

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Dahama & Bhatnagar, pendidikan merupakan proses membawa perubahan yang diinginkan dalam perilaku manusia. Pendidikan bisa juga didefinisikan sebagai proses perolehan pengetahuan dan kebiasaan kebiasaan melalui pembelajaran atau studi. Jika pendidikan menjadi efektif hendaknya menghasilkan perubahan perubahan dalam seluruh komponen perilaku. Perubahan perilaku merupakan hasil dari proses pendidikan yang diarahkan pada tujuan yang hendak dicapai oleh masing masing individu. Perubahan perubahan itu hendaknya dapat diterima secara sosial, kultural, ekonomis, dan menghasilkan perubahan dalam pengetahuan keterampilan, sika serta pemahaman.¹

Secara etimologis pendidikan berasal dari bahasa Yunani kuno yaitu, “pedagogi”. Kata dasarnya adalah “Paid” yang berarti anak dan “Ogogos” yang berarti membimbing. Jadi, pedagogik artinya secara harfiah adalah ilmu yang mempelajari tentang seni/cara/metode mendidik anak didik. Literatur kependidikan mulai dari zaman kuno sampai modern banyak sekali memberikan berbagai definisi tentang pendidikan yang pada inti hakikatnya menyimpulkan bahwa pendidikan adalah proses membimbing, mematangkan, mendewasakan, dan mengembangkan potensi diri anak didik

¹ Rulam Ahmadi, *Pengantar Pendidikan: Asas Dan Filsafat Pendidikan*, (Yogyakarta: A-Ruzz Media, 2016), hlm.35

secara optimal. Sejalan dengan itu UU Sisdiknas Republik Indonesia No. 20/2003 bahkan dengan jelas menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, membangun kepribadian, pengendalian diri, kecerdaan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.²

Berdasarkan observasi terhadap beberapa bahan ajar IPA yang selama ini di MI Marfuah Palembang, khususnya bahan ajar untuk siswa masih memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan tersebut yakni bahan ajar yang digunakan masih berupa buku cetak yang berisikan lebih banyak tulisan sehingga siswa kurang tertarik dan termotivasi untuk membacabahan ajar yang digunakan oleh guru cenderung bersifat informatif dan kurang menarik sehingga siswa kurang termotivasi untuk membaca dan mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya. Bahan ajar tersebut sebagian besar masih berupa buku cetak, meskipun sudah ada variasi penambahan ilustrasi dan gambar di dalamnya tetapi masih belum memberikan pengaruh yang cukup terhadap peningkatan minat baca siswa karena lebih banyak berisikan tulisan sehingga siswa mudah bosan membacanya. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami konsep IPA tersebut, sehingga hasil belajar siswa juga rendah.

²Azwar Ananda, *Landasan Ilmiah Ilmu Pendidikan*, (Padang: Kencana, 2016), hlm. 1.

Bahan ajar merupakan segala bahan baik informasi, alat, maupun teks yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan digunakan peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaah implementasi pembelajaran. Bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks tertulis maupun tidak tertulis yang tersusun secara sistematis, digunakan untuk membantu tenaga pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah sekolah dasar. Sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.³ Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran di MI yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. Pada prinsipnya, mempelajari IPA sebagai cara mencari tahu dan cara mengerjakan atau melakukan dan membantu siswa

³Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2013), hlm. 167

untuk memahami alam sekitar secara lebih mendalam hakikat pembelajaran IPA.

Alasan pengembangan ini adalah karena pada mata pelajaran IPA bahan ajar yang digunakan masih berupa buku cetak yang berisikan lebih banyak tulisan sehingga siswa kurang tertarik dan termotivasi untuk membaca. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi pelajaran IPA tersebut, sehingga hasil belajar siswa juga rendah karena melihat kondisi media yang diberikan guru ke siswa terlalu monoton dan sulit dipahami siswa maka perlu dikembangkan dengan media yang menarik dan unik yaitu berupa media bahan ajar berbasis komik sehingga siswa mampu memahami materi dengan kemampuan responsif mereka akan media pembelajaran yang menarik.

Tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar IPA berbasis komik yang sehingga layak digunakan selama proses pembelajaran, mengetahui motivasi belajar siswa selama menggunakan bahan ajar IPA berbasis komik. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar IPA kelas 5 berbasis komik pada materi hewan dan jenis makanannya.

