

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dimasa pandemi ini sangat banyak kebijakan yang di buat oleh Pemerintah setempat dalam mencegah penyebaran virus. Salah satunya yaitu pembelajaran daring. Pembelajaran daring menuntut peserta didik untuk belajar mandiri dari rumah. Pembelajaran berperan sangat penting dalam pembentukan mental peserta didik. Maka dari itu pendidikan di masa pandemi ini sangat dipengaruhi oleh teknologi yang berkembang terus-menerus dengan berbagai macam pembaruan. Dengan memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi maka dapat membantu dalam mencapai tujuan pendidikan yang secara efektif.

Tujuan Pendidikan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Hal diatas menekankan bahwa tujuan dari pendidikan adalah untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dengan pembentukan watak dan mengembangkan kemampuan. Dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut, hal yang paling menentukan adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan peserta didik. Proses pembelajaran tersebut yang nantinya akan menentukan tercapai atau tidak suatu tujuan pendidikan tersebut. Dalam proses pembelajaran di sekolah, seorang guru bertanggung- jawab dalam pemberian pendidikan siswa, mulai dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan hingga mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Dalam kegiatan pembelajaran ini terjadi

kegiatan komunikasi yang terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Al-Tabany, 2017). Seiring dengan pendapat (Nida & Nana, 2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang mampu memotivasi siswa merupakan kunci dari efektifnya suatu pembelajaran.

Pembelajaran di Indonesia saat ini menggunakan Kurikulum 2013 (K-13) sebagai salah satu perkembangan dalam dunia pendidikan (Kemendikbud, 2013). Kurikulum ini memiliki prinsip dimana pembelajaran yang diterapkan berpusat pada peserta didik, dan dalam kegiatannya dapat memotivasi serta memunculkan kreativitas peserta didik sehingga didapatkan pembelajaran yang bermakna dengan tujuan melatih kompetensi, pengetahuan dan keterampilan peserta didik (Rusman, 2017). Dalam mengatasi rasa bosan dan jenuh siswa dalam proses pembelajaran, guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran atau model pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif (Puspasari et al., 2019).

Pada proses pembelajaran tidak terlepas dari penggunaan media dalam penyampaiannya. Adapun beberapa platform media pembelajaran yang digunakan setiap instansi pendidikan pada tingkat sekolah dasar yang bertujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif yaitu *google classroom*, *Edmodo*, *Zoom*, *WA Group*, *Google Meet*, *Quipper* dan platform lainnya yang menunjang fasilitas belajar peserta didik dari rumah. Media pembelajaran tersebut sebagai alat yang dapat membantu seorang pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Media Pembelajaran yang digunakan hanya terpaku pada satu sumber buku ajar, sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi karena pemahaman akan objek dalam materi tidak begitu jelas dan terlalu monoton.

Media pembelajaran sangatlah penting sebagai salah satu solusi perkembangan teknologi pada bidang pendidikan, banyak yang percaya teknologi adalah jawaban dari segala masalah pendidikan. Teori tersebut sudah dibuktikan oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Indriasih et al., 2020) dengan judul penelitian “ Pengembangan *E-Comic* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini “. Ketepatan penggunaan media pembelajaran tidak terlepas dari pemahaman terhadap ragam dan karakteristik media tersebut (Rohmanurmeta & Dewi, 2019). Hasil penelitian (Ramdani et al., 2020) mengatakan bahwa peserta didik perlu mengembangkan sumber bahan ajar berbasis teknologi yang mudah digunakan baik untuk guru maupun siswa. Hasil penelitian lainnya juga dilakukan oleh (Herliandry & Suban, Maria Enjelina Kuswanto, 2020) yang mengatakan bahwa tidak semua peserta didik dan orang tua peserta didik pintar dalam menggunakan media *online*, tidak semua siswa dan orang tua peserta didik mampu untuk membeli kuota internet, sinyal yang tidak terjangkau, ekonomi orang tua peserta didik yang menengah ke bawah, serta tidak memiliki ponsel pintar atau *smartphone* sebagai sarana daring.

