

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu kegiatan interaksi yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan dalam lingkungan tertentu. Menurut sistem pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 menggariskan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara. Dengan demikian pendidikan harus betul-betul berkembang menghasilkan generasi yang berkualitas baik secara kemampuan dan kepribadian yang diinginkan. Oleh karena itu guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Pendidikan karakter dapat di definisikan sebagai segala usaha yang dapat dilakukan untuk mempengaruhi karakter peserta didik. Menurut Thomas Lickona (1991 dalam buku Masnur 2011:36) mendefenisikan yang berkarakter sebagai sifat alami seseorang dalam merespon situasi secara bermoral, yang dimanifestasikan dalam tindakan nyata melalui tingkah laku yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati orang lain dan karakter mulia lainnya. Pengertian ini mirip dengan yang diungkapkan oleh Aristoteles bahwa karakter itu erat kaitannya dengan habitat atau kebiasaan yang terus menerus dilakukan. Karakter siswa di SD Negeri 01 Sasak Ranah Pasisie sangat senang bermain. Karakter ini merupakan hal yang umum dimiliki oleh setiap siswa. Pada usia 2-11 tahun

adalah masa emas anak untuk mengenal hal-hal baru membuat mereka cenderung aktif. Sehingga wajar jika anak cenderung menyukai sesuatu yang menyenangkan seperti permainan. Sehingga pendidik perlu memahami ini sebagai sesuatu yang lazim.

Pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM) atau kegiatan belajar mengajar (KBM). Pembelajaran merupakan bantuan yang di berikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuannya, penguasaan, kemahiran, dan tabiat serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Pembelajaran disebut juga dengan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik, seringkali kata pembelajaran diidentikan dengan kata mengajar.

Dilihat dari aspek kegunaannya, pengertian mengajar dapat dipandang dari dua aspek, mengajar secara tradisional dan modern. *Pertama*, mengajar tradisional adalah menyampaikan pengetahuan kepada siswa di sekolah. *Kedua*, mengajar dalam konteks dunia modern sekarang ini, mengajar diartikan sebagai usaha mengorganisasikan lingkungan sehingga menciptakan kondisi belajar bagi siswa.

Di sekolah dasar terdapat beberapa pembelajaran salah satunya adalah pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan terutama di sekolah dasar. Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang berkaitan dengan ilmu yang mempelajari tentang alam dan ilmu disekitarnya. Menurut Sari (2017:22) Pada hakikatnya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan lingkungannya dimana adanya hubungan timbal balik antara makhluk

hidup dan lingkungannya. Sedangkan menurut Nurlatifah (2015:22) menyatakan bahwa IPA merupakan salah satu ilmu yang mengkaji tentang kehidupan, lingkungan sekitar, interaksi antara kehidupan dengan lingkungan sekitar dan fenomena yang berkaitan dengannya. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang sangat penting yang mana pelajaran ini dipelajari sejak pendidikan dasar yang dapat mengenalkan siswa dengan mempelajari hubungan manusia dengan alam dengan cara mengamati makhluk hidup dan lingkungannya.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berupaya membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya tentang alam seisinya yang penuh dengan rahasia yang tak habis-habisnya. Dengan tersingkapnya tabir rahasia alam itu satu per satu, serta mengalirnya informasi yang dihasilkannya, jangkauan IPA semakin luas dan lahirlah sifat terapannya. IPA di Sekolah Dasar (SD) hendaknya membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu siswa secara alamiah. Hal ini akan mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berpikir ilmiah. Fokus program pengajaran IPA di SD hendaknya ditujukan untuk memupuk minat dan pengembangan siswa terhadap dunia mereka dimana mereka hidup.

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemauan dan keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dan meningkatkan hasil yang diperoleh dalam proses belajar. Menurut Gagne dalam Suryani, dkk (2012:135) mengemukakan media

adalah sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran adalah perantara/pengantar dari pengirim ke penerima pesan dalam proses belajar mengajar, kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dengan kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara (Haryanti, 2018:18).

Dengan demikian penggunaan media dalam pengajaran dikelas merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa. Siswa bertumpu pada kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup dimasa sekarang dan masa akan datang (Mahnun, 2012:27).

Pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan kualitas belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menciptakan suasana menyenangkan untuk siswa. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran IPA diperlukan media pendukung yang bisa digunakan siswa secara mandiri dan mempunyai tampilan yang menarik bagi siswa. Salah satunya adalah media komik pembelajaran, Pada dasarnya siswa SD lebih suka membaca komik daripada membaca buku pelajaran. Dalam pembelajaran IPA sangat banyak bacaanya maka perlu media komik bernuansa karakter ini dikembangkan supaya dapat meningkatkan minat baca dan kreativitas siswa selain memiliki gambar yang menarik, komik juga memiliki alur cerita yang akan menimbulkan rasa penasaran siswa sehingga membuat siswa untuk terus membaca.

Komik merupakan media pembelajaran yang dapat menambah keseriusan peserta didik dalam pembelajarannya, sifat media komik yang menghibur dan ringan membuat peserta didik cenderung lebih menyenangi bacaan tersebut dibandingkan menggunakan waktu mereka untuk membaca buku pelajaran sekolah (Hidayah, Nurul 2017:35). Menurut Daryanto (2016:145) “Komik adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat, hubungannya dengan gambar dandirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata”.

