

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pada dasarnya belajar merupakan kewajiban bagi manusia untuk mendapatkan suatu ilmu yang bisa didapatkan melalui buku, pendidik, dan lingkungan sekitar. Ketika seseorang belajar akan memperoleh ilmu pengetahuan, menambah kepandaian dan mengubah perilaku serta cara berpikir dari manusia tersebut. Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik yang bersifat relatif positif, sebagai hasil interaksi peserta didik dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif pada peserta didik. Perubahan perilaku menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan, perubahan itu sendiri dapat terjadi karena usaha seseorang yang ingin belajar. (Arifin, 2017)

Menurut (Sadiman, 2014) media pembelajaran adalah penghubung atau pengantar pesan dari pendidik ke peserta didik,, adanya media dalam proses pembelajaran dapat merangsang pikiran, minat serta perhatian peserta didik sehingga proses belajar lebih efektif. Media sebagai sarana yang membantu para pendidik dalam proses pembelajaran berupa alat fisik yang dapat menyajikan sebuah pesan yang merangsang pikiran peserta didik untuk belajar, alat-alat tersebut disebut sebagai media. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada guru kelas IV, peneliti menemukan fenomena bahwa media pembelajaran yang digunakan di sekolah masih terbatas, serta diperlukannya media pembelajaran yang lebih menarik terutama pada keterampilan menyimak Bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran pada era yang semakin maju seperti saat ini, pengembangan media pembelajaran adalah hal yang harus dipelajari oleh para pendidik. Media yang dibuat harus bisa dimanfaatkan dengan baik agar bisa menarik perhatian dan minat belajar peserta didik.

Media pembelajaran yang cocok diterapkan dalam pembelajaran salah satunya adalah Media Grafis, contohnya seperti Komik. Komik dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran karena memiliki visual yang menarik dan bisa memantik rasa ingin tahu peserta didik.

Menurut (Daryanto, 2013) komik merupakan suatu bentuk berupa kartun yang mampu menceritakan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang begitu erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk menarik perhatian pembaca khususnya peserta didik. Buku-buku komik dapat dipergunakan secara efektif dan efisien oleh pendidik dalam usaha meningkatkan dan memperluas minat belajar peserta didik terhadap suatu pembelajaran. Oleh karena itu, sangat tepat jika seorang pendidik melakukan pengembangan media komik sebagai sebuah media pembelajaran.

Hal ini dapat dilihat dari beberapa penelitian yang telah dilakukan mengenai keefektifan penggunaan media pembelajaran komik, diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Nurmasari et al., 2023) dengan judul “Pengembangan Komik Cerita Rakyat Si Pahit Lidah Dan Si Mata Empat Untuk Mendukung Keterampilan Menyimak Siswa SD”, penelitian yang dilakukan oleh (Suwarti et al., 2020) dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar”, dan penelitian yang dilakukan (RIANI MP, 2023) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Seni Budaya (Pesta Panen) Berbasis Kearifan Lokal SDN 112 Lemo Kabupaten Luwu Timur”. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran komik layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran komik untuk keterampilan menyimak Bahasa Indonesia ini dipilih oleh penulis dengan cakupan pembahasan tentang Sejarah Kota Gresik. Peneliti memilih konsep pembahasan ini karena sejauh ini belum ada komik cerita anak yang membahas sejarah dari Kota Gresik. Peserta didik dapat menambah pengetahuan terkait peristiwa

penting bersejarah dari Kota Gresik yang dikemas dalam bentuk komik bergambar yang menarik. Dalam media komik ini akan disertakan sebuah *QR Code* yang nantinya dapat di Scan oleh peserta didik, dan isi dari *QR Code* itu adalah sebuah pertanyaan seputar bacaan di dalam komik yang nantinya harus dijawab oleh peserta didik.

