

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu pemegang peranan penting dalam kehidupan karena pendidikan mampu melahirkan generasi muda yang memiliki pengetahuan, kemampuan dan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas tinggi. Kemajuan setiap bangsa juga tercermin dari kualitas pendidikan yang bermutu. Untuk menghasilkan kualitas pendidikan yang bermutu maka harus dilakukan peningkatan kualitas pendidikan baik secara kuantitatif maupun kualitatif yang dilakukan secara berkesinambungan (Ernata, 2017). Di Indonesia khususnya, pemerintah terus melakukan evaluasi dan pengembangan mutu pendidikan. Upaya yang dilakukan salah satunya yaitu pembaharuan kurikulum.

Kurikulum yang diberlakukan di Indonesia saat ini yaitu kurikulum 2013 yang didalamnya lebih mengedepankan tiga aspek ranah penilaian, diantaranya aspek pengetahuan, aspek keterampilan dan aspek sikap. Hal ini relevan dengan tujuan kurikulum yaitu untuk mempersiapkan generasi muda Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, inovatif, afektif dan mampu memberikan kontribusi dalam hidup bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia sekalipun (Permendikbud, 2014). Diterapkannya kurikulum 2013 membuat hasil belajar bukan lagi dijadikan sebagai prioritas melainkan proses belajar yang lebih disoroti dan mendominasi.

Pandemi Covid-19 yang sampai saat ini terus menerus menghantui benak masyarakat dunia termasuk juga Indonesia yang berdampak pada sistem pembelajaran dalam satuan pendidikan. Hal ini bermula pada tanggal 31 Desember

2019 yang berasal dari Organisasi kesehatan Dunia (WHO) Kantor Negara Cina dengan mewabahnya kasus pneumonia dengan etiologi yang belum jelas diketahui yang mulai terdeteksi di Wuhan (Boetto, 2021). Proses pembelajaran dilakukan dengan ketentuan belajar dari rumah melalui pembelajaran daring dilaksanakan untuk tetap memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Mendikbud, 2020).

Pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi baru dalam pendidikan yang didalamnya melibatkan unsur teknologi informasi dan pembelajaran (Wulandari, 2020). Pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi sebagai penunjang dalam proses pembelajaran sampai saat ini masih mengundang problematik. Seperti kurang siap dengan diberlakukannya pembelajaran jarak jauh karena beberapa tenaga pendidik belum memahami betul teknik mengajar dengan menggunakan teknologi yang membuat mereka sulit untuk memvariasikan gaya mengajar pada saat melaksanakan pembelajaran. Namun mau tidak mau, siap atau tidak siap, proses pembelajaran harus tetap dilaksanakan karena sebagaimana disebutkan dalam UUD 1945 pasal 31 ayat (1) bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Pendidik dapat menggunakan media sosial atau internet untuk melakukan suatu interaksi dalam proses belajar online untuk meningkatkan hasil belajar siswa tergantung dari aktivitas dan teknik pengajaran yang digunakan (Hamadi, 2021). Keadaan yang terjadi saat ini memberikan tantangan yang begitu besar bagi suatu bangsa untuk tetap melahirkan Sumber Daya Manusia yang berkualitas walaupun dengan pelaksanaan pembelajaran yang berbeda yaitu memanfaatkan kecanggihan teknologi yang menuntut inovasi dan kreativitas guru dalam pelaksanaan proses belajar

mengajar mulai dari memvariasikan gaya mengajar hingga media pembelajaran agar pembelajaran tidak terkesan monoton.

Media pembelajaran dijadikan sebagai sarana untuk memudahkan guru dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik karena media pembelajaran ialah segala sesuatu hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang mampu menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat memaksimalkan proses belajar mengajar yang terjadi secara disengaja, bertujuan dan terkendali (Teni Nurrita, 2018). Selain memudahkan guru, media pembelajaran juga memberikan banyak manfaat kepada peserta didik. Salah satunya yaitu memudahkan dalam mencapai tujuan belajar, mengingat selama pembelajaran daring peserta didik sulit untuk menerima materi dengan baik terutama pada muatan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) karena memiliki konsep yang abstrak ditambah dengan kurangnya variasi media pembelajaran yang dipergunakan oleh guru. Seharusnya siswa tidak selalu diajak berdialog saja, dimana penyertaan pengetahuan lain dalam proses belajar mengajar juga harus dilakukan agar sesuai dengan sains (Sotero, 2020).

