

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia hidup membutuhkan yang namanya pendidikan untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri seseorang menjadi lebih baik dan bermanfaat bagi lingkungannya. Kebijakan mengenai pendidikan telah diatur dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan (Nasional, 2003) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuasaan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dimana dalam tujuan pendidikan berfungsi untuk mengembangkan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2007). Pendidikan juga merupakan investasi sumber daya manusia jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia di dunia.

Salah satu komponen penting dalam pendidikan yaitu seorang guru atau tenaga pendidik yang profesional terhadap pembelajarannya. Guru dalam keprofesiannya harus menciptakan pembelajaran yang baik dan

menyenangkan terhadap siswa, sehingga siswa mudah memahami dan mengerti terhadap pembelajaran yang guru ajarkan. Proses belajar dan pembelajaran merupakan kegiatan yang tidak dapat di pisahkan dalam kehidupan manusia. Belajar adalah suatu proses yang di tandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan yaitu sebagai hasil dari proses belajar dapat diindikasikan dalam berbagai bentuk seperti mengubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, keterampilan dan kemampuan, serta perubahan aspek-aspek yang lain pada individu peserta didik (Santoso & Subagyo, 2017). Artinya proses belajar harus menghasilkan perubahan, perubahan tersebut bisa terjadi dikarenakan hal yang di sengaja maupun tidak sengaja. Dari proses belajar mengajar munculah evaluasi yang nantinya akan menghasilkan satu nilai yang di sebut dengan hasil belajar. Proses pembelajaran tersebut dapat di laksanakan dengan baik jika komponen di dalamnya saling mendukung mulai dari guru, siswa, media yang digunakan serta dukungan dari orang tua siswa. Media yang di gunakan harus dapat membantu siswa dalam memahami materi, sekaligus membantu siswa, orang tua atau wali yang menemani proses belajar siswa.

Hasil observasi dari kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP II) di SDN Banaresep Timur I banyak guru yang masih menggunakan metode ceramah dalam memberikan pembelajaran dan minimnya menggunakan media pembelajaran di sekolah. Siswa mengalami kejenuhan dalam pembelajaran serta kurang paham terhadap materi yang telah di ajarkan, salah satunya pada mata pelajaran Bahasa Madura materi unsur intrinsik teks cerita rakyat. Pada materi tersebut peserta didik membaca dan

menulis berbagai komponen-komponen dalam komik seperti tokoh atau penokohan, alur cerita, latar, amanat, yang menjadi salah satu faktor permasalahan di dalam kelas karena kurangnya variasi pembelajaran oleh guru. Dalam permasalahan yang terjadi guru diuntut untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif dengan mengikuti perkembangan zaman pada saat ini. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran. Pada hasil bertanya kepada guru mata pelajaran bahasa madura, awal pembelajaran siswa memperhatikan penjelasan guru. Siswa cenderung mulai bosan dan bermain sendiri, dan berbicara dengan teman sebangkunya. Berdasarkan pada tahap awal peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas tentang Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Bahasa Madura yang diperoleh yaitu 60% tuntas dan 40% belum tuntas. Upaya yang dilakukan guru jika siswa belum mencapai nilai KKM yaitu dengan mengadakan remedial. Namun cara itu belum sepenuhnya efektif, karena dilihat dari waktu tidak efisien. Mengingat belum berhasil dijadikan solusi oleh guru bahasa madura kelas IV mencapai nilai KKM. Agar pembelajaran lebih efektif dan hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa tuntas nilai KKM, diperluakanya media pendukung lain yang sesuai.

Pada zaman yang semakin maju seperti saat ini, kehadiran media sangatlah penting untuk menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Sudjana & Rivai berpendapat bahwa media bermanfaat untuk membuat pembelajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa. Maka dari itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat

sangat di perlukan. Media yang di gunakan harus dapat membantu siswa dalam memahami materi dalam (Sari & Cahyono, 2020). Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang merupakan sarana komunikasi baik berupa media cetak maupun non cetak. Penggunaan media merupakan faktor penting dalam kegiatan pembelajaran, penerapan media pembelajaran yang dimaksud agar belajar menjadi efektif, efisien, cepat, luas, banyak, dan bermakna bagi peserta didik (Yuliati & Saputra, 2019).

Dalam era pembelajaran yang semakin inovatif saat ini, kehadiran media pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa di katakan wajib. Sebagai seorang guru yang berpotensi harus dapat membuat dan memanfaatkan media secara baik agar menarik perhatian dan minat belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang cocok diterapkan dalam pembelajaran terutama bahasa madura adalah media grafis yaitu komik. Komik dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran, misalnya dalam membaca. Komik merupakan bacaan yang cukup menarik untuk anak-anak. Kesenangan anak-anak terhadap komik, dapat dimanfaatkan sebagai pokok utama pemilihan objek pengembangan media pembelajaran. 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 memberikan hiburan kepada peserta didik, karena komik yang berupa kartun dapat menarik perhatian pembaca khususnya peserta didik (Prihanto & Yunianta, 2018).