Guru harus mampu menggunakan alat alat pembelajaran yang disediakan disekolah dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman, guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan, siswa siswa seperti di kelas 5 biasanya sangat senang

melihat gambar-gambar yang digabungkan teks seperti komik, siswa akan lebih senang belajar dengan menggunakan komik, pada jenjang MI, diberikan mata pelajaran yang lebih kompleks dan lebih luas. Salah satu mata pelajaran yang mulai diajarkan di usia MI adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mata pelajaran IPA adalah pelajaran yang mempelajari tentang lingkungan alam mulai dari yang sederhana sampai yang lebih kompleks. Semakin kompleksnya mata pelajaran yang diajarkan di MI menuntut guru untuk mampu menyampaikan materi dengan jelas dan menarik agar materi dapat dipahami secara optimal oleh siswa dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal pula.

Komik merupakan bahan ajar unik, komik menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk kreatif sehingga mampu menjadi sebuah media yang sanggup menarik perhatian orang dari segala usia terutama anak-anak. Komik dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa dan menjadi pendukung penyampaian konsep pembelajaran sains. Penggunaan komik sebagai pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting yakni memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar para siswa serta membantu siswa dalam mempermudah mengingat materi pelajaran yang dipelajarinya. Komik adalah suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Komik selalu identik dengan gambar selain itu komik juga memiliki jiwa dan raga.

Berdasarkan latar belakang tersebut, untuk mengetahui lebih lanjut bagaimana pengembangan bahan ajar IPA berbasis komik, maka peneliti

mengangkat permasalahan ini untuk dijadikan bahan penelitian yaitu dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar IPA Kelas 5 Berbasis Komik Materi Hewan Dan Jenis Makanannya"

B. Identifikasi Masalah

Pada mata pelajaran tematik tema 5 tentang ekosistem bagian pembelajaran IPA bahan ajar yang digunakan masih berupa buku cetak yang berisikan lebih banyak tulisan sehingga siswa kurang tertarik dan termotivasi untuk membaca. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi tersebut, sehingga hasil belajar siswa juga rendah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan melakukan penelitian pengembangan bahan ajar yang dapat memotivasi siswa untuk belajar yakni melalui media bahan ajar berbasis komik.

C. Batasan Masalah

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

1. Dalam penelitian batasan masalah nya adalah bahan ajarnya, hanya diambil materi hewan dan dua jenis makanannya yaitu hewan yang memakan tumbuhan dan hewan yang memakan hewan lainnya.
2. Selanjutnya pembatasan untuk komik, Media komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu peserta didik dan dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Media komik dapat digunakan dalam proses

pembelajaran dua arah yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh peserta didik.

Ada beberapa jenis-jenis komik antara lain, komik edukasi, komik promosi, komik wayang, komik silat, nah disini peneliti mengambil jenis Komik edukasi, komik jenis ini memberikan andil yang cukup besar dalam ranah intelektual dan artistik seni. Keragaman gambar dan cerita pada komik menjadikannya sebagai alat atau media untuk menyampaikan pesan yang beragam.

3. Pengembangan akan dilakukan dengan metode ADDIE.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar IPA kelas 5 berbasis komik materi hewan dan jenis makanannya yang valid ?
2. Bagaimana pengembangan bahan ajar IPA kelas 5 berbasis komik materi hewan dan jenis makanannya yang praktis ?
3. Bagaimana pengembangan bahan ajar IPA kelas 5 berbasis komik materi hewan dan jenis makanannya yang efektif ?

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 materi hewan dan jenis makanannya yang valid.

2. Untuk mengetahui pengembangan bahan ajar IPA kelas 5 berbasis komik materi hewan dan jenis makanannya yang praktis.
3. Untuk mengetahui pengembangan bahan ajar IPA kelas 5 berbasis komik materi hewan dan jenis makanannya yang efektif.

F. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini, diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dalam dalam penelitian yaitu dapat menambah pengetahuan, pengalaman, dan dapat mengembangkan khasanah ilmu guna mendesain proses pembelajaran yang produktif dan inovatif serta dapat dijadikan bahan perbandingan untuk penelitian sebelumnya.

2. Manfaat praktis

a) Bagi siswa

Dapat meningkatkan keberanian siswa dalam bertanya, menjawab dan mengemukakan pendapat. Meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa serta sebagai sumber belajar mandiri

b) Bagi guru

Untuk guru dapat menjadi acuan dalam membuat media pembelajaran berbasis komik pada materi yang akan diajarkan, dan dapat meningkatkan keterampilan pengembangan pendekatan dan metode dalam proses pembelajaran yang aktif.

