

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan serangkaian proses yang disusun dan dijalankan secara sistematis dalam upaya meningkatkan harkat serta martabat manusia secara menyeluruh.¹ Pendidikan menurut UU No. 20 tahun 2003 diartikan sebagai landasan berpijak, yakni usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk dapat diterima di masyarakat bangsa dan Negara dengan memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan.² Pendidikan akan berjalan jika dilakukan dengan sistematis dan efektif.

Pendidikan yang efektif adalah suatu pendidikan yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan sesuai dengan yang diharapkan. Dengan demikian, pendidik (dosen, guru, instruktur, dan trainer) dituntut untuk dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran agar pembelajaran tersebut

¹ Yusuf Muhammad, "Pendidikan Holistik Menurut Para Ahli," *Encephale*, 2019.

² Verdinandus Lelu Ngono and Wijayanto Taufik Hidayat, "Pendidikan Di Era Digital," *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan* (2019).

dapat berguna bagi siswa.³ Pendidikan yang efektif dilakukan dalam proses pembelajaran yang bermakna yang melibatkan berbagai komponen dalam pembelajaran.

Menurut Hanafy, komponen-komponen pembelajaran yang mendukung dan saling berkaitan meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber ajar, evaluasi pembelajaran, peserta didik, guru serta lingkungan yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi saat pelaksanaan pembelajaran.⁴ Komponen-komponen tersebut disusun berdasarkan kebutuhan, situasi, kondisi, yang disesuaikan dengan perkembangan zaman di era digital sekarang ini.

Perkembangan era digital membawa perubahan secara komprehensif, salah satunya pada bidang pendidikan. Perubahan yang dihadirkan sangat kompleks dan berpengaruh mulai dari segi infrastruktur maupun konten yang meliputi metode, model, strategi, ataupun pendekatan pembelajaran.⁵ Perubahan-perubahan tersebut secara tidak langsung akan mengubah perspektif dalam praktik pembelajaran di dunia

³ Siti Nurhasanah, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PINTAR PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SD NEGERI REJOSARI," *LJSE: Linggau Journal Science Education* 2, no. 3 (2022).

⁴ Rizki Purwatresna Senjaya, "Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 1, no. 2 (2022): 99–106.

⁵ Verdinandus Lelu Ngono and Taufik Hidayat, "Pendidikan Di Era Digital."

pendidikan, juga turut menghadirkan tantangan-tantangan yang semakin beragam.⁶

Tantangan dalam lingkup pendidikan menunjukkan masalah yang semakin signifikan, khususnya dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Hal ini berdasarkan hasil survei studi tingkat internasional pada bidang Matematika dan Sains yang dilakukan setiap empat tahun sekali dalam program *Trends in Student Achievement in Mathematics and Science* (TIMSS) yang dilakukan oleh *the International Association for the Evaluation of Educational Achievement* (IEA). Hasil TIMSS tahun 2015 untuk Indonesia dibidang Sains yang ditargetkan pada siswa SD/MI kelas 4 menunjukkan bahwa Indonesia berada pada posisi terbawah diantara negara Asia yakni dengan perolehan skor 397 untuk IPA yang kemudian menempatkan Indonesia pada peringkat 45 dari 48 negara Asia.⁷ Hal ini membuktikan bahwa masih rendahnya prestasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur. Hasil belajar siswa merujuk kepada tingkat keberhasilan berupa peningkatan dan pengembangan dari

⁶ Taufiq Nur Azis, "Strategi Pembelajaran Era Digital," *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)* 1, no. 2 (2019).

⁷ Syamsul Hadi and Novaliyosi, "TIMSS Indonesia (Trends In International Mathematics And Science Study)," *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers Program Studi Magister Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi* (2019).

segi sikap, keterampilan dan pengetahuan yang dapat menunjukkan pada arah yang lebih baik atau lebih buruk.⁸ Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain kesehatan, intelegensi, minat, bakat, dan kesiapan siswa. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi antara lain lingkungan keluarga, pembelajaran di sekolah, hingga interaksi dalam kehidupan bermasyarakat.

Pada pembelajaran IPAS siswa mempelajari berbagai fenomena atau kejadian yang ada di sekitar manusia, baik yang berhubungan dengan makhluk hidup maupun dengan alam semesta. Pembelajaran IPAS mengacu pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan rasional dengan memberikan pengalaman secara langsung dalam meningkatkan pemahaman siswa.⁹ Cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengimplementasikan konsep IPAS secara konkret dengan mengintegrasikan pada budaya lokal yang ada di sekitar siswa.

Budaya yang tercermin dari kejadian alamiah masyarakat setempat yang terus berulang dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi siswa. Dengan menghadirkan berbagai budaya Banten dalam proses

⁸ Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)* 2, no. 3 (2024): 61–68.

⁹ Atikah Dewi Anggita et al., "ANALISIS MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK TERHADAP PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS 4 SD N PANGGUNG LOR," *INVENTA* 7, no. 1 (2023): 78–84.

pembelajaran, siswa akan lebih memahami apa yang disampaikan karena materi yang dipelajari sesuai dengan pengalaman budaya siswa. Selain itu, konten berbasis budaya lokal juga menunjang peningkatan hasil belajar siswa melalui penyebarluasan dan peningkatan pemahaman siswa akan konkten budaya khususnya budaya lokal.¹⁰ Penyebarluasan konten budaya dalam pembelajaran tersebut membutuhkan media pembelajaran yang menjadi sarana penarik minat belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mendukung keberhasilan suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam mengatur dan melaksanakan proses pembelajaran untuk diambil perspektif yang visioner tentang pembelajaran.¹¹ Kesesuaian penggunaan media pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik siswa berpengaruh pada ketertarikan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Tegal Maja ditemukan bahwa kelas IV memiliki hasil belajar yang rendah pada pembelajaran IPAS. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya pada penggunaan pembelajaran konvensional yang membuat siswa merasa bosan dan mengantuk selama proses pembelajaran

¹⁰ Dek Ngurah Laba Laksana and Ermelinda Awe Yosefa, "Desain Pembelajaran Berbasis Budaya," in *Book Chapter*, 2021.

