

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman yang serba modern ini, manusia perlu mengikuti perkembangan teknologi agar tidak tertinggal. Salah satu contohnya adalah penggunaan media pembelajaran yang semakin kreatif dan inovatif. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran di sekolah. Manfaat dari media pembelajaran, pertama, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, lalu dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Penggunaan media dalam pembelajaran bisa sangat berhasil jika guru, siswa, dan sekolah bekerja sama untuk mengembangkan pemahaman bersama bahwa media sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang menarik. Menurut Shinta & Rina (2022) menyebutkan agar pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan pemilihan media dan prasarana yang tepat sehingga dapat meningkatnya kompetensi dalam diri siswa. Terdapat banyak sekali masalah terhadap kesenjangan dalam hasil belajar, yaitu berupa banyak siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Kesenjangan dalam hasil belajar ini

bisa disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk metode pengajaran yang kurang efektif. Kita perlu mencari cara-cara baru untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Dilanjut lagi paradigma pembelajaran yang terus berubah. Paradigma pembelajaran tradisional satu arah dan pasif telah banyak dikritik karena gagal merangsang minat dan partisipasi siswa. Salah satu faktor yang memengaruhi motivasi siswa dalam belajar IPAS adalah penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar, yang pada akhirnya membantu mereka lebih memahami materi yang diajarkan.

Salah satu metode pembelajaran yang dianggap efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah penggunaan media berbasis komik. Dengan desain visual yang menarik dan alur cerita yang menyenangkan, komik mampu menyampaikan materi pembelajaran secara lebih interaktif dan mudah dipahami. Selain itu, kombinasi antara teks dan gambar dalam komik membantu siswa lebih tertarik untuk membaca, memahami, dan menyerap informasi yang disampaikan. Media ini sering kali memberikan pengalaman belajar yang lebih santai namun tetap bermakna, sehingga mampu memotivasi siswa untuk lebih antusias dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar dikatakan sebagai hasil yang didapat siswa setelah seleksi melakukan kegiatan pembelajaran dengan penilaian terhadap perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan mereka (Kudadiri, 2023). Hasil belajar sendiri dibagi dalam tiga kelompok semacam afektif, kognitif, dan psikomotorik. Ketiga aspek itu memiliki keterikatan yang tidak dapat dipisahkan dari tiap

bagiannya sehingga untuk mendapatkan hasil belajar yang baik diperlukan media pembelajaran yang bisa mendukung hasil belajar siswa. Media pembelajaran sebagai hal yang bisa ditularkan dan dibagikan informasi dari bermacam sumber yang rinci agar menciptakan lingkungan belajar yang membantu penerima menyelesaikan proses pembelajaran secara efektif dan efisien (Anggraini, 2023). Media pembelajaran sebagai alat atau proses belajar mengajar untuk keperluan proses komunikasi dalam pengajaran bagi guru serta siswa agar dapat berbuat lebih baik lagi yang semacam buku, kaset perekam, video, film, slide, foto, gambar, grafik, komik dan salah satu media yang dapat diterapkan ialah media pembelajaran berbasis komik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis komik memiliki potensi yang signifikan dalam mendukung hasil belajar siswa. Berdasarkan pemaparan teori, hasil belajar merupakan perubahan yang dialami siswa setelah melalui proses pembelajaran, yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Ketiga aspek ini, yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik, saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan, sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu mendukung ketiganya secara optimal. Media pembelajaran berperan sebagai sarana penyampaian informasi dari berbagai sumber yang dirancang secara rinci untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif dan efisien, tetapi juga memfasilitasi proses komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis komik, dengan sifatnya yang menarik dan interaktif, terbukti mampu meningkatkan motivasi siswa serta

mendukung mereka dalam menyerap materi secara lebih mendalam. Dengan menggunakan media berbasis komik, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan kreatif, sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif. Hal ini menjadikan media pembelajaran berbasis komik sebagai salah satu alternatif yang sangat efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran, baik dalam mendukung peningkatan hasil belajar secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Meskipun media pembelajaran berbasis komik telah banya digunakan dalam berbagai penelitian, kebanyakan studi sebelumnya cenderung fokus pada aspek tertentu saja, seperti peningkatan motivasi belajar atau pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran tertentu. Penelitian-penelitian tersebut sering kali belum mengeksplorasi bagaimana media berbasis komik dapat secara menyeluruh mendukung aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik secara bersamaan. Selain itu, sebagaian penelitian lebih berfokus pada pada tingkat pendidikan tertentu, seperti SMP atau SMA, sehingga masih sedikit yang secara khusus meneliti efektivitas media ini pada jenjang Sekolah Dasar (SD).

