

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses interaksi manusia dengan lingkungannya yang berlangsung secara sadar dan terencana dalam rangka mengembangkan segala potensinya, baik jasmani (kesehatan fisik) dan rohani (pikir, karsa, karya, cipta dan nurani) yang menimbulkan sifat-positif yang berlangsung secara terus menerus guna mencapai tujuan hidupnya.<sup>1</sup>

Selanjutnya definisi pendidikan di Indonesia yang terantum dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 mengemukakan: “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, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”<sup>2</sup> Dari kedua pengertian jelas bahwa pendidikan merupakan suatu kegiatan yang penting bagi setiap individu agar dapat mengembangkan dirinya ke arah positif sesuai dengan potensi yang ia miliki. Pendidikan juga bukan hanya berguna bagi individu tetapi juga sangat berguna bagi pertumbuhan masyarakat, bangsa dan negara.

---

<sup>1</sup> Rulam Ahmadi, *Pengantar Pendidikan: Asas dan Filsafat Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hlm. 38

<sup>2</sup> Badan Peneliti dan Pengembangan Depdiknas, *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003), hlm. 2

IPA merupakan usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat (*correct*) pada sasaran, serta menggunakan prosedur yang benar (*true*), dan dijelaskan dengan penalaran yang sah (*valid*) sehingga dihasilkan kesimpulan yang betul (*truth*). Jadi IPA mengandung tiga hal: proses (usaha manusia memahami alam semesta), prosedur (pengamatan yang tepat dan prosedurnya benar), dan produk (kesimpulannya betul).<sup>3</sup> Sains dan teknologi saling berkaitan satu sama lain.<sup>4</sup>

Pembelajaran IPA ialah pembelajaran yang sistematis, berhubungandengan gejala-gejala alam/kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan. Gejala-gejala alam tersebut dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip, dan hukum yang teruji kebenarannya melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah. Pembelajaran IPA juga diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dari alam sekitar serta pengembangan lebih lanjut untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pengembangan IPA juga merupakan proses pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan proses dalam menyelesaikan masalah alam sekitar. Dalam pembelajaran IPA siswa dituntut untuk memiliki sikap aktif, kreatif dan berwawasan luas, maka

---

<sup>3</sup> Leo Sutrisno dkk., *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*, (Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2008) hlm. 19

<sup>4</sup> Muhamad Afandi dan Tutut Handayani, Penerapan Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Skills (HOTS) Ditinjau dari Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Materi IPA MI, *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 2020, 6(1), hlm. 91  
diakses: <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/article/view/4330>

guru harus dapat berperan aktif dalam menciptakan suasana belajar menjadi menarik dan bermakna bagi siswa.

Untuk membuat proses belajar mengajar pembelajaran IPA menjadi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan maka diperlukan media sebagai penunjang proses belajar mengajar. Bahan ajar yang biasa digunakan oleh guru merupakan buku teks. Buku tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran. Kelebihan dari buku ialah siswa dapat mendapatkan banyak informasi dalam sekali pertemuan, sedangkan kelemahan buku tersebut ialah terlalu monoton dan buku tersebut kurang begitu dapat menarik perhatian siswa untuk membacanya.<sup>5</sup>

Maka dari itu bahan ajar yang diperlukan adalah bahan ajar yang bisa menarik perhatian siswa dan tentunya berkaitan dengan materi yang akan diajarkan oleh guru.

Komik merupakan bacaan bergambar. Komik tidak hanya digemari oleh anak-anak saja, tetapi juga digemari oleh orang dewasa. Desain dengan gambar yang penuh warna dan karakter yang lucu biasanya bisa menarik perhatian bagi para pembacanya. Walaupun hanya dengan membaca dan melihat gambar komik, orang yang membaca komik tersebut akan paham dengan pesan yang hendak disampaikan oleh pembuat. Komik sebagai pengembangan bahan ajar memiliki kelebihan yang mudah dipahami oleh siswa, artinya walaupun siswa hanya membaca komik tanpa didampingi oleh guru, siswa dapat memahami pembelajaran yang disampaikan dalam komik tersebut.

---

<sup>5</sup> Dian Fajriani, Wawancara, 7 Juli 2020

Pengembangan bahan ajar berbasis komik ini berfungsi sebagai bahan ajar yang efektif dan mandiri karena siswa dapat mempelajari dan menemukan konsep IPA dengan ataupun tanpa didampingi oleh guru. Komik ini diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar dan menarik perhatian siswa untuk mempelajari IPA. Pada materi sifat- sifat benda ini merupakan materi yang ada di lingkungan sekitar, oleh karena itu pada materi sifat- sifat benda menggunakan komik, siswa akan lebih tergambar tentang sifat- sifat benda yang dikemas dengan tampilan menarik dan menggunakan bahasa yang ringan, dilengkapi pula dengan unsur-unsur karakter tokoh komik yang lebih menonjol.

