

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media mempunyai peran utama dalam menentukan seberapa efektif kegiatan belajar (Andani & Yulian, 2018). Namun, media yang tersedia masih terbatas, temuan yang dilakukan di sekolah menunjukkan bahwa penggunaan Media yang digunakan untuk aktivitas pembelajaran tidak banyak berbeda dari media cetak yang digunakan untuk buku teks pelajaran. Buku teks memiliki kekurangan dalam penyajiannya karena mereka cenderung berisi materi pembelajaran yang berpusat pada ilmu pengetahuan murni yang bersandar pada kepentingan kognitif siswa. Selain itu, buku teks tidak mengacu pada pembelajaran kontekstual dengan mengaitkan apa yang diajarkan di sekolah dengan dengan pengalaman nyata (Salyani dkk., 2018).

Menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media akan lebih efektif (Anggraini dkk., 2019). Media pembelajaran dapat membuat ketertarikan siswa untuk memahami materi pelajaran tertentu, dan mampu meningkatkan prestasi belajar mereka (Maryam & Sampoerno, 2021). Menurut (Iriantara, 2014) peran media pembelajaran adalah untuk menarik perhatian siswa, mempercepat pemahaman, memfasilitasi penyampaian pesan secara non-verbal, mengatasi batasan ruang, meningkatkan komunikasi dan produktivitas penjelasan, mengkondisikan waktu pembelajaran, mengurangi kebosanan, serta mendorong partisipasi dan keaktifan siswa, salah satu solusinya adalah menggunakan media grafis seperti komik.

Komik merupakan alat visual yang efektif dalam proses pengajaran, dapat diterapkan di dalam maupun di luar lingkungan pembelajaran. Media visual dapat membantu siswa memahami pelajaran. Komik adalah jenis media yang unik yang menggabungkan teks dan gambar secara kreatif. Menurut Arroio dalam (Addaafi & Nurita, 2020), komik sains membantu siswa mempelajari IPA sehingga mereka dapat memahami konsep IPA dan

merupakan cara yang menyenangkan untuk mengenal IPA. Dengan memanfaatkan komik dalam pengajaran IPA, diharapkan siswa akan terdorong untuk belajar dengan lebih baik, sehingga mereka dapat dengan mudah memahami konsep-konsep yang terkait dengan materi pelajaran yang diajarkan. Motivasi siswa merupakan aspek krusial dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Menurut (Smetana dkk., 2009), komik memiliki fleksibilitas untuk dihadirkan dalam beragam gaya, mulai dari fantasi, sains fiksi, hingga buku pahlawan super, sejarah, aksi, petualangan, fiksi realistik, biografi, humor, romantis, horor, komentar politik, adaptasi klasik, dan manga (komik ala Jepang).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di UPT SD Negeri 18 Gresik pada tanggal 27 Oktober 2023, mengenai kegiatan pembelajaran IPA materi cahaya di kelas V penggunaan media konkret dan visual berupa gambar-gambar masih terbilang terbatas. Penggunaan media konkret yang dimaksud dalam pembelajaran ini meliputi senter untuk menunjukkan sifat cahaya. Sedangkan penggunaan media visual pada pembelajaran ini hanya menggunakan buku teks pelajaran. Pemberian contoh yang tidak memiliki banyak gambar jika dibandingkan dengan teks deskripsinya, kadangkala menjadikan siswa kesulitan dalam memahami karakteristik cahaya. Hal ini terbukti setelah wawancara kepada guru IPA di UPT SD Negeri 18 Gresik bahwasannya di kelas V terdapat siswa yang belum bisa memahami materi mengenai cahaya. Hal tersebut dilihat dari saat seorang guru memberi pertanyaan langsung kepada murid, namun murid tersebut tidak bisa menjawab dan dilihat dari hasil ulangan harian siswa materi cahaya terdapat murid yang mendapatkan nilai dibawah standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 70. Hal ini disebabkan karena salah satu alasan utamanya adalah kurangnya daya tarik media yang digunakan bagi siswa. Maka dari itu, peneliti memutuskan untuk menggunakan komik sebagai perantara untuk mempelajari materi. Komik menunjukkan cara tubuh merespon rangsang cahaya, memungkinkan siswa melihat dan memahami melalui gambar yang ada di dalamnya. Sehingga

dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk membaca. Menurut guru IPA di UPT SD Negeri 18 Gresik komik yang dibutuhkan adalah komik yang berisikan materi cahaya secara rinci dan full colour karena karakteristik siswa kelas V di di UPT SD Negeri 18 Gresik dengan pola pikirnya yang konkrit menyukai media bergambar dan berwarna hal ini didasari oleh teori Piaget pada fase perkembangan intelektual anak, terdapat empat tahapan: (a) tahap sensorimotor untuk usia 0-2 tahun, (b) tahap operasional untuk usia 2-6 tahun, (c) tahap operasional konkret untuk usia 7-11 atau 12 tahun, dan (d) tahap operasional formal untuk usia 11 atau 12 tahun ke atas. (Septianti & Afiani, 2020).

Penemuan tersebut sesuai dengan hasil studi yang dilakukan oleh (Arimbi dkk, 2023) yang menyatakan bahwa media komik muatan Ilmu Pengetahuan Alam tentang karakteristik cahaya memperoleh nilai rata-rata presentase dari validitas ahli media sebesar 93% dengan kategori sangat valid dan validitas ahli materi sebesar 93% dengan kategori sangat valid Serta validitas ahli bahasa sebesar 94, 28 % dengan kategori sangat valid. Sedangkan kepraktisan memperoleh nilai presentase sebesar 85% dengan kategori sangat praktis yang didapatkan dari angket siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran komik untuk muatan Ilmu Pengetahuan Alam tentang karakteristik cahaya yang telah dikembangkan memiliki validitas dan kemudahan praktis dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran. Di samping itu, temuan dari penelitian (Hamim, 2020) kesimpulannya, penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran IPA berbasis komik yang telah dikembangkan dapat dianggap layak untuk diuji coba. Ini didukung oleh hasil validasi ahli media dengan nilai sangat baik (4,83), validasi ahli materi dengan nilai baik (3,67), serta hasil uji coba lapangan awal dan utama yang mendapatkan nilai sangat baik (masing-masing 4,76 dan 4,98), dan hasil uji lapangan operasional yang juga mendapatkan nilai sangat baik (4,48). Dari uji penggunaan, terlihat peningkatan rata-rata skor sebesar 16,39 dengan nilai gain sebesar 0,32 yang termasuk kategori sedang. Kriteria minimal terpenuhi, dengan

hasil validasi dan uji coba mencapai kategori baik, serta nilai sedang dalam uji penggunaan. Dengan demikian, kesimpulan ini menyatakan bahwa media pembelajaran IPA berbasis komik layak digunakan dalam pembelajaran tentang cahaya dan sifat-sifatnya.

Selanjutnya temuan dari penelitian (Melliyanti & Suniasih, 2022) kesimpulannya, media komik merupakan pilihan yang sesuai, yang didukung oleh hasil evaluasi oleh berbagai ahli, termasuk uji ahli isi pembelajaran sebesar 95% dengan kategori sangat layak, ahli desain pembelajaran sebesar 90% dengan kategori sangat layak, ahli media pembelajaran sebesar 82,69% dengan kategori sangat layak, serta uji individu sebesar 90,36% dengan kategori sangat layak, uji kelompok kecil sebesar 91,66% dengan kategori sangat layak, dan uji lapangan sebesar 93,40% dengan kategori sangat layak. Uji efektivitas juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik efektif dalam konteks materi IPA, yang terbukti dengan hasil uji-t, dengan nilai $t\text{-hitung} = 6,242 > t\text{-tabel} = 1,670$ pada taraf signifikansi 5%, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, media komik berbasis kontekstual ini dinilai sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik dapat meningkatkan kesenangan, efektivitas, dan hasil belajar siswa secara positif.