Komik dapat didefinisikan sebagai gambar kartun yang mengungkapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca (Ekayati & Hakim, 2014). Sehingga komik menjadi media yang tepat untuk dijadikan media pembelajaran yang menghibur dan tidak membosankan untuk siswa. Merujuk pada yang diatas maka timbulnya rasa ingin mengembangkan komik untuk dijadikan media pembelajaran, dengan cara menyisipkan bahasa Madura yang menjadi pokok dialog. Dialog merupakan interaksi antar manusia dengan manusia, manusia dengan alam dan manusia dengan sang pencipta, yang tidak lepas dengan istilah bahasa, pada hakikatnya bahasa merupakan hasil bunyi yang dihasilkan indera ucapan yang mengandung makna yang berfungsi sebagai alat yang digunakan manusia berinteraksi antar manusia. Dilihat fungsi bahasa yang merupakan alat untuk berinteraksi, bahasa merupakan hal yang sangat penting untuk kita pahami mengaplikasikan dalam masyarakat, sehingga mempunyai tingkatan pembagian, seperti halnya Bahasa Madura, dibagi menjadi tiga tingkatan dari bahasa tingkat kasar (tingkat rendah), tengah dan halus (tingkat tinggi). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar bahasa madura dengan melalui media komik dan untuk mengetahui hasil dari pembelajaran dan harapan perubahan perilaku dalam hubungan interaksi secara sosial setelah membaca dan mengidolakan karakter dalam komik. Bahasa madura perlu di kaji lebih dalam untuk menjaga kelestarian bahasa lokal untuk kedepannya, maka dari itu komik ini menggunakan bahasa madura. Penelitian penggunaan komik yang dilakukan oleh Akbar, yang menyatakan bahwa

penggunaan komik dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam (Karlana et al., 2021).

Berpedoman pada kurikulum 2013 yang sesuai dengan pembelajaran bahasa Madura, kelas IV dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.3 Mengenal dan memahami unsur intrinsik teks cerita rakyat secara lisan maupun tulisan. Dengan pengembangan media komik tersebut di harapkan siswa dapat menyajikan informasi cerita rakyat dan kegiatannya. Berdasarkan uraian hal tersebut peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Mata Pelajaran Bahasa Madura Kelas IV di SDN Banaresep Timur I”.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Bagaimana cara pengembangan media pembelajaran komik pada mata pelajaran bahasa Madura kelas IV SDN Banaresep Timur I?
2. Bagaimana respon siswa setelah menggunakan media komik dalam pelajaran bahasa Madura kelas IV SDN Banaresep Timur I?

C. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang telah dipaparkan, demikian dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan cara pengembangan media pembelajaran komik pada mata pelajaran bahasa Madura kelas IV SDN Banaresep Timur I
2. Untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media komik dalam pelajaran bahasa Madura kelas IV SDN Banaresep Timur I

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang di harapkan setelah mengembangkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memakai alur cerita yang ringan, dengan perwatakan yang realistis untuk menarik minat baca siswa.
2. Menggunakan bahasa Madura
3. Produk komik menggunakan kertas A5.
4. Komik dibuat *Full Color* dengan menggunakan *Berlin Sans FB*.
5. Ukuran huruf komik 12.
6. Media komik yang di gunakan, yaitu tentang cerita rakyat.
7. Komik mengandung komponen-komponen seperti pengenalan tokoh, cerita komik, pesan moral yang terdapat dalam cerita.

E. Pentingnya Pengembangan

Dari beberapa masalah yang sudah peneliti paparkan di atas, maka dari itu pentingnya pengembangan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut adalah:

1. Bagi siswa
 - a. Memanfaatkan media komik untuk melatih keterampilan membaca dan memahami materi yang telah dipelajari.
 - b. Media dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan motivasi terhadap perpaduan pembelajaran dengan membaca komik yang bergambar dan ada ceritanya tersebut.
 - c. Sebagai sumber belajar tambahan bagi peserta didik.

2. Bagi guru

Media pembelajaran berupa komik dapat mempermudah guru dalam pembelajarannya di dalam kelas. Guru dapat menambah pengetahuan, wawasan serta keterampilan mengenai media komik yang akan di terapkan dalam pembelajarannya tersebut. Dapat meningkatkan strategi pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan ketertarikan dan prestasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran mata pelajaran bahasa Madura.

3. Bagi sekolah

Dapat meningkatkan sistem kinerja guru dalam menerapkan media komik sebagai pembelajaran mata pelajaran bahasa Madura. “Sebagai bahan kajian guru untuk mengetahui seberapa besar ketertarikan dan prestasi anak terhadap pengembangan media pembelajaran komik dalam mata pelajaran bahasa Madura, memiliki guru yang dapat melakukan pembelajaran dengan professional dan meningkatkan mutu sekolah bagi pembelajaran”.

4. Peneliti

Penelitian dalam pengembangan media komik dalam mata pelajaran bahasa madura ini diharapkan dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan serta menambah pengalaman dalam proses penelitian.

F. Definisi Istilah

Berdasarkan rumusan masalah yang tertera di atas, maka uraian definisi istilah dalam penelitian “pengembangan media pembelajaran

komik pada mata pelajaran bahasa madura kelas IV SDN Banaresep Timur I” adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran adalah alat bantu pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran agar siswa tidak mengalami kejenuhan dalam proses belajar mengajar.
2. Komik adalah media yang berbentuk buku yang bergambar berisi tokoh-tokoh didalamnya, berwarna dan berisi cerita tentang Kerrapan Sapè.
3. Media ini digunakan dikelas IV SD dengan tujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
4. Materi Bahasa Madura adalah materi yang menceritakan tentang Kerrapan Sapè dimadura dengan menggunakan bahasa lokal yaitu bahasa Madura.