Pengembangan bahan ajar berbasis juga merupakan contoh dari sains dan teknologi yang saling berkaitan satu sama lain. Teknologi yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar berbasis komik merupakan aplikasi desain *Procreate*.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut perlu dilakukan peneliti dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar IPA Kelas 5 Berbasis Komik Pada Materi Sifat- Sifat Benda”. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 6 Talang Ubi. Sekolah ini dipilih karena pandemi Covid-19 yang mengharuskan sekolah melakukan pembelajaran via daring dan adanya pembatasan jarak maka dari itu peneliti memilih sekolah ini karena lokasi sekolah tidak jauh dari rumah peneliti.

## B. Identifikasi Masalah

Mata pelajaran IPA dianggap sulit oleh siswa Sebagian besar siswa mulai pada jenjang sekolah dasar sampai menengah. Hal ini dibuktikan dengan dari hasil perolehan Ujian Akhir Sekolah yang dilaporkan oleh Depdiknas masih sangat jauh dari standar yang diharapkan.<sup>6</sup>

Salah satu hal yang membentuk stigma IPA itu susah ialah pada mata pelajaran IPA memiliki banyak sekali materi yang harus dipelajari oleh siswa. Bahan ajar yang digunakan oleh guru dan siswa adalah buku cetakan biasa yang berisikan teks bacaan yang kurang begitu dapat menarik perhatian siswa untuk membacanya.

Maka oleh karena itu dibutuhkan bahan ajar yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar, contohnya komik. Komik merupakan perpaduan antara gambaran dan tulisan dan dapat menarik perhatian siswa dalam membaca dan mempelajari IPA serta siswa dapat mempelajari materi secara mandiri. Dengan bahan ajar komik, guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran IPA di MI/SD lebih bermakna, aktif, kreatif, dan menyenangkan.<sup>7</sup>

## C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka penulis perlu membatasinya.

---

<sup>6</sup>Ahmad Susanto, 2016, *Teori Belajar dari Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenada Media Grup, 2016), hlm. 165

<sup>7</sup>Muhamad Afandi, Analisis Kemampuan Mahasiswa dalam Menerapkan Keterampilan Proses IPA dalam Pembelajaran pada Mata Kuliah Metodologi IPA MI, *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 2018, 4(2), hlm. 184 diakses: <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/article/view/2662>

Adapun batasan masalahnya yaitu pengembangan bahan ajar IPA kelas 5 berbasis komik pada materi sifat- sifat benda.

#### **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar IPA kelas 5 berbasis komik pada materi sifat- sifat benda yang valid?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan bahan ajar IPA kelas 5 berbasis komik pada materi sifat- sifat benda yang praktis?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah penulis paparkan, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan bahan ajar IPA kelas 5 berbasis komik pada materi sifat- sifat benda yang valid.
2. Untuk mengetahui pengembangan bahan ajar IPA kelas 5 berbasis komik pada materi sifat- sifat benda yang praktis.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dengan penelitian ini, diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, pengalaman, dan dapat mengembangkan ilmu serta menambahkan desain belajar yang menarik.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi sifat- sifat benda serta siswa mampu mencapai setiap kompetensi inti dalam pembelajaran IPA dengan bahan ajar komik.

### b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam mengajarkan materi sifat- sifat benda serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

### c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memacu penemuan media pembelajaran lainnya guna mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.

### d. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sarana mengembangkan pengetahuan, meningkatkan wawasan peneliti, meningkatkan cakrawala dibidang ilmu pengetahuan alam.