Dari penjelasan tersebut peneliti melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Komik IPA Tentang Cara Tubuh Merespons Rangsang Cahaya”.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan komik IPA tentang cara tubuh merespons rangsang cahaya di kelas V SD melalui model ADDIE?
2. Bagaimana kualitas dari komik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran IPA tentang cara tubuh merespons rangsang cahaya di kelas V SD?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan:

1. Mendeskripsikan media pembelajaran dalam bentuk komik strip pada muatan IPA tentang cara tubuh merespons rangsang cahaya yang digunakan peserta didik kelas V SD melalui model ADDIE
2. Mendeskripsikan kualitas dari komik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk muatan IPA tentang cara tubuh merespon rangsang cahaya di kelas V SD

D. Manfaat Penelitian

Pentingnya masalah ini untuk diteliti karena dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain:

a. Manfaat Teoritis

Diharapkan, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peningkatan pengetahuan di bidang pendidikan, terutama dalam pengembangan minat baca pada siswa Sekolah Dasar (SD).

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis

Diharapkan, hasil penelitian ini dapat bermanfaat dalam menambahkan wawasan atau pengetahuan dalam bidang penelitian IPA tentang cara tubuh merespons rangsang cahaya untuk peserta didik kelas V (Lima) Sekolah Dasar melalui bahan ajar komik.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Temuan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi masukan untuk meningkatkan dan mengembangkan lebih lanjut yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar komik.

3. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa SD dalam memahami materi cahaya, terutama dalam mata pelajaran IPA, melalui penggunaan bahan ajar berupa komik.

Dengan menyajikan bahan ajar komik yang dinamis, inovatif, kreatif, efektif, produktif, dan menghibur, diharapkan dapat menarik minat belajar siswa, terutama pada mata pelajaran IPA.

4. Bagi Keilmuan Sains

Penelitian ini diharapkan untuk mempermudah pemahaman konsep sains. Karena komik dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk menjelaskan konsep-konsep sains yang kompleks dengan cara yang lebih visual dan menarik. Sehingga dapat membantu untuk lebih mudah memahami materi sains yang abstrak sehingga dekat dengan dunia anak-anak. Kemudian sekaligus merevisi miskonsepsi yang dialami anak tentang pemahaman konsep rangsang cahaya dan penglihatan.

E. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan untuk menghindari hal-hal yang tidak relevan, atau diluar lingkup penelitian. Adapun Batasan-batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Materi bahan ajar bagi siswa dan guru memasukkan gambar komik di dalam materi tentang cara tubuh merespon rangsang cahaya
2. Penelitian ini memfokuskan pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar
3. Penelitian ini memfokuskan komik yang dikembangkan pada mata pelajaran IPA materi tentang cara tubuh merespons rangsang cahaya yang digunakan peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk menghindari kesalah pahaman 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 tokoh yang diikutsertakan oleh siswa dan pengajar dalam proses pembelajaran.
3. Media Pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah Perangkat yang mendukung guru dalam pembelajaran, yang bertujuan untuk menjelaskan pesan dengan lebih jelas, sehingga tujuan pengajaran dapat dicapai dengan lebih efektif dan optimal.
4. Komik IPA yang dimaksud dalam penelitian ini adalah komik yang digunakan sebagai alat bantu dalam pengajaran mata pelajaran IPA. Serta menggabungkan elemen-elemen komik, seperti gambar-gambar berwarna, narasi teks, dan dialog karakter, untuk menyampaikan konsep-konsep tentang cara tubuh merespon rangsang cahaya.
5. Pembelajaran IPA yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu pembelajaran yang mempelajari akan tentang cara tubuh merespons rangsang cahaya , indera penglihatan, konsep cahaya dan sifat-sifat cahaya.