

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah merupakan lembaga pendidikan resmi atau lembaga pendidikan formal yang mengemban tugas penting dalam mewujudkan pendidikan dengan menghasilkan lulusan yang dapat bersaing dikancah nasional maupun internasional. Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok di sekolah, hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh peserta didik.¹

Belajar juga memainkan peran penting dalam mempertahankan kehidupan sekelompok manusia (bangsa) di tengah-tengah persaingan yang semakin ketat diantara bangsa-bangsa lainnya yang lebih dahulu maju karena persaingan.² Dalam perspektif keagamaan yakni dalam pandangan Islam, belajar merupakan kewajiban bagi setiap orang yang beriman agar memperoleh ilmu pengetahuan dalam rangka meningkatkan kehidupan, dalam pandangan islam belajar juga merupakan suatu kewajiban yang ditentukan pada posisi pertama. Hal ini terkandung dalam surat Al-Alaq ayat 1-5 yang artinya: *Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang*

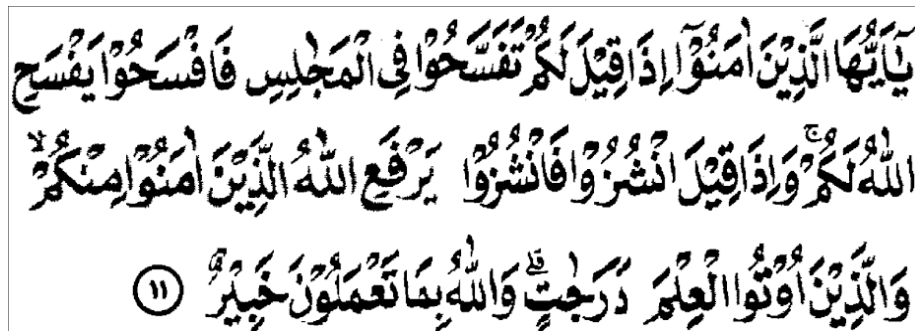
menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha

¹ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta:Kalam Mulia,2012), hlm.339

² Syah Muhibbin, *Psikologi Belajar*, (Jakarta:PT Bumi Aksara,2014), hlm.61.

*Mulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.*³

Dalam ayat lain Allah menjelaskan bahwa orang yang memiliki pendidikan mempunyai peranan dan derajat yang lebih tinggi. Hal ini dijelaskan dalam Al-Quran surat Al-mujadalah ayat 11.



Artinya : *Wahai orang-orang yang beriman apabila dikatakan kepadamu, "berilah kelapangan di dalam mejelis-mejelis," maka lapangkanlah niscaya Allah akan Memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Teliti apa yang kamu kerjakan.*⁴

Proses Belajar biasanya diselenggarakan di lembaga pendidikan seperti Madrasah Ibtidaiyah. Sekolah menerapkan kurikulum 2013 yang memuat pembelajaran tematik dengan tujuan untuk memberi kemudahan

³ Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Bandung:Diponegoro,2005), hlm.479

⁴ *Ibid*, hlm.43

kepada peserta didik dan guru untuk memfokuskan perhatian pada satu tema tertentu, menempatkan materi dalam lingkup tema yang jelas sehingga akan memberikan manfaat dan kebermaknaan. Tujuan dari pembelajaran tematik berdasarkan yang termuat dalam Permendikbud No. 57 tahun 2014 mengenai kurikulum sekolah dasar adalah mengurangi bahkan menghilangkan terjadinya tumpang tindih materi pembelajaran, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami konsep atau materi pelajaran, memudahkan peserta didik untuk melihat adanya hubungan yang bermakna karena materi pelajaran yang berperan sebagai sarana pembelajaran, serta akan meningkatkan penguasaan konsep akibat adanya perpaduan mata pelajaran ini dalam sebuah pembelajaran.

Pembelajaran tematik yang dikemas dalam suatu tema adalah usaha untuk memadukan pengetahuan, ketrampilan dan nilai sikap ke dalam suatu pembelajaran sehingga konsep dasar suatu materi dapat dipahami oleh peserta didik, melalui praktik langsung dan dapat dihubungkan oleh peserta didik dengan konsep lain yang telah dipahami. Trianto berpendapat, pembelajaran tematik merupakan sebuah model pembelajaran dengan cara menyatukan lebih dari satu materi pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar pada beberapa mata pelajaran yang digabungkan.⁵

Pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah sekarang ini tidak dilakukan secara tatap muka seperti biasanya, karena adanya covid-19 siswa belajar secara daring atau online. Virus corona covid-19 sedang melanda