## **G. Tinjauan Kepustakaan**

Kajian pustaka maksudnya adalah menyajikan hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh mahasiswa, diketahui melalui pemeriksaan terhadap judul penelitian diperpustakaan untuk mengetahui apakah permasalahan penulis teliti sudah ada mahasiswa yang meneliti atau

membahas. Namun sudah ada pembahasan terhadap tema permasalahan ini sebagai berikut:

- a. Penelitian dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V MIN Medan Sunggal". Penelitian ini disusun oleh Maulana Arafat Lubis, mahasiswa pascasarjana Universitas Negeri Medan. Di dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa bahan ajar komik dikembangkan menggunakan model *problem based learning* dan mendapatkan nilai sangat baik dari validator. Dua validator materi PKn memberikan nilai persentase 91,0%, satu validator ahli materi memberikan nilai persentase 92,6%, dan dua validator ahli bahasa memberikan nilai persentase 88,3%. Dengan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar komik dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang menggunakan bahan ajar komik ini juga mengalami peningkatan. Hal ini berdasarkan pada hasil rata-rata *gain score* pretes dan posttes pada kelas VB sebelum menggunakan komik yaitu 14,3 sedangkan kelas VC yang sudah menggunakan komik mendapatkan rata-rata 61,1.

Kemudian untuk efektivitas sebelum menggunakan bahan ajar komik memiliki rata-rata *N-gain* 0,16. Sedangkan pada pembelajaran yang menggunakan bahan ajar komik mendapatkan nilai tinggi yaitu dengan *N-gain* 0,77.

- b. Penelitian dengan judul “Pengembangan bahan Ajar Berbentuk Komik Berpendekatan JAS Pada Sistem Hormon di SMP Mejobo Kudus”. Penelitian ini disusun oleh Noor Fitriyati mahasiswi Universitas Negeri Semarang. Di dalam penelitian ini Noor menyimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar komik ini valid dan dapat digunakan dengan nilai persentase dari masing-masing validator sebagai berikut: dari pakar komik 98%, pakar materi memberikan 98%, dan untuk aspek JAS dalam komik mendapatkan nilai persentase 83%.

Untuk uji efektivitas pada penelitian ini kelas yang diteliti dinyatakan tuntas KKM dengan persentase 77,5%.

- c. Pada penelitian dilakukan oleh Ulfala Sani dalam penelitiannya yang berjudul, “Pengembangan Komik Pembelajaran IPA Topik Gaya dan Gerak Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” menggunakan media komik yang menunjukkan bahwa hasil Pengembangan media komik pembelajaran IPA gaya dan gerak diperoleh persentase kelayakan media komik pembelajaran mencapai 91,75% atau dengan interpretasi sangat layak. Selain itu keefektifan media komik pembelajaran IPA diperoleh dari hasil belajar dan respon siswa.

Kajian penelitian ini mempunyai persamaan dan perbedaan yaitu persamaannya ialah melakukan pengembangan komik, perbedaannya yaitu pada materinya penelitian disusun oleh Ulfala Sani pada materi topik gaya dan gerak.

- d. Pada penelitian dilakukan oleh Alfiatus Syafa'ah dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita

Bergambar/Komik Materi Pokok Konsep Pembagian Dengan Pendekatan *Inquiry* Siswa Kelas III SDN Jatimulyo II Malang” menyimpulkan dengan mendapatkan nilai dari masing-masing validator, pengembangan bahan ajar berbasis komik ini merupakan produk yang valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran. prosentase dari ahli materi I sebesar 80%, prosentase dari ahli materi II sebesar 64% yang berarti baik dan dapat digunakan. Nilai prosentase dari ahli media sebesar 86%, ahli bahasa memberikan prosentase 74%, dari praktisi pendidikan prosentase sebesar 79%, dan prosentase yang disebarkan kepada siswa sebesar 94,5% yang kemudian dapat disimpulkan bahwa produk komik merupakan produk yang baik dan dapat digunakan.

Bahan ajar komik juga meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari hasil nilai rata-rata pretes mendapatkan 62,2 yang kemudian dilakukan posttes dan mendapatkan nilai menjadi 87,8 yang artinya terdapat peningkatan terhadap rata-rata nilai siswa.

- e. Pada penelitian dilakukan oleh Ria Dita Nur Ulfiana dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Fisika Berupa Komik Pada Materi Cahaya di SMP” melakukan penelitian dengan menggunakan model pengembangan perangkat pembelajaran 4-D dengan pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan observasi. Dari hasil validasi didapatkan kesimpulan bahwa bahan ajar fisika berupa komik dikategorikan baik dan layak digunakan pada uji pengembangan di kelas.

Uji pengembangan dilakukan dengan menggunakan uji homogenitas. Motivasi belajar siswa kelas VIII C SMP Negeri 7 Jember sebesar 89,93% yang berarti sangat termotivasi selama proses pembelajaran fisika menggunakan bahan ajar komik. Lalu pemahaman konsep siswa VIII C SMP Negeri 7 Jember sebesar 92,08% yang berarti siswa sangat paham dengan materi fisika menggunakan bahan ajar komik.