¹¹ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021.

berlangsung, fokus siswa yang kurang maksimal karena lebih banyak bercanda daripada memperhatikan penjelasan guru, permasalahan lain yang ditemukan setelah melakukan wawancara dengan guru kelas IV SDN Tegal Maja adalah minimnya pengetahuan siswa akan budaya Banten.¹²

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Iga Istiana menyatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan guru di kelas belum menggunakan media yang bervariasi karena keterbatasan pemahaman akan teknologi sehingga media yang digunakan seringnya berbentuk visual atau gambar serta buku paket yang menurunkan motivasi siswa akan belajar.¹³ Penelitian lain yang dilakukan oleh Fadilah Noor Aulia menunjukkan bahwa guru mengalami kekurangan akan alat dan bahan dalam pembelajaran sehingga guru hanya menggunakan buku pegangan saja yang membuat siswa merasa bosan serta tidak fokus selama proses pembelajaran.¹⁴ Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Rizky Purwatresna Senjaya dkk juga menunjukkan bahwa variasi media pembelajaran IPA yang diterapkan masih kurang sehingga menimbulkan

¹² Neng lasari, *Hasil observasi dengan guru kelas dan siswa kelas IV SDN Tegal Maja*, 22 November 2022.

¹³ Iga Istiana, *PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS KOMIK PADA PEMBELAJARAN TEMA 7 KELAS IV SD/MI* (Lampung: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Lampung, 2019).

¹⁴ Fadilah Noor Aulia, *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DENGAN MENGGUNAKAN MODEL FOUR D (4D) TERHADAP HASIL BELAJAR IPA MATERI EKOLOGI DAN KEANEKARAGAMAN HAYATI INDONESIA PADA SISWA KELAS VII DI MTs. AMAL SHOLEH KEC. GETASAN TAHUN PELAJARAN 2022/2023* (Salatiga: Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam, Jurusan Guru Mata Pelajaran, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kejuruan, Universitas Islam Negeri Salatiga, 2023).

kejenuhan dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi yang disampaikan oleh guru.¹⁵

Salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah ini adalah dengan menggunakan media komik berbasis budaya lokal dalam pembelajaran IPAS. Komik mampu menyajikan informasi dalam bentuk visual dengan alur cerita yang dibuat runtut, singkat, padat, dan penuh makna yang dikemas secara edukatif dan komunikatif sehingga mampu menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar.¹⁶ Media komik berbasis budaya lokal dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan partisipatif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat serta pengetahuan akan budaya lokal semakin bertambah dan mendalam bagi siswa. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran IPAS di SDN Tegal maja”.

¹⁵ Senjaya, “Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.”

¹⁶ Meika Ferania et al., “Pengembangan Media KOMPAS (Komik IPA SD) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8, no. 22 (2022): 489–499.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, ditemukan beberapa masalah yang muncul antara lain:

1. Tantangan pendidikan era digital
2. Rendahnya minat dan hasil belajar pada IPAS
3. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini merujuk kepada penggunaan media pembelajaran yang menarik sebagai langkah awal dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media komik berbasis budaya lokal untuk kelas IV SDN Tegal maja pada pembelajaran IPAS.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan di atas, dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media komik berbasis budaya lokal untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS di SDN Tegal Maja?
2. Bagaimana kelayakan media komik berbasis budaya lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS di SDN Tegal Maja?

3. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS dengan media media komik berbasis budaya lokal di SDN Tegal Maja?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan di atas, penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan media komik berbasis budaya lokal untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS di SDN Tegal Maja
2. Mengetahui kelayakan media komik berbasis budaya lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS di SDN Tegal Maja
3. Mengetahui hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS dengan media media komik berbasis budaya lokal di SDN Tegal Maja

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, manfaat dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Manfaat Teoritis

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menjadi landasan dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan minat belajar

siswa, khususnya media komik yang dapat dijadikan pertimbangan dalam pembelajaran di kelas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS. Selain itu dapat memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih aktif dan menumbuhkan kreativitas dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk memfasilitasi guru dalam mengajar dan mempermudah dalam menyampaikan materi.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas belajar dalam pembelajaran IPAS dan kemampuan para pendidik, dengan mendukung guru untuk menciptakan media yang lebih bervariasi lagi.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media komik berbasis budaya lokal Banten untuk kelas IV SD pada pembelajaran IPAS.
2. Media komik dibuat menggunakan aplikasi *Canva*.
3. Materi IPAS berbasis budaya lokal pada komik mengenai budaya suku Baduy Banten.
4. Media komik dikembangkan dengan penggunaan animasi visual yang menunjukkan budaya lokal Banten.
5. Media komik dibuat dengan versi cetak yaitu media diprint dengan ukuran kertas B5

H. Sistematika Penulisan

Skripsi ini akan disusun dengan sistematika sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian teori yang berisi tentang pengembangan, media pembelajaran Komik, pembelajaran IPAS, hasil belajar, budaya lokal Banten, minat belajar dan media komik berbasis budaya lokal Banten, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir produk.

Bab III Metodologi penelitian yang berisi tentang metode penelitian, tahap penelitian, prosedur penelitian dan pengembangan,

sumber data, teknik dan instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil dan pembahasan yang berisi tentang hasil penelitian dan pengembangan, dan pembahasan.

Bab V Penutup yang berisi tentang kesimpulan dan saran terkait dengan hasil penelitian dan pembahasan.