentang keanekaragaman kelas ?

C. Tujuan Pengembangan

Dalam penelitian yang dilakukan maka diharapkan memperoleh hasil yang bertujuan sebagai berikut.

1. Dapat memahami pembelajaran tematik materi tentang keragaman dengan menggunakan media komik.
2. Diharapkan dari media komik yang digunakan dapat berdampak baik bagi siswa dalam proses pembelajaran sehingga pendidik mengetahui respon dari peserta didik.

D. Manfaat Pengembangan

Dari penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, dari kedua manfaaat tersebut dapat diuraikan menjadi berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis media bahan ajar komik dapat meningkatkan kualitas dari hasil belajar sehingga diharapkan mendukung sebuah teori untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran keragaman budaya

2. Manfaat Praktis

Secara praktis media pembelajaran komik dapat bermanfaat bagi:

a. Bagi Siswa

Untuk menumbuhkan motivasi sehingga dapat memahami dan mempermudah untuk mempelajari materi pada mata pelajaran PPKN tentang Keragaman Budaya.

b. Bagi Guru

Huru akan mendapatkan pengalaman dan referensi baru tentang pengembangan sebuah media bahan ajar komik untuk proses pembelajaran. Sehingga guru akan menyadari pentingnya sebuah media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran serta terinspirasi untuk lebih mengusahakan variasi media dan penggunaan media pembelajaran bahan ajar komik ini dapat membantu guru mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dari pengembangan media tersebut dapat meningkatkan

mutu pendidikan yang ada disekolah, supaya membantu meningkatkan prestasi sekolah dan dapat menambah pengetahuan dalam sebuah pembelajaran.

E. Sefesifikasi Produk

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa bahan ajar komik pada tema 7 subtema 1 mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar komik.
2. Produk bahan ajar komik dicetak menggunakan kertas art papper dengan ukuran A5 serta di desain dengan menggunakan software aplikasi desain CSP (Clip Studio Paint) Photoshop CC 2018.
3. Materi pada bahan ajar komik terdapat pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1.
4. Bahan ajar komik disajikan dalam 1 episode dengan tema keragaman budaya.
5. Bahan ajar komik berbetuk buku

F. Ruang Lingkup

Dalam Ruang lingkup ini penelitian lebih berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik tentang keragaman budaya di kelas IV dengan mengguakan media pembelajaran Komik di MI Naba'ul Ilmi Banjarsari Bojonegoro.

Dalam penelitian tentang pengembangan media pembelajaran ini tentunya terdapat beberapa keterbatasan antara lain:

1. Produk pengembangan media pembelajaran komik hanya digunakan pada pembelajaran yang mengandung unsur cerita. Dalam media komik pada penelitian ini, peneliti menggunakan komik sebagai media pembelajaran mengenai keragaman suku bangsa. Yang terdapat dalam buku tematik, tema 7 sub tema 1 pembelajaran.
2. Produk pengembangan ini fokus pada pemahaman peserta didik agar memahami keragaman budaya yang ada di Indonesia.

G. Definisi Operasional

Salah satu upaya untuk mempermudah pemahaman dan mengatasi perbedaan sudut pandang dalam penelitian ini. Maka akan diutarakan penjelasan secara istilah yang terkandung dalam judul penelitian sebagai berikut:

1. Bahan ajar

Merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.

2. Komik

Komik adalah bentuk kajian cerita dengan gambar yang menarik dan sederhana. Komik menceritakan cerita yang sederhana yang mudah dipahami anak-anak.

3. Keragaman Suku Bangsa

Keragaman suku bangsa merupakan pembelajaran yang terdapat dalam buku tematik tema 7 sub tema 1 pembelajaran 1 kelas IV yang mengenai keragaman budaya suatu bangsa Indonesia.

4. Orisinalitas Penelitian

Berdasarkan judul penelitian yang diambil peneliti terhadap beberapa penelitian sebelumnya, serta persamaan dan perbedaan dalam penelitian yang digunakan. antara lain :

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1	Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV di Mi nurul hidayah roworejo negerikaton pasawaran ¹³	Rifky Khumairo Ulva (2016)	1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis komik	1. Menggunaka model permainan yang berbeda 2. Pembahasan materi Berbeda
2	Pengembangan media pembelajaran komik matematika bagi peserta didik kelas VII Smp/Mts berbasis budaya	Yuli Fitriainingsi Huri Suhendri, Maya Mashita Astriani (2019)	1. Mengembangkan media pembelajaran komik. 2. Sama-sama berjenis penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan R&D.	bentuk desain yang digunakan berbeda ¹⁴
3	Pengembangan komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita nak Pada pesrta didik kelas III SD/MI	Andi Wardana (2018)	Mengembangkan media pembelajaran komik.	Menggunakan pembahasan materi yang berbeda. ¹⁵

5. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai arah penelitian skripsi pengembangan punakawan ini, maka penulis akan menguraikan sistematikannya.