Kelebihan komik adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan ceritanya yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang isinya materi-materi pelajaran. Kecenderungan yang ada pada siswa tidak begitu menyukai buku-buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal secara pengalaman siswa cenderung lebih menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk nyata maupun kartun. Media pembelajaran berbasis komik diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Susilana, 2011:188). Penggunaan media pembelajaran seharusnya menjadi perhatian khusus bagi guru karena dengan adanya media pembelajaran dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran IPA, khususnya untuk beberapa materi yang tergolong sulit dipahami.

Berdasarkan observasi penulis di SD Negeri 01 Sasak Ranah Pasisie pada tanggal 20 Juli 2020-17 Oktober 2020, peneliti menemukan bahwa pada saat proses belajar mengajar guru mengalami kesulitan dalam mengaitkan konsep antar mata pelajaran pada satu tema, kesulitan guru dalam mengajar dipengaruhi karena kurang tersedianya media pembelajaran untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Pada satu tema dan guru cenderung menggunakan media berupa gambar yang di print dalam pembelajaran dan didampingi dalam buku tema. Sehingga dalam proses pembelajaran tersebut siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dikarenakan kurang menariknya media yang digunakan. Banyak siswa yang tidak memperhatikan guru karena guru terlalu banyak menggunakan metode ceramah, siswa dalam mengerjakan latihan lebih sering mencontoh punya temannya. Maka sangat perlu diciptakan sebuah bentuk pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih tertarik lagi mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan cepat.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, diperoleh hasil bahwa selama ini guru cenderung menggunakan media berupa gambar yang diprint dalam pembelajaran dan didampingi dengan buku tema media pembelajaran harusnya membantu guru dalam proses pembelajaran. Penyajian materi pada buku tema juga membuat siswa malas membaca, untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya variasi penggunaan media pembelajaran yang dapat mendukung siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya media berupa buku berbasis komik untuk meningkatkan minat belajar dan membaca siswa.

Untuk itu peneliti ingin membuat media yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menerima pelajaran dan juga dapat membantu guru dalam menerangkan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis komik yang diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru dan dengan penggunaan komik sebagai media akan sangat bagus karena akan memancing siswa untuk membaca. Selain memiliki gambar yang menarik, komik juga memiliki alur cerita yang akan menimbulkan rasa penasaran siswa sehingga membuat siswa untuk terus membaca.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis telah melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Komik Bernuansa Pendidikan Karakter pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 01 Sasak Ranah Pasisie”**.

B. Identifikasi Masalah

Setelah latar belakang yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran kurang menarik sehingga siswa hanya terpaku oleh penjelasan guru.
2. Belum tersedianya media pembelajaran berupa komik bernuansa karakter pembelajaran IPA.
3. Guru masih kurang bervariasi dalam menyajikan bahan pembelajaran.
4. Guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku tema.

5. Masih rendahnya minat baca siswa karena hanya menggunakan media buku tema saja.
6. Kurangnya kreativitas siswa dalam mengikuti pelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka penelitian ini dibatasi berupa mengembangkan media komik pembelajaran IPA bernuansa pendidikan karakter kelas IV SD Negeri 01 Sasak Ranah Pasisie dengan dasar yang valid dan praktis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah validitas komik pembelajaran IPA bernuansa karakter kelas IV SD Negeri 01 Sasak Ranah Pasisie ?
2. Bagaimanakah praktikalitas komik pembelajaran IPA bernuansa karakter kelas IV SD Negeri 01 Sasak Ranah Pasisie ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan media komik pembelajaran IPA bernuansa karakter kelas IV SD Negeri 01 Sasak Ranah Pasisie yang memenuhi kriteria valid.
2. Menghasilkan media komik pembelajaran IPA bernuansa karakter kelas IV SD Negeri 01 Sasak Ranah Pasisie yang memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Penelitian

Melalui pengembangan bahan ajar berupa komik pembelajaran IPA, peneliti berharap dapat memberikan manfaat yang diharapkan adalah:

1. Bagi guru

Dapat meningkatkan kualitas dan kreativitas guru dalam memberikan materi terhadap siswa dan menjadikan komik sebagai media pembelajaran tambahan.

2. Bagi siswa

Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar dan mengajak siswa untuk belajar mandiri melalui bahan ajar yang telah dikembangkan

3. Bagi sekolah

Sebagai tambahan referensi sekolah contoh komik pembelajaran IPA yang bernuansa karakter

4. Bagi peneliti

Dapat dijadikan sebagai sumber ide dalam pengembangan sumber belajar dan bahan ajar yang telah dikembangkan dan juga sebagai alternative bahan ajar dalam produk komik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPA.

G. Spesifikasi Produk yang dihasilkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pembuatan komik cerita anak adalah sebagai berikut:

1. Media berbentuk buku komik cetak.
2. Kertas yang digunakan untuk sampul adalah kertas *Gloria 220 gsm* dan kertas untuk isi komik adalah kertas *HVSA4 (21X29,7)*

3. Komik berisi cerita mengenai peduli terhadap makhluk hidup disajikan dengan ilustrasi kartun.
4. Isi komik terdiri dari bagian kompetensi indikator (KI), kompetensi dasar (KD), indikator, pengenalan tokoh, sinopsis, dan biodata penulis.
5. Komik dibuat *Full Color* dengan menggunakan font *Pink Chicken, Lemon Juice, Magic Dreams TT Norms Medium* Bahan untuk mencetak media komik adalah kertas *A4 (21X29,7)*
6. Jenis komik yang digunakan ialah komik strip.
7. Menggunakan bahasa dalam komik dipilih kosakata sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik.