

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan diharapkan mampu mencetak generasi yang tidak hanya unggul dalam pengetahuan, namun juga memiliki keterampilan era abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreatif, inovatif, mandiri dan mampu memecahkan masalah. Dimana harapan agar siswa mampu terlibat aktif dalam proses pembelajaran, memahami konsep dengan baik dan memanfaatkan teknologi secara positif dalam kegiatan belajar. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Pendidikan adalah proses perubahan sikap dalam melakukan usaha untuk dewasa melalui pengajaran dan pelatihan. Tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan Pendidikan.

Dalam mencapai tujuan pendidikan di sekolah, dimana guru sebagai fasilitator harus memiliki banyak kecakapan dalam memilih media dan bahan ajar yang berbeda-beda, guru juga harus dituntut untuk berpotensi dan profesional serta mampu membuat dan memanfaatkan media secara baik, agar menarik perhatian siswa serta diperlukan pembaharuan dalam sistem pendidikan yaitu pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 22 Agustus 2025 dengan guru kelas III SD Negeri 060937 Medan Johor, diperoleh fakta bahwa media pembelajaran di sekolah memenuhi kebutuhan peserta didik untuk mudah memahami materi yang di sampaikan oleh guru terkhusus pada mata pelajaran IPA. Kendalanya dikarenakan faktor guru yang masih menggunakan media pembelajaran konvensional, hanya menggunakan media gambar biasa yang kurang variatif seperti sering ceramah dengan menggunakan buku paket sebagai media utama. Siswa kurang semangat belajar IPA karena merasa bosan dan sering mengantuk di kelas.

Dan berdasarkan hasil wawancara dengan guru, guru mengungkapkan bahwa mereka hanya pernah belajar menggunakan gambar-gambar sesuai materi dan buku paket saja. Serta terbatasnya pembuatan media pembelajaran di sekolah disebabkan oleh kesibukan guru, sehingga guru tidak memiliki cukup waktu untuk membuat media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran dan peserta didik hanya terpaku pada buku siswa dengan pemberian contoh sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Beda dengan jawaban siswa, siswa mengungkapkan bahwa selama proses pembelajaran mereka jarang menggunakan media pembelajaran, siswa hanya belajar dengan monoton, mendengarkan ceramah dan diskusi dari guru serta melihat gambar dari materi saja sehingga mengakibatkan peserta didik mudah bosan dan kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran berupa kertas bergambar berukuran kecil sehingga peserta didik terlihat tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran sehingga sulit memahami penjelasan dari guru. Selain itu guru belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang baik dan bisa menarik perhatian peserta didik sehingga minat belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPA sangat kurang.

Hal tersebut dibuktikan dari persentase jumlah siswa yang ketuntasan belajarnya belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dapat dilihat seperti pada tabel 1.1 berikut:

**Tabel 1.1 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 060937 Medan Johor**

<b>KKM</b>	<b>Nilai</b>	<b>Jumlah siswa</b>	<b>Presentase (%)</b>	<b>Keterangan</b>
70	< 70	13	65%	Tidak Tuntas Secara Klasikal
	≥ 70	7	35%	
<b>Jumlah</b>		20	100%	

**Sumber: Wali Kelas III SD Negeri 060937 Medan Johor**

Berdasarkan tabel 1.1 menunjukkan bahwa dari 20 siswa, hanya 7 siswa yaitu sebesar 35% yang memenuhi KKTP yang telah ditetapkan, sedangkan jumlah siswa yang tidak memenuhi KKTP yang telah ditetapkan adalah 13 siswa

yaitu sebesar 65%.

Setelah dilakukan wawancara dengan Guru wali kelas penggunaan media komik pada pembelajaran IPAS dikelas III SD belum pernah digunakan. Adapun media pembelajaran yang digunakan hanya berupa gambar-gambar beserta kalimat-kalimat penjelasan terkait materi yang diajarkan. Dikarenakan media gambar yang ditampilkan guru kurang menarik terlalu sederhana, efeknya sering membuat siswa kurang antusias saat proses pembelajaran yang akhirnya membuat siswa jadi bosan dan jenuh selama proses pembelajaran. Maka dari itu seiring dengan berjalannya waktu kemajuan teknologi membuat pembaruan yang sangat besar dibidang pendidikan dan sudah saatnya guru memanfaatkannya agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik sekaligus menambah semangat peserta didik pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Keaktifan guru dalam menyampaikan suatu materi dengan menarik dan benar akan membangun minat belajar peserta didik dan mencapai tujuan dimana dapat memahami ilmu pengetahuan dengan benar. Media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah diakses di era digital saat ini adalah suatu kemajuan yang sangat menguntungkan dalam segi pendidikan. Karena dapat meningkatkan minat peserta didik dan lebih mudah memahami materi yang guru sampaikan di dalam kelas. Seperti melibatkan penggunaan Media Komik pada proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Umi Maesaroh (2021) bahwasannya Media pembelajaran komik dikategorikan efektif, karena 81% peserta didik mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 79,85 karena proses belajar yang mempergunakan media komik yang memberikan efek yang bisa memberikan peningkatan nilai peserta didik. Selanjutnya jurnal dari Kurnia (2024) dengan judul “Pengembangan Media Komik pada Materi Sumber Energi Terhadap Hasil Belajar Kelas III SD Negeri 3 Rambutan” dengan hasilnya dinyatakan valid dengan diperoleh rata-rata dari validator sebesar 87% dengan kriteria valid. Terakhir dari skripsi dengan hasil penelitian dari Nadya Firdausy (2023) dengan hasil efektifitas media komik diukur melalui hasil validasi ahli media, materi dan Bahasa memperoleh nilai rata-rata 91% dengan kategori valid dan dinyatakan bahwa media komik layak untuk digunakan. Hasil pengisian

angket respon siswa didapatkan sebesar 99% dinyatakan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran tematik Tema 7 Subtema 1 pembelajaran 1 kelas III di MI Fathus Salafi Ajung Jember. Analisis data hasil belajar pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan dari peserta didik meningkat dengan rata-rata presentase sebesar 73%.

Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan satu media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak SD adalah yaitu media komik yaitu komik cetak. Komik cetak adalah sebuah gambar yang berkarakter yang terdapat cerita atau dialog didalamnya. Anak-anak sangat menyukai komik karna sesuai dengan karakternya serta cocok untuk usianya sehingga tanpa ada unsur paksaan pun anak- akan membacanya sesuai dengan keinginannya sendiri. Menurut KBBI ( Kamus Besar Bahasa Indonesia) komik adalah suatu cerita yang disajikan dengan gambar, yang lucu sehingga identik mudah sekali untuk di cerna oleh semua usia.

Berdasarkan uraian diatas peneliti mengkaji permasalahan melalui penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas III SD Negeri 060937 Medan Johor”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah- masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih menggunakan Media konvensional seperti ceramah dan diskusi serta masih menggunakan Media pembelajaran gambar yang sederhana dan kurang menarik.
2. Kualitas media pembelajaran yang digunakan belum memenuhi kebutuhan peserta didik untuk mudah memahami materi yang di sampaikan oleh guru.
3. Guru belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.
4. Siswa merasa bosan dan kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah : Pengembangan Media Komik pada Mata Pelajaran IPA materi Siklus Hidup Hewan Kelas III SD Negeri 060937 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026.

### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kevalidan pengembangan komik pada mata pelajaran IPA materi Siklus Hidup Hewan kelas III SD Negeri 060937 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026 ?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan komik pada mata pelajaran IPA materi Siklus Hidup Hewan kelas III SD Negeri 060937 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan komik pada mata pelajaran IPA materi Siklus Hidup Hewan kelas III SD Negeri 060937 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan komik pada mata pelajaran IPA materi Siklus Hidup Hewan kelas III SD Negeri 060937 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Siswa :  
Media pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran serta menarik semangat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA materi Siklus Hidup Hewan.
2. Bagi Guru :  
Dapat menambah wawasan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik.
3. Bagi Sekolah :

Sebagai referensi untuk pengembangan dan pelatihan terkait media pembelajaran terhadap guru-guru dan memberikan sumbangan pemikiran sehingga dapat di jadikan referensi untuk meningkatkan pembelajaran di sekolah dan menunjang peningkatan mutu pendidikan.

4. Bagi Peneliti :

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian lain, yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran khususnya pada tingkat Sekolah Dasar.