¹³ Rifky Khumairo Ulva *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pasawaran, 2016.*

¹⁴ Yuli Fitriainingsih, Huri Suhendri, Maya Mashita Astriani, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Bagi Peserta Didik Kelas VII Smp/Mts Berbasis Budaya, 2019.*

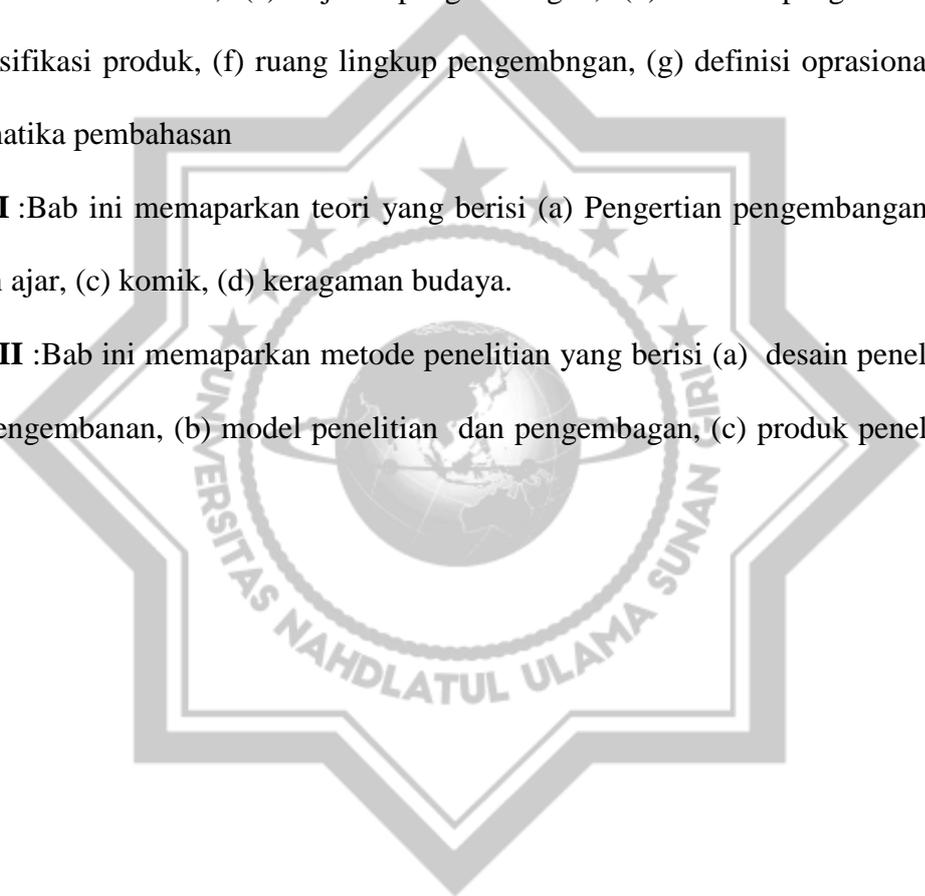
¹⁵ Andi Wardana, *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI, 2018*

Sistematika penulisan ini juga akan mempermudah memahami jalan pikiran penulis dalam menyelesaikan permasalahan yang ada, penulisan skripsi dibagi dalam lima bab, dan setiap bab dibagi dalam sub bab:

Bab I : Bab ini memaparkan pendahuluan yang berisi (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan pengembangan, (d) manfaat pengembangan, (e) spesifikasi produk, (f) ruang lingkup pengembangan, (g) definisi operasional, (i) sistematika pembahasan

Bab II : Bab ini memaparkan teori yang berisi (a) Pengertian pengembangan, (b) Bahan ajar, (c) komik, (d) keragaman budaya.

Bab III : Bab ini memaparkan metode penelitian yang berisi (a) desain penelitian dan pengembangan, (b) model penelitian dan pengembangan, (c) produk penelitian da



UNUGIRI