Seiring dengan itu perlu salah satu media dan bahan ajar yang berbasis digital atau non cetak yang dirancang secara mandiri untuk dapat dipelajari oleh peserta didik sekolah dasar adalah *E-Comic*. *E-Comic* atau biasanya disebut komik elektronik merupakan komik digital yang digunakan dalam menyalurkan pesan dalam bidang ilmu pengetahuan, yang mempunyai tampilan menarik atau unik dan bersifat hiburan (Laksmi & Suniasih, 2021). *E-Comic* berisi gambar-gambar yang merupakan media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, mempermudah

anak memahami hal-hal yang bersifat abstrak, komik juga membangkitkan minat membaca dan mengarahkan peserta didik untuk memahami materi.

Dengan demikian *E-Comic* dapat mempermudah peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Penggunaan *e-comic* diharapkan mampu memotivasi belajar peserta didik melalui contoh cerita yang ada di dalam *comic* tersebut. Dan teori tersebut sudah dibuktikan oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Wicaksana et al., 2020) dengan judul penelitian “ Pengembangan *E-Komik* Dengan Model ADDIE Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia “. Maka teknologi yang digunakan pada peneliti ini yaitu *e-comic interaktif*. *E-Comic* yang dikembangkan dengan sifat interaktif yang memungkinkan peserta didik berkomunikasi dua arah yaitu antara *E-Comic* dengan pengguna sehingga peserta didik dapat berinteraksi serta belajar secara mandiri dan menyenangkan. Dan *e-comic* interaktif ini mempermudah peserta didik saat proses pembelajaran tanpa perlu biaya yang banyak dikarenakan berbentuk digital dan bisa dibawa kemana-mana.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal, 27 September 2021 dengan guru wali kelas V SD No.6 Benoa, diketahui bahwa salah satu muatan yang terdapat dalam mata pelajaran tematik di SD yang memerlukan bantuan media inovatif ialah muatan IPA dengan materi sistem pencernaan manusia yang materinya cukup padat sehingga pembelajaran daring ini kurang efektif dikarenakan kurangnya interaksi secara langsung antara guru dan siswa dalam pembelajaran, ditambah peserta didik harus belajar secara mandiri melalui *group whatsapp* kelas dan *google classroom*. Hal ini yang menjadikan proses pembelajaran menjadi terganggu, Maka salah satu

model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam mengatasi masalah tersebut adalah model *Problem Based Learning*.

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan model pembelajaran dengan fokus pembelajaran pada peserta didik pada masalah autentik sehingga peserta didik mampu memperoleh pengetahuan sendiri, dapat mengembangkan ketrampilan lebih tinggi, dan meningkatkan kepercayaan diri pada peserta didik (Rindah et al., 2019). Melalui *Problem Based Learning* menjadikan peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi, dan menggunakan suatu proses interaktif dalam mengevaluasi hal yang peserta didik ketahui, mengidentifikasi apa yang mereka ketahui, mengumpulkan informasi yang telah mereka dapatkan. Hal ini didasarkan pada penelitian (Rangkuti & Fitriani, 2019) yang telah dilakukan peneliti sebelumnya menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan ketrampilan berpikir kritis peserta didik dibandingkan menggunakan model pembelajaran yang lain. Karena dalam muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adanya media pembelajaran *e-comic* interaktif berbasis *Problem Based Learning* membantu peserta didik dalam memahami materi sistem pencernaan pada manusia yang terdapat pada muatan IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang alam dan usaha manusia dalam memahami alam semesta serta mempelajari peristiwa-peristiwa yang telah terjadi yang tepat pada sasaran, serta menggunakan sistem dan benar-benar suatu sistem sehingga mendapatkan suatu kesimpulan

Berdasarkan paparan diatas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *e-comic* interaktif berbasis *Problem Based Learning* materi sistem pencernaan pada manusia muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk

mempermudah peserta didik dalam memahami konsep atau materi sistem pencernaan pada manusia sehingga diharapkan peserta didik dapat belajar lebih menyenangkan dan lebih tertarik untuk mempelajarinya. Maka peneliti, menggagas sebuah penelitian yang berjudul “ **Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Muatan IPA Pada Siswa Kelas V SD No. 6 Benoa.** “

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Siswa sulit dalam mencari informasi tambahan materi yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring.
- 1.2.2 Media pembelajaran yang digunakan masih kurang dengan pengaitan konsep yang dimiliki oleh peserta didik sebelumnya.
- 1.2.3 Muatan IPA pada materi sistem pencernaan manusia susah dipahami peserta didik tanpa adanya media pembelajaran yang sesuai dan bimbingan dari guru, oleh karena itu peserta didik SD yang masih belum memiliki gambaran mengenai sistem pencernaan pada manusia yang dapat dilihat sepenuhnya.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas maka dibuatlah batasan masalah untuk difokuskan dari penelitian ini. Penelitian ini menitik beratkan pada pengembangan media pembelajaran *e-comic* interaktif berbasis *Problem Based Learning*. Pengembangan media pembelajaran *e-comic* ini

bertujuan agar dapat diaplikasikan pada proses belajar mengajar dan sebagai sarana dalam pembelajaran inovatif yang dapat membantu peserta didik saat proses pembelajaran di kelas V muatan IPA.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran *e-comic* untuk digunakan dalam muatan IPA materi sistem pencernaan pada manusia kelas V SD No. 6 Benoa?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *e-comic* yang akan digunakan dalam pembelajaran muatan IPA materi sistem pencernaan pada manusia di kelas V SD No.6 Benoa?

1.5 Tujuan Pengembangan

Selaras dengan peneliti pasti memiliki tujuan untuk mencapai hal-hal yang diinginkan agar penelitian menjadi relevan dengan rumusan masalah. Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran *e-comic* untuk digunakan dalam muatan IPA materi sistem pencernaan pada manusia kelas V SD No. 6 Benoa.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *e-comic* yang akan digunakan dalam pembelajaran muatan IPA materi sistem pencernaan pada manusia di kelas V SD No.6 Benoa.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai melalui penelitian ini sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk memperkaya pengetahuan, konsep-konsep, teori-teori yang dapat dijadikan masukan dalam pengembangan *e-comic* berbasis *Problem Based Learning*.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan sebagai berikut.

a. Bagi Peserta Didik

E-Comic berbasis *Problem Based Learning* yang dihasilkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik agar lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran muatan IPA.

b. Bagi Guru

E-Comic berbasis *Problem Based Learning* yang dihasilkan dapat digunakan sebagai alternatif dalam belajar IPA untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan pada manusia muatan IPA kelas V sekolah dasar.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan gambaran hasil penelitian menggunakan media pembelajaran *e-comic* pada materi sistem

pencernaan pada manusia dan dapat menjadi bahan penelitian lebih lanjut mengenai media tersebut untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kritis peserta didik.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk pada penelitian ini sebagai berikut :

- 1.7.1 Media pembelajaran *e-comic* interaktif berbasis *Problem Based Learning* ini, sebuah media pembelajaran yang memadukan unsur gambar, dan teks.
- 1.7.2 Media pembelajaran *e-comic* interaktif berbasis *Problem Based Learning* bersifat menarik serta menyenangkan untuk memahami suatu materi mengenai sistem pencernaan pada manusia pada kelas V SD.
- 1.7.3 Media pembelajaran *e-comic* interaktif berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan ini mudah digunakan oleh peserta didik pada *smartphone* dengan sistem operasi Android ataupun IOS.
- 1.7.4 Media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai penunjang media belajar peserta didik yang digunakan saat belajar daring maupun sumber belajar tambahan selain buku tematik siswa.
- 1.7.5 Media Pembelajaran *E-Comic* Interaktif bisa diakses di *webtoon*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran *e-comic* interaktif berbasis *Problem Based Learning* ini merupakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran pada muatan IPA materi sistem pencernaan pada manusia. Penelitian ini sangat penting dilaksanakan dikarenakan materi sistem pencernaan pada manusia yang cukup padat dan sulit dipahami oleh peserta didik tanda adanya penjelasan oleh guru.