G. Kajian Kepustakaan

Maksudnya adalah menyajikan hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh mahasiswa, diketahui melalui pemeriksaan terhadap judul penelitian dipergustakaan 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 Matematika Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Respon Belajar Peserta Didik”. Penelitian ini disusun oleh Maslikhatun, Mahasiswi Universitas Pancasakti Tegal. Didalam penelitian ini menyimpulkan Produk bahan ajar berbasis komik ini merupakan produk pengembangan bahan ajar berupa buku ajar yang digunakan sebagai acuan pembelajaran ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas. Dari hasil validasi yang didapat dari berbagai ahli, praktisi pendidikan, dapat disimpulkan bahwabahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti ini sudah valid dan layak untuk digunakan. Hal ini terbukti dengan hasil presentase dari angket yang diberikan kepada validator dengan di bawah ini : a. Prosentase ahlimateri sebesar 79% yang artinya dari segi materi isi materi bahan ajar ini sudah baik dan layak untuk digunakan. b. Prosentase ahli media sebesar 79% yang artinya dari segi desain bahan ajar ini sudah menarik dan layak digunakan. c. Prosentase praktisi pendidikan sebesar 83% yang artinya bahan ajar ini sudah baik dan layak untuk digunakan. Bahan ajar berbasis komik ini sudah terbukti dapat menumbuhkan respon

belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi respon belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Yaitu sebelum menggunakan bahan ajar berbasis komik respon belajar peserta didik 47% dalam kualifikasi cukup aktif dan pada saat proses pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis komik respon belajar peserta didik 72% dalam kualifikasi aktif. Kesimpulannya, bahan ajar berbasis komik ini mampu meningkatkan respon belajar peserta didik kelas IV MI Assalafiyah Kemanggungan Kecamatan Tarub pada materi pengukuran sudut.

Kajian penelitian ini mempunyai persamaan dan perbedaan yaitu persamaannya sama sama melakukan pengembangan bahan ajar IPA berbasis komik, perbedaannya yaitu pada penelitian oleh Maslikhatun berbasis komik untuk meningkatkan respon belajar peserta didik.

- b. Penelitian dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar/Komik Materi Pokok Konsep Pembagian Dengan Pendekatan Inquiry Siswa Kelas III SDN Jatimulyo II Malang". Penelitian ini disusun oleh Alfiatus Syafa'ah, mahasiswi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Di dalam penelitian ini menyimpulkan produk bahan ajar berbasis cerita bergambar/komik ini merupakan produk pengembangan bahan ajar berupa buku ajar yang digunakan sebagai acuan pembelajaran ketika belajar mengejar dikelas. Produk bahan ajar ini dikemas dalam bentuk cerita bergambar/komik yang disamping berfungsi untuk memudahkan siswa untuk

menumbuhkan minat baca. Pengembangan bahan ajar berbasis cerita bergambar/komik ini dikembangkan melalui berbagai macam proses penelitian dan didasarkan pada kebutuhan belajar yang perlu diperbarui setiap waktunya. Dengan pendekatan inquiry keefektifan penggunaan bahan ajar berbasis cerita bergambar/komik dapat dimaksimalkan.

Kajian penelitian ini mempunyai persamaan dan perbedaan yaitu persamaannya sama sama melakukan pengembangan komik, perbedaannya yaitu pada materinya penelitian disusun oleh Alfiatus Syafa'ah pada materi pokok konsep pembagian dengan pendekatan inquiry.

- c. Penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik Andro-Web Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Siswa SMA”. Penelitian ini disusun oleh Arlin Muzdalifah, mahasiswi Universitas Jember. Didalam penelitian ini menyimpulkan bahan ajar berbasis komik andro-web dinyatakan valid oleh validator ahli maupun validator pengguna dengan perolehan skor sebesar 4,46 sehingga bahan ajar berbasis komik andro-web dapat diimplementasikan pada tempat uji pengembangan. Bahan ajar berbasis komik andro-web dinyatakan cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah fisika siswa dengan perolehan skor sebesar 42,72 pada kelas X IPA 3 dan sebesar 38,06 pada kelas X IPA 6. Skor tersebut berada pada rentang sedang berdasarkan kriteri uji N-gain. Bahan ajar berbasis komik andro-web mendapatkan respon sangat baik dari siswa pada kelas uji

awal maupun kelas uji pengembangan berdasarkan data analisis respon siswa terhadap bahan ajar berbasis komik andro-web.

Kajian penelitian ini mempunyai persamaan dan perbedaan yaitu persamaannya sama sama melakukan pengembangan bahan ajar berbasis komik, perbedaannya yaitu pada penelitian oleh Arlin Muzdalifah yaitu Komik Andro-Web Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Siswa SMA.

