

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa supaya peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif supaya memiliki pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan dalam bermasyarakat, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian serta akhlak mulia. (Undang-undang SISDIKNAS no. 20 tahun 2003).

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran dimana menekankan pada proses belajar gerak, pengetahuan dan keterampilan, untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan perilaku hidup sehat. UU SKN Bab 1 yang menyatakan bahwa olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani.

Kurikulum 2013 atau K13 adalah kurikulum yang berlaku dalam sistem sistem pendidikan Indonesia, Kurikulum ini adalah kurikulum tetap yang diterapkan menggantikan kurikulum 2006 (kurikulum tingkat satuan pendidikan). Kurikulum 2013 memiliki empat aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap, dan perilaku. Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan

dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya (Chomsin S.Widodo, Jasmadi, 2008:40). Sehingga bahan ajar memiliki peranan penting dalam pembelajaran. Tujuan diterapkannya bahan ajar berbasis komik dalam kegiatan belajar-mengajar sebagai dorongan terhadap minat siswa yang kurang tertarik terhadap pelajaran. Karena kebanyakan anak lebih suka membaca sesuatu yang berbentuk cerita bergambar dari pada membaca buku pelajaran mereka.

Buku pelajaran sekarang sebagian besar berupa buku teks yang lebih didominasi dengan informasi berupa uraian tertulis. Pada buku teks sudah ada variasi penambahan ilustrasi gambar, namun hal itu belum memberikan pengaruh yang cukup terhadap peningkatan minat baca siswa. Berbeda dengan buku pelajaran, buku komik merupakan buku yang didominasi oleh gambar kartun dimana perwatakan yang sama membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat dan dirancang untuk menghibur pembacanya. Sehingga siswa cenderung lebih suka membaca komik dari pada membaca buku pelajaran.

Senam adalah latihan tubuh pada lantai atau pada alat yang dirancang untuk meningkatkan daya tahan, kekuatan, kelenturan, kelincahan, koordinasi, serta kontrol diri. Senam lantai merupakan salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMP. Materi senam lantai ini diberikan dalam bentuk materi-materi teori dan praktek, dalam kegiatan pembelajarannya, peserta didik diharapkan menguasai berbagai rangkaian

gerakan dasar sesuai dengan materi yang diajarkan pada tiap semester dan tingkatan tertentu

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) serta tuntutan peningkatan mutu pembelajaran semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Perkembangan IPTEK juga mendorong penciptaan media pembelajaran yang kreatif. Untuk memenuhi tuntutan tersebut, tugas yang di emban oleh guru atau pengajar adalah mampu menciptakan secara inovatif dan kreatif alat-alat teknologi untuk membantu berlangsungnya proses belajar mengajar sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 14 Desember 2017, kurikulum pembelajaran di MTs N Bawu menggunakan K13 dimana dalam pembelajaran penjas 2 jam praktik dilapangan dan 1 jam pembelajaran di kelas. Dalam proses pembelajaran di kelas siswa kurang berminat membaca buku pelajaran, males-malesan dan banyak yang tidak memperhatikan apa yang diajarkan oleh guru, diperlukannya model pembelajaran yang menarik.

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam Koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. Anggapan masyarakat terhadap komik tergolong buruk, tidak mendidik, dan tidak bermanfaat. Padahal, komik juga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran, yang bahkan bisa menjadi minat belajar siswa yang efektif dan bahkan bisa menambah imajinasi siswa.

Sudjana dan Rivai (2009: 67) menyatakan bahwa komik dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, dapat membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca serta meningkatkan minat baca siswa.

Komik mudah dibaca, diminati, dan disukai banyak kalangan, membaca komik atau buku cerita bergambar lebih disukai anak-anak daripada membaca buku yang isinya cuma terdiri dan tersusun dari huruf saja. Selain sebagai sarana berimajinasi, komik juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang mana materi pembelajaran dimuat di dalam komik sehingga materi pembelajaran tersebut jadi lebih menarik untuk dibaca oleh siswa. Dan agar komik tidak lagi dianggap selalu negatif dan tidak bermanfaat bagi anak-anak.

Peneliti tertarik melakukan sebuah penelitian dalam bentuk skripsi dengan judul **“Pengembangan Komik sebagai Referensi Bacaan Guling Depan untuk Siswa Kelas VII MTs N Bawu Jepara”**

1.2. Identifikasi Masalah

Dari hasil pemaparan pada latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa masalah diantaranya adalah :

1. Banyak siswa yang malas memperhatikan dan mengikuti proses pembelajaran
2. Banyak siswa yang kurang tertarik membaca buku pelajaran
3. Belum adanya bahan ajar guling depan berbasis komik bagi siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri Bawu Jepara

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di paparkan oleh peneliti, peneliti tidak menjadikan semua permasalahan yang muncul untuk diteliti, akan tetapi peneliti akan membatasi penelitiannya dikarenakan terbatasnya waktu, tenaga dan kemampuan peneliti. Dalam penelitian kali ini, peneliti membatasi masalah hanya meneliti pengembangan bahan ajar guling depan berbasis komik untuk siswa kelas VII MTs N Bawu Jepara

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah yaitu :

Apakah bahan ajar guling depan berbasis komik layak atau tidak digunakan dalam proses KBM MTs N Bawu Jepara.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai pada pembuatan skripsi ini adalah :
Menghasilkan bahan ajar guling depan berbasis komik yang layak untuk digunakan dalam proses KBM MTs N Bawu Jepara.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan dalam berbagai bidang pendidikan jasmani dan kesehatan bagi para pendidik dan siswa di MTs N Bawu. Adapun manfaat yang diharapkan penulis dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan referensi bacaan materi guling depan berbasis komik untuk siswa kelas VII MTs N Bawu Jepara.
2. Menganalisis keefektifan komik sebagai referensi bacaan materi guling depan untuk siswa kelas VII MTs N Bawu Jepara.
3. Mengetahui pengaruh referensi bacaan materi guling depan berbasis komik untuk siswa kelas VII MTs N Bawu Jepara

1.7. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Media berupa buku komik cetak
2. Kertas yang digunakan adalah kertas hvs
3. Komik berisi mengenai materi guling depan
4. Bahasa yang digunakan dalam komik singkat padat dan jelas
5. Komik disusun secara menarik dan sederhana

1.8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari pengembangan ini adalah komik mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah banyaknya materi pelajaran yang tidak bisa dimasukkan, dikarenakan terbatasnya waktu, tenaga dan kemampuan peneliti.