Menurut Arisantiani (2017) Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang mempunyai karakteristik khusus yang didalamnya mempelajari tentang fenomena alam yang faktual. Dalam kurikulum 2013 pelajaran IPA saat ini diintegrasikan kedalam mata pelajaran tematik yang pembelajarannya berlandaskan dari sebuah makna kemudian dikembangkan oleh guru dan juga siswa yang dikaitkan dengan mata pelajaran lain yang relevan.

Setelah dilakukan wawancara dengan Ibu Ni Putu Deni Ardiyanti, S. Pd selaku wali kelas V tanggal 30 September 2021, pada saat proses belajar mengajar daring

pembelajaran tematik muatan IPA di kelas V pada materi komponen ekosistem diperoleh peserta didik cenderung merasa bosan yang dibuktikan dari minimnya partisipasi dari peserta didik (hasil wawancara terlampir pada lampiran 3). Padahal muatan pelajaran IPA seharusnya menyenangkan dan digemari banyak siswa. Namun karena kurangnya media ajar yang digunakan guru membuat siswa malas untuk memperhatikan, ditambah lagi dengan materi dalam buku yang terlalu panjang dan minim gambar sebagai penjelas maksud dari materi yang disampaikan. Tidak itu saja, sarana atau fasilitas sebagai penunjang pengembangan media pembelajaran juga kurang memadai yang membuat guru semakin kesulitan untuk mengembangkan media ajar yang lebih menarik dan berkualitas. Pelaksanaan pembelajaran seperti itu perlu dievaluasi dan dicarikan solusinya.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti memandang perlunya dilakukan pengembangan media pembelajaran yang berkualitas sebagai sarana dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi komponen ekosistem. Komik elektronik adalah pilihan yang tepat untuk dijadikan sebagai media pembelajaran karena media komik elektronik mampu mengemas materi secara rinci tanpa harus membaca materi panjang lebar. Ditambah lagi tampilan komik berisi banyak gambar-gambar yang menarik perhatian siswa untuk membacanya. Teori Piaget menyatakan bahwa tingkat perkembangan kognitif ada empat, diantaranya sensorimotor, pra operasional, operasional konkret, dan operasional formal (Ernawati,2016). Anak pada usia kelas V digolongkan kedalam tahap berpikir operasional konkret yang artinya pemikiran anak sudah mulai terorganisir namun belum mampu berpikir secara abstrak. Komik elektronik dipercaya mampu membantu

mempermudah pemahaman siswa yang masih abstrak (Setiartini, 2019). Berkaca dari hal tersebut, media komik elektronik dirancang untuk mengkonkretkan pengetahuan peserta didik khususnya pada muatan IPA materi komponen ekosistem. Media komik elektronik muatan IPA menjelaskan suatu peristiwa alam sekitar yang didapat melalui aktivitas sendiri, dari urutan peristiwa yang sederhana hingga kompleks. Besar harapan setelah siswa belajar berbantuan dengan media komik elektronik sebagai bahan ajar siswa mampu mengembangkan imajinasi dan meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA yang didapatkan melalui komik tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran komik elektronik dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Elektronik pada Kompetensi Pengetahuan IPA Materi Komponen Ekosistem Siswa Kelas V SD Negeri 1 Tista .”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan apa yang dipaparkan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, sebagai berikut:

1. Siswa cenderung merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.
2. Kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh guru.
3. Kurangnya sarana dalam mendukung pengadaan media pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, maka masalah dibatasi untuk menghindari perluasan pembahasan dan mempermudah dalam pemecahan masalah. Penelitian menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran komik elektronik

materi komponen ekosistem, khususnya pada siswa kelas V SD semester ganjil berupa media ajar elektronik berbentuk komik elektronik pembelajaran. Mengingat media pembelajaran sangat penting dalam mempermudah mencapai tujuan pembelajaran, sehingga media perlu dikaji untuk memperoleh hasil yang optimal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran komik elektronik pada kompetensi pengetahuan IPA materi komponen ekosistem siswa kelas V SD Negeri 1 Tista ?
2. Bagaimana kualitas media pembelajaran komik elektronik pada kompetensi pengetahuan IPA materi komponen ekosistem siswa kelas V SD Negeri 1 Tista ?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran komik elektronik pada kompetensi pengetahuan IPA materi komponen ekosistem siswa kelas V SD Negeri 1 Tista ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, adapun tujuan pengembangan yang akan dicapai dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran komik elektronik pada kompetensi pengetahuan IPA materi komponen ekosistem siswa kelas V SD Negeri 1 Tista.

2. Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran komik elektronik pada kompetensi pengetahuan IPA materi komponen ekosistem siswa kelas V SD Negeri 1 Tista.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran komik elektronik pada kompetensi pengetahuan IPA materi komponen ekosistem siswa kelas V SD Negeri 1 Tista.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi atau tumpuan dalam mengembangkan media pembelajaran komik elektronik di kemudian hari.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat dalam membangkitkan minat siswa kelas V dalam belajar IPA materi komponen ekosistem karena penyajian dalam media menarik dan tidak membosankan.

- b. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini guru akan mendapatkan referensi media pembelajaran yang menarik dan juga guru dimudahkan dalam menyampaikan materi ajar pada materi komponen ekosistem.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dikembangkan sesuai dengan landasan teori dan kajian empiris yang dimilikinya dan dijadikan sebagai referensi dalam melakukan penelitian yang sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran komik elektronik berisikan materi yang sesuai untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA siswa.
2. Media pembelajaran disajikan dalam bentuk elektronik yang disertai gambar berwarna yang disesuaikan dengan materi komponen ekosistem.
3. Media pembelajaran secara khusus ditunjukkan untuk siswa kelas V SD Negeri 1 Tista serta sekolah lain yang membutuhkan.
4. Media pembelajaran komik elektronik dibuat dan dikembangkan berbantuan dengan aplikasi *Pixton* dan *Microsoft Power Point* yang dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan minat belajar siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran sangat penting dilakukan mengingat pengaruhnya sangat besar dalam keberlangsungan proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran akan sangat menguntungkan baik dari pihak guru maupun peserta didik karena sama-sama dimudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara di SD Negeri 1 Tista, dinyatakan bahwa penerapan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar masih minim

dilakukan oleh guru. Karena pembelajaran masih berlangsung daring, terkadang guru hanya mengirimkan tugas melalui pesan singkat tanpa memperhatikan kompetensi pengetahuan yang dimiliki peserta didik khususnya pada kompetensi pengetahuan IPA. Adanya media pembelajaran komik elektronik diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi ajar serta menjadikan belajar menjadi lebih menarik, bersemangat, menyenangkan dan lebih bermakna.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran komik elektronik pada kompetensi pengetahuan IPA adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran komik elektronik dirancang sekreatif mungkin untuk menarik minat belajar peserta didik.
2. Pengguna media pembelajaran komik elektronik diharapkan mampu memahami materi pembelajaran serta meningkatkan kompetensi pengetahuan IPA mengenai materi komponen ekosistem.

Berikut merupakan keterbatasan pengembangan media pembelajaran komik elektronik yaitu:

1. Media pembelajaran komik elektronik dirancang dengan hanya memperhatikan karakteristik peserta didik yang duduk di bangku kelas V.
2. Pengembangan media komik elektronik sebagai media pembelajaran terbatas pada muatan IPA materi komponen ekosistem.

3. Pengembangan media komik elektronik terbatas hingga uji tingkat efektivitas produk.

1.10 Definisi Istilah

Guna meminimalisir kesalahpahaman dalam pengembangan media pembelajaran komik elektronik, adapun istilah-istilah yang harus diketahui dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan sebagai perantara pesan oleh guru kepada siswa untuk menyampaikan materi ajar sehingga media pembelajaran mampu mengaktifkan proses belajar mengajar yang berlangsung secara efisien dan efektif.

2. Media Pembelajaran Komik elektronik

Media pembelajaran komik elektronik merupakan media ajar yang unik yang berisikan teks cerita beralur dan gambar-gambar kreatif yang dibuat dengan tujuan menarik perhatian orang dari berbagai kalangan terutama pada kalangan anak-anak.

3. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah sebuah ilmu yang mempelajari usaha manusia dalam memahami alam semesta yang dilakukan melalui observasi, eksperimen, dan melahirkan sebuah menyimpulkan. IPA sangat penting untuk dipelajari sehingga pembelajaran harus dirancang semenarik mungkin untuk menarik minat siswa dalam belajar IPA.

4. Pengembangan Media Pembelajaran Komik elektronik Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA

Pengembangan media pembelajaran komik elektronik adalah sebuah inovasi dalam membantu siswa untuk membangkitkan minat belajar sehingga mampu memperbaiki kompetensi pengetahuan IPA pada siswa kelas V.