- d. Penelitian dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Berupa Buku Komik Pada Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah (Untuk Siswa Kelas 8 SMP/MTs)". Penelitian ini disusun oleh Nabiela Dini Agatha, mahasiswi Universitas Jember. Di dalam penelitian ini menyimpulkan Hasil uji validasi buku komik pada pokok bahasan sistem peredaran darah memperoleh rata-rata validasi oleh para validator ahli sebesar 84,52 dan hasil validasi oleh validator pengguna sebesar 92,14, artinya buku komik yang dikembangkan telah mencapai kriteria sangat valid. Rata-rata persentase uji keterbacaan pada 9 siswa 8A di SMPN 1 Kalibaru Banyuwangi adalah sebesar 84,99 dan diinterpretasikan dalam kategori sangat layak, artinya produk siap untuk digunakan di lapangan. Hasil uji kepraktisan buku komik pada pokok bahasan sistem peredaran darah di SMPN 1 Kalibaru Banyuwangi sebesar 81,94% dan diinterpretasikan dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar tergolong praktis, artinya buku komik sangat praktis dan produk bisa digunakan tanpa melakukan revisi. Hasil

uji keefektivan buku komik pada pokok bahasan sistem peredaran darah di SMPN 1 Kalibaru Banyuwangi memperoleh rata-rata normalized gain sebesar 0,6 dan peningkatan yang terjadi masuk dalam kategori sedang, artinya buku komik tergolong efektif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kajian penelitian ini mempunyai persamaan dan perbedaan yaitu persamaannya sama sama melakukan pengembangan bahan ajar berbasis komik sedangkan perbedaannya yaitu Pada Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah (Untuk Siswa Kelas 8 SMP/MTs), perbedaan juga pada rumusan masalah.

- e. Penelitian dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Ipa Terpadu Berbasis Literasi Sains Bertema Aplikasi Gaya Dalam Kehidupan". Penelitian ini disusun oleh Ika Maulita, mahasiswi Universitas Negeri Semarang. Di dalam penelitian ini menyimpulkan:

(1) Bahan ajar IPA terpadu dikatakan benar-benar berbasis literasi sains jika memiliki ke empat karakteristik aspek-aspek yang terkandung dalam literasi sains dengan lengkap dan seimbang sesuai proporsi 2:1:1:1. Kelengkapan aspek literasi sains tertuang dalam bahan ajar yaitu fitur Ayo Belajar, Mencoba Yuk, Ayo Berpikir Ilmiah, dan Sains dalam Kehidupan yang merupakan implementasi dari aspek sains sebagai batang tubuh pengetahuan, sains sebagai cara menyelidiki, sains sebagai cara berpikir ilmiah, dan interaksi sains, teknologi, dan masyarakat. Keseimbangan aspek literasi sains terlihat pada perbandingan 2 : 1 : 1 : 1

indikator pembelajaran. Aspek sains sebagai batang tubuh pengetahuan memiliki persentase 40% dari keseluruhan indikator pembelajaran, sedangkan tiga aspek literasi sains yang lain memiliki persentase yang sama yaitu 20%.

(2) Bahan ajar IPA terpadu berbasis literasi sains bertema aplikasi gaya dalam kehidupan sangat layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil penelitian tingkat kelayakan bahan ajar memiliki rata-rata perolehan skor $> 75\%$, sehingga bahan ajar dikategorikan sangat layak.

(3) Bahan ajar IPA terpadu berbasis literasi sains bertema aplikasi gaya dalam kehidupan masuk dalam kriteria mudah dipahami karena memiliki rata-rata tingkat keterbacaan $> 57\%$ yaitu sebesar 88,42%. (4) Bahan ajar IPA terpadu berbasis literasi sains bertema aplikasi gaya dalam kehidupan efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi sains siswa. Berdasarkan hasil uji kesamaan dua rata-rata terhadap peningkatan hasil belajar kognitif, hasil belajar afektif dan hasil belajar psikomotor dari kelas kontrol dan eksperimen diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki peningkatan hasil belajar kognitif dan rata-rata hasil belajar afektif serta psikomotor yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Kajian penelitian ini mempunyai persamaan dan perbedaan yaitu persamaannya sama sama melakukan pengembangan bahan ajar, perbedaannya yaitu penelitian oleh Ika Maulita ini Berbasis Literasi Sains Bertema Aplikasi Gaya Dalam Kehidupan.