⁵ Arikunto Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2006) hlm.6

dunia pada saat ini, tak terkecuali Indonesia, virus corona covid-19 turut serta mempengaruhi dunia pendidikan dimana proses belajar mengajar yang biasanya dilakukan secara tatap muka diruang kelas akibat pandemi virus corona covid 19 proses belajar mengajar harus dilakukan melalui pembelajaran jarak jauh, hal ini lakukan untuk mendukung pemerintah dalam menekan laju penyebaran virus corona, sesuai dengan kebijakan pemerintah, Presiden Jokowi menyampaikan kebijakan belajar dari rumah, bekerja dari rumah, dan beribadah di rumah harus benar-benar efektif dilakukan, proses Belajar dari Rumah dilakukan melalui pembelajaran daring atau jarak jauh dengan pemanfaatan teknologi informasi.⁶

Pemanfaatan teknologi informasi yang menunjang proses belajar mengajar siswa seperti e-learning, google classroom, watshapp grup, via zoom dan lain-lain. berbeda suasana mengajar berbeda juga cara guru mengajar, bahan ajar yang digunakan pun berbeda. Guru di tuntutan untuk kreatif pada masa pandemi ini agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan mudah dipahami oleh siswa. Jika di kelas siswa menggunakan buku paket yang di sediakan oleh sekolah, maka siswa tetap menggunakan buku paket tersebut, hanya saja buku paket di bawa pulang ke rumah untuk belajar di rumah. Guru tetap membutuhkan bahan ajar walaupun belajar daring, bahan ajar yang diperlukan juga berupa bahan ajar digital yang membuat siswa semangat belajar di rumah, memahami materi, dan tidak

⁶ Roida Pakpahan dan Yuni Fitriani. *Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19*. Jakarta. JISAMAR Vol. 4 No.2 Mei 2020. hlm.1

bosan saat belajar. Bahan ajar yang dapat digunakan salah satunya yaitu komik digital.

Alasan pemilihan bahan ajar ini karena Komik Digital adalah bahan ajar yang memudahkan siswa dalam pemahaman gambar secara menyeluruh, membangun imajinasi, kemudian menuangkan ide-idenya berdasarkan urutan yang baik, serta dapat menceritakan secara runtut isi cerita sehingga dapat digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Ahmad, Hafiz Kelebihan komik yang berbentuk digital daripada cetak, memiliki kemampuan yang borderless (tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan format), sehingga komik bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas, misalnya sangat memanjang ke samping atau ke bawah, hingga berbentuk spiral. Jika komik dalam bentuk cetak memiliki keterbatasan usia karena daya tahan kertas, maka komik digital yang berbentuk data elektronik bisa disimpan dalam bentuk digit atau byte, dan bisa ditransfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan. Dengan menggunakan media Komik Digital, diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif serta dapat memudahkan siswa dalam memahami sebuah materi yang disampaikan.⁷

Bahan ajar yang dikeluarkan pemerintah untuk membantu guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 yaitu berupa buku guru sebagai buku pegangan guru dan buku siswa sebagai pegangan peserta didik. Tujuan dari dikeluarkannya bahan ajar ini yaitu untuk mendukung dan

⁷ Nadia Kustianingsari dan Utari Dewi. *Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan untuk Siswa Kelas V Sdn Putat Jaya Iii/379 Surabaya*. (Universitas Negeri Surabaya :Surabaya),hlm.3

memudahkan guru maupun peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran tematik telah disebutkan bahwa untuk menghindari adanya tumpang tindih antar materi, maka perlu adanya tema untuk mengkaitkannya.⁸

Tema yang dimaksud dalam pembelajaran tematik berfungsi sebagai pemersatu materi yang terdiri dari gabungan beberapa mata pelajaran. Berdasarkan Permendikbud No. 57 tahun 2014, tema adalah sebuah gagasan yang menjadi pokok atau inti dari sebuah pembicaraan. Menurut Hidayat, tema merupakan sebuah wadah yang mengutamakan konsep kepada peserta didik secara utuh. Sehingga dengan adanya tema maka pembelajaran akan lebih terfokus pada suatu pokok bahasan yang sesuai.⁹

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah SDN 104 Palembang, beliau mengatakan bahwa penerapan kurikulum 2013 sudah dilaksanakan sampai saat ini, namun proses pembelajaran siswa hanya bergantung pada buku yang diberikan oleh pemerintah dan terkadang buku tersebut tidak sesuai dengan jumlah siswa yang ada di SDN 104 Palembang sehingga membuat proses belajar tidak efektif dan guru mengajar sesuai buku tematik yang ada di sekolah.¹⁰