Penelitian ini penting dilakukan karena media pembelajaran berbasis komik memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar SD Negeri Limpok Aceh Besar. Selain itu, pada jenjang SD, siswa membutuhkann media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu mendukung perkembangan karakter dan keterampilan mereka secara utuh. Dengan memanfaatkan komik sebagai media pembelajaran, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti proses belajar, sehingga hasil belajar mereka dapat meningkatkan

secara signifikan. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah:

1. Penelitian sebelumnya cenderung menggunakan bahan ajar berbasis komik sebagai pelengkap atau tambahan dalam proses pembelajaran. Sementara itu, penelitian ini mengembangkan bahan ajar berbasis komik sebagai media utama yang dirancang secara khusus untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
2. Sebagian besar penelitian lain menggunakan komik dalam format yang sudah ada atau bersifat umum. Berbeda dengan itu, penelitian ini mengembangkan bahan ajar berbasis komik secara spesifik dengan kebutuhan siswa dan materi yang diajarkan.
3. Penelitian ini melibatkan penilaian dari ahli materi, dan ahli media untuk memastikan bahan ajar berbasis komik yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Pendekatan ini memberikan validasi yang lebih menyeluruh dibandingkan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar komik IPAS yang lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaannya, sehingga komik ini menjadi sebuah terobosan baru, terutama dalam mata pelajaran ipas. Dengan adanya komik ipas ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi dan termotivasi untuk belajar. Tujuan penelitian ini adalah (1) mengembangkan bahan ajar berbentuk komik ipas, (2) mengetahui kelayakan media komik, dan (3) mengetahui tanggapan siswa terhadap bahan ajar komik ipas.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Limpok Aceh Besar**” dan penelitian inilah yang akan dilakukan oleh peneliti.

1.2 Identifikasi Masalah

Peningkatan guru, penyediaan sarana dan prasarana yang baik merupakan tugas pemerintah untuk memajukan Pendidikan menjadi semakin baik. Proses pendidikan dalam hal ini merupakan proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran yang baik tentu akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut dikarenakan keberhasilan materi yang disampaikan oleh pendidik, juga dipengaruhi oleh adanya media pembelajaran. Keberhasilan konten pendidikan juga dipengaruhi oleh kehadiran media pembelajaran. Keberhasilan konten pendidikan juga dipengaruhi oleh kehadiran media pembelajaran. Dalam membuat media pembelajaran hendaknya memperhatikan dengan baik apa yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media harus dapat menjangkau seluruh peserta didik, dan menjadikan media tersebut sebagai solusi alternatif pendidik.

Pembelajaran IPAS tidak terlepas dari media dan bahan ajar yang digunakan. Namun, seringkali media dan bahan ajar yang umum digunakan biasanya berupa buku teks atau modul yang cenderung banyak berisi tulisan atau penjelasan,

dengan kalimat yang panjang dan sedikit gambar. Hal ini cenderung membuat peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi. Peserta didik cenderung tidak menyukai buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik, dan secara empirik siswa cenderung menyukai buku bergambar, penuh dengan warna, dan divisualisasikan dalam bentuk realistik atau kartun. Ditambah lagi dengan asumsi bahwa IPAS merupakan pengajaran yang hanya bergantung pada ceramah atau buku teks sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan sulit memahami materi dengan baik. Minat adalah faktor dasar yang mendorong munculnya motivasi.

Oleh karena itu, jika minat peserta didik berkurang, maka motivasi peserta didik untuk belajar IPAS juga berkurang sehingga akan berdampak pada hasil belajar. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV yang kurang memuaskan.
2. Siswa kelas IV kurang termotivasi dalam proses belajar mengajar karena metode yang digunakan kurang menarik atau monoton.
3. Kurang keterampilan guru dalam menggunakan media interaktif sehingga mereka enggan atau kesulitan untuk mengintegrasikannya dalam pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah dan keterbatasan dana dalam penelitian ini, Maka penulis akan membatasi masalah pada Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Limpok Aceh Besar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya.

Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana tingkat efektivitas pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS Kelas IV SDN Limpok Aceh Besar sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru?
- b. Bagaimana kelayakan bahan ajar berbasis komik pada mata pelajaran IPAS Kelas IV SDN Limpok Aceh Besar ?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk Menghasilkan bahan ajar komik IPAS yang lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaannya, sehingga komik ini akan menjadi sebuah inovasi baru, terutama dalam mata pelajaran IPAS.
- b. Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar berbasis komik pada pelajaran IPAS Kelas IV SDN Limpok Aceh Besar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

- a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu menambah referensi dan pengembangan ilmu, serta mampu memberikan ide baru terhadap metode pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi sebagai bahan pertimbangan untuk merancang metode pembelajaran yang mampu membuat siswa aktif dalam proses belajar mengajar, serta diharapkan dapat berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran yang menyenangkan, memotivasi, dan penuh semangat, serta meningkatkan hasil belajar yang lebih baik bagi siswa khususnya kelas IV SDN Limpok Aceh Besar.

3. Bagi Peneliti

Menambah dan memperluas pengetahuan terkait metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada saat mengajar, sehingga dapat membuka peluang untuk bisa menerapkan metode pembelajaran tersebut di sekolah-sekolah.

4. Bagi Sekolah

Diharapkan hal ini dapat menjadi acuan untuk memperbaiki proses pembelajaran guna meningkatkan mutu sekolah dan kualitas pendidikan.