Media komik ini akan disusun dengan bahasa yang komunikatif bagi peserta didik khususnya untuk usia sekolah dasar agar mudah dipahami. Aspek sastra dalam pembelajaran bahasa Indonesia saat ini harus mendapat perhatian lebih dari pendidik, karena sastra anak memiliki manfaat bagi peserta didik, yaitu melatih empat keterampilan bahasa, terlebih pada keterampilan menyimak peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran berupa komik untuk menyimak cerita anak bisa memotivasi peserta didik yang memiliki kesulitan dalam memahami isi bacaan, dengan demikian penggunaan media komik ini cocok dikembangkan agar peserta didik lebih termotivasi dalam menyimak bacaan dan menambah pengetahuan mereka. Alasan lain di kembangkannya komik sebagai media cerita anak adalah karena media ini sangat akrab dengan dunia anak-anak. Tidak dapat dipungkiri bahwa peserta didik pada usia sekolah dasar lebih senang dan tertarik mempelajari sesuatu yang bersifat bergambar, menyenangkan, serta menarik. Dengan dikembangkan media komik ini diharapkan peserta didik memiliki keterampilan menyimak yang baik.

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Komik Gresik Kotaku untuk menyimak cerita anak pada pelajaran Bahasa Indonesia
2. Bagaimana kevalidan dan keefektifan Komik Gresik Kotaku sebagai media pembelajaran untuk keterampilan menyimak pada pelajaran Bahasa Indonesia
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap Komik Gresik Kotaku sebagai media pembelajaran untuk keterampilan menyimak Bahasa Indonesia

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan Komik Gresik Kotaku sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak Bahasa Indonesia melalui model ADDIE
2. Mendeskripsikan kevalidan dan keefektifan Komik Gresik Kotaku sebagai media pembelajaran untuk keterampilan menyimak Bahasa Indonesia
3. Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap Komik Gresik Kotaku sebagai media pembelajaran untuk keterampilan menyimak Bahasa Indonesia.

### **D. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian pengembangan komik sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak Bahasa Indonesia ini diharapkan dapat memperoleh manfaat:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan informasi terhadap penggunaan media komik dalam menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, terutama untuk tenaga pendidik dalam upaya memperbaiki mutu pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik

- 1) Peserta didik diharapkan dapat memahami dan mempermudah untuk mempelajari materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

- 2) Peserta didik diharapkan dapat lebih mudah menerima dan memahami materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui media pembelajaran berupa komik sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

b. Bagi pendidik

- 1) Sebagai sumber dan media pembelajaran bagi pendidik dalam pelajaran Bahasa Indonesia.
- 2) Dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran untuk keterampilan menyimak Bahasa Indonesia
- 3) Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi atau masukan tentang media pembelajaran yang efektif digunakan untuk keterampilan menyimak peserta didik di kemudian hari.

c. Bagi sekolah

Sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik.

d. Bagi peneliti

Membantu peneliti menambah pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran Komik serta meningkatkan keterampilan kreativitas dalam menyampaikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran.

#### **E. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya maka dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Pengembangan komik sebagai media pembelajaran untuk keterampilan menyimak Bahasa Indonesia kelas IV di Sekolah Dasar.

2. Isi media komik bercerita tentang sejarah singkat dari Kota Gresik.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya diukur dari segi kevalidan, keefektifan, dan respon positif peserta didik.
4. Model penelitian yang dilakukan menggunakan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

#### **F. Definisi Operasional**

Definisi operasional bertujuan untuk menghindari kesalahpahaman dan perbedaan interpretasi terkait dengan istilah-istilah dalam judul penelitian. Oleh karena itu, definisi operasional yang perlu diuraikan adalah:

1. Pengembangan bahan ajar yang dimaksud dalam konteks penelitian ini, istilah yang digunakan adalah metode, teknik, atau tindakan yang digunakan untuk mengembangkan bahan belajar menggunakan alat atau media, yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, serta mendukung pendidik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas guna untuk mencapai mutu dan kualitas dalam pembelajaran.
2. Bahan Ajar Komik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bahan belajar yang berupa narasi visual dengan beberapa pembahasan yang digambarkan dalam cerita untuk peserta didik dan pengajar dalam proses pembelajaran.
3. Media Pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah perangkat yang mendukung pendidik dalam pembelajaran, yang bertujuan untuk menjelaskan materi dengan lebih jelas, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih efektif dan optimal.
4. Komik Bahasa Indonesia yang dimaksud dalam penelitian ini adalah komik yang digunakan sebagai alat bantu dalam pengajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia. Serta menggabungkan elemen-elemen komik, seperti gambar-gambar berwarna, narasi teks, dan audio pada QR Code untuk menyampaikan pertanyaan seputar isi dari pembahasan..