Sedangkan menurut wali kelas IIIA SDN 104 yaitu ibu DM mengatakan bahwa kegiatan belajar mengajar di dalam kelas khususnya pembelajaran tematik sudah berjalan baik, sudah didukung oleh sarana dan

⁸ Aunurrahman. *Belajar dan Pembelajaran*. (Bandung: Alfabeta, 2009) hlm.34

⁹ *Ibid*, hlm.36

¹⁰ Erwana, kepala sekolah SDN 104, Palembang, *Wawancara*, 16 Februari 2020

prasarana diantaranya proyektor membantu proses pembelajaran. Namun penggunaan proyektor masih bergantian tiap kelas. Dan buku yang digunakan siswa adalah buku paket yang disediakan oleh sekolah, hanya buku yang dipakai pada saat proses pembelajaran materinya menceritakan suatu daerah, namun bukan daerah Palembang.¹¹ Ibu DM bertanya kepada siswa tentang kearifan lokal yang ada di Palembang, dan jawaban yang bu DM dapatkan yaitu siswa hanya sedikit yang mengetahui kearifan lokal kota Palembang. Padahal mengetahui kearifan lokal kota Palembang sangat berguna bagi siswa, agar siswa tidak menutup diri dengan kearifan lokal yang ada di kotanya sendiri.

B. Identifikasi Masalah

1. Perlu membuat bahan ajar yang memudahkan siswa dalam memahami materi.
2. Guru kurang mengenalkan kearifan lokal kota Palembang.
3. Belum adanya bahan ajar digital yang menarik perhatian siswa agar semangat belajar di rumah.
4. Bahan ajar komik digital belum dikembangkan.

C. Batasan Masalah

Adapun pokok permasalahan di dalam penelitian ini yaitu mengembangkan sebuah produk bahan ajar berupa komik digital. cerita bergambar yang berisi materi tematik. Tema yang akan di ambil yaitu tema 1

¹¹ Dila Muspitasari, Guru Kelas IIIA SDN 104, Palembang, *Wawancara*, 16 Februari 2020

subtema 3 tentang Pertumbuhan Hewan di kelas IIIA SD Negeri 104 Palembang.

D. Rumusan Masalah

Dengan bersumber pada permasalahan yang ada di SDN 104 Palembang, maka penulis merumuskan permasalahan dalam penelitian yaitu :

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar komik digital yang valid berbasis kearifan lokal kota Palembang pada pembelajaran tematik tema 1 kelas IIIA SDN 104 Palembang?
2. Bagaimana pengembangan bahan ajar komik digital yang praktis berbasis kearifan lokal kota Palembang pada pembelajaran tematik tema 1 kelas IIIA SDN 104 Palembang?
3. Bagaimana pengembangan bahan ajar komik digital yang efektif berbasis kearifan lokal kota Palembang pada pembelajaran tematik tema 1 kelas IIIA SDN 104 Palembang?

E. Tujuan Penelitian

Dengan bersumber pada rumusan masalah, maka dapat diperoleh tujuan penelitian yaitu :

1. Untuk mengetahui pengembangan bahan ajar komik digital berbasis kearifan lokal kota Palembang yang valid pada pembelajaran tematik tema 1 kelas IIIA SDN 104 Palembang.

2. Untuk mengetahui pengembangan bahan ajar komik digital berbasis kearifan lokal kota Palembang yang praktis pada pembelajaran tematik tema 1 kelas IIIA SDN 104 Palembang.
3. Untuk mengetahui pengembangan bahan ajar komik digital berbasis kearifan lokal kota Palembang yang efektif pada pembelajaran tematik tema 1 kelas IIIA SDN 104 Palembang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh pada penelitian ini yaitu:

a. Secara Teoritis

Secara teoritik penelitian ini dapat memberikan gambaran bagaimana pengembangan bahan pengembangan bahan ajar komik digital berbasis kearifan lokal kota Palembang pada pembelajaran tematik tema 1 kelas IIIA SDN 104 Palembang.

b. Secara Praktis

1) Bagi Sekolah

Adapun manfaat dari penelitian ini bagi SDN 104 Palembang yaitu dapat meningkatkan mutu pendidikan yang ada di SDN 104 Palembang dan menjadi ciri khas bagi sekolah yang tidak meninggalkan kearifan lokal kota Palembang jika pengembangan bahan ajar komik digital berbasis kearifan lokal ini diteruskan.