Dalam pembelajaran sistem daring yang sudah berjalan, siswa sangat kesulitan untuk mencari materi tambahan yang sesuai secara mandiri pada saat pembelajaran dengan sistem daring ini. Hal ini dikarenakan peserta didik tidak dapat melakukan interaksi secara langsung dengan guru saat proses pembelajaran. Siswa yang belajar secara mandiri dari rumah masing-masing secara daring yang minim pengawasan oleh guru melalui *whatsapp group* dan *google classroom* ditambah peserta didik yang mayoritas masih belum memiliki perangkat *smartphone* sendiri dan masih menggunakan *smartphone* orang tua belum lagi digunakan orang tua untuk bekerja. Sehingga guru tidak dapat mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah dibelajarkan.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru menggunakan media pembelajaran yang masih minim dengan pengaitan konsep awal yang dimiliki peserta didik pada materi sistem pencernaan pada manusia. Hal tersebut akan berimbas pada pemahaman peserta didik terhadap materi sistem pencernaan pada manusia yang sedang dibelajarkan, sehingga dengan media pembelajaran yang dikembangkan ini diharapkan peserta didik mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan optimal. Maka dari itu perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi sistem pencernaan pada manusia dalam proses pembelajaran daring. Sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri.

1.9 Asumsi Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini meliputi :

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan ini menjadikan peserta didik semangat belajar dan memudahkan peserta didik dalam menguasai materi sistem pencernaan pada manusia yang sebelumnya pengetahuan tersebut telah dimiliki peserta didik, sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan baik.
- b. Peserta didik dan guru pada kelas V SD, sudah mampu mengoperasikan perangkat *smartphone* dengan sistem operasi *android* ataupun *IOS* pada pembelajaran yang telah berlangsung selama proses pembelajaran jarak jauh dengan sistem daring.
- c. Media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat menarik minat peserta didik untuk lebih aktif dengan materi sistem pencernaan pada manusia muatan IPA.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan ini berdasarkan kemampuan peserta didik sehingga *E-Comic* diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar khususnya kelas V pada muatan IPA materi sistem pencernaan pada manusia.
- b. Pada penelitian ini materi hanya terbatas pada muatan IPA materi sistem pencernaan pada manusia.
- c. Penelitian pengembangan ini hanya mengembangkan sebuah media pembelajaran *e-comic* interaktif yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

- d. Penyebaran produk pengembangan ini hanya terbatas di SD No.6 Benoa. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu produksi dan biaya yang diperlakukan.
- e. Pelaksanaan penelitian pengembangan ini terjadi di masa pandemi Covid-19 yang membuat penelitian dilakukan sampai uji coba kelompok kecil.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadi kesalahan persepsi, maka dalam penelitian ini dijabarkan beberapa istilah berkaitan dengan penelitian pengembangan produk ini. Adapun beberapa definisi istilah yang digunakan sebagai berikut :

1.10.1 Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik. Menurut Seels & Richey (dalam Heryuliandini & Situmorang, 2018) tujuan pengembangan adalah upaya untuk menghasilkan sebuah produk yang berdasarkan temuan- temuan uji coba lapangan

1.10.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Adanya media pembelajaran, maka dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong motivasi dalam proses belajar untuk menambah informasi baru.

1.10.3 *E-Comic* interaktif

E-Comic interaktif merupakan media pembelajaran yang berbentuk digital yang dirancang secara sistematis dan dapat membuat peserta didik belajar secara mandiri dan dalam *e-comic* adanya kartun yang memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan informasi kepada peserta didik.

1.10.4 Sistem Pencernaan Manusia

Sistem pencernaan pada manusia merupakan suatu proses bagaimana tubuh manusia mencerna makanan yang masuk ke dalam tubuh hingga diedarkan ke seluruh tubuh.