2) Bagi Guru

a) Guru memperoleh referensi untuk proses pembelajaran selanjutnya

b) Guru dapat membandingkan proses pembelajaran sebelum penelitian dan pada saat penelitian berlangsung.

3) Bagi Peserta Didik

a) Siswa dapat merasakan manfaat dalam penerapan pengembangan bahan ajar komik digital berbasis kearifan lokal kota Palembang pada pembelajaran tematik tema 1 kelas IIIA SDN 104 Palembang.

b) Siswa senang membaca bahan ajar berupa komik digital yang menggunakan bahasa Palembang

c) Bahasa Palembang yang digunakan dapat mudah dimengerti oleh siswa

4) Bagi Peneliti

Dapat menjadi pengalaman yang berharga bagi mahasiswa

G. Tinjauan Pustaka

Setelah penulis mengadakan penelitian secara literatur, ada beberapa karya berupa skripsi yang membahas tentang komik, antara lain sebagai berikut:

1. Iga Istiana yang berjudul Pengembangan Media Berbasis Komik Pada Pembelajaran Tema 7 Kelas IV SD/MI hasil penelitiannya menyatakan bahwa produk media pembelajaran berbasis komik dapat mempermudah

pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik termotivasi dan tertarik mengikuti pembelajaran.¹²

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Iga Istiana adalah menghasilkan produk bahan ajar berupa komik digital, sedangkan Iga Istiana mengembangkan produk media yang berbasis komik dalam bentuk media cetak.

Persamaan penelitian Iga Istiana dan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan sebuah produk yang berupa komik.

2. Choerul Anwar Badruttamam dan Dwi Rosyidatul Kholidah yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Sub Tema 2 Lingkungan Sekitar Rumahku menyatakan bahwa produk berupa bahan ajar berbasis komik sangat menyenangkan sehingga memudahkan siswa untuk memperdalam pemahaman tentang tema lingkungan sekitar rumahku.¹³

Perbedaan penelitian ini dan Penelitian Choerul Anwar Badruttamam dan Dwi Rosyidatul Kholidah yaitu menghasilkan produk yang berupa komik digital, yang lebih praktis. Sedangkan Penelitian Choerul mengembangkan bahan ajar berbasis komik berupa media cetak.

Persamaan kedua penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan produk berupa komik yang membahas tentang tematik.

¹² Iga Istiana. *Pengembangan Media Berbasis Komik pada Pembelajaran Tema 7 Kelas Iv Sd/Mi*. (FITK. UIN Maulana Malik Ibrahim : Malang, 2019) hlm.1

¹³ Choerul Anwar Badruttamam, Dwi Rosyidatul Kholidah. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Sub Tema 2 Lingkungan Sekitar Rumahku*. Cendekia. Volume 12, No. 02. 2020. hlm.1

3. Rizquna Shafaro Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul Pengembangan Buku Komik Pembelajaran Peduli dan Cinta Lingkungan untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 1 Tlirenggo menyatakan bahwa media komik pembelajaran peduli dan cinta lingkungan dengan kriteria media dan isi materi yang layak.¹⁴

Perbedaan penelitian ini dan Penelitian Rizquna Shafaro yaitu menghasilkan produk yang berupa komik digital dan berisi materi tematik. Sedangkan Penelitian Rizquna Shafaro mengembangkan bahan ajar berbasis komik berupa media cetak yang membahas tentang peduli dan cinta lingkungan.

4. Henggang Bara Saputro, Soeharto IKIP PGRI Wates Kulon Progo di Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD menyatakan bahwa media komik berbasis pendidikan karakter, sudah uji kelayakan media komik berbasis karakter, dan uji keefektifan media komik berbasis karakter terhadap pengembangan karakter siswa kelas IV SD.¹⁵

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Henggang Bara Saputro adalah menghasilkan produk bahan ajar berupa komik digital, sedangkan.

¹⁴ Rizquna Shafaro, *Pengembangan Buku Komik Pembelajaran Peduli dan Cinta Lingkungan untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 1 Tlirenggo*. E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan Vol. 7 Nomor 5 Tahun 2018. hlm.1

¹⁵ Henggang Bara Saputro, Soeharto. *Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas Iv Sd Ikip PGRI Wates Kulon Progo* di Yogyakarta, Jurnal Prima Edukasia, Volume 3 - Nomor 1, 2015. hlm.1.

