

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang utama bagi setiap orang untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dalam rangka menghadapi kehidupan di era globalisasi. Melalui implementasi pendidikan, para generasi akan diberi didikan yang nantinya mampu berperan aktif ke arah yang lebih baik sebagai pedoman di masa depan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada bab 1 pasal 1, pendidikan adalah suatu usaha kesadaran yang dimiliki manusia secara terencana agar mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki pengetahuan, kepribadian dan keterampilan dengan mengikuti proses pembelajaran. Dapat dikatakan pendidikan merupakan kesadaran akan pentingnya mewujudkan cita-cita untuk masa depan. Proses pendidikan yang sudah terencana akan dapat diarahkan untuk mewujudkan suasana belajar dan kegiatan pembelajaran berjalan lancar.

Pendidikan memiliki tujuan yaitu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki perspektif yang luas agar mencapai cita-cita yang untuk masa depan. Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan selalu menghadapi perubahan dan perkembangan. Hal ini mendorong masyarakat untuk tetap memperhatikan setiap perubahan dan perkembangan tersebut agar mampu bersaing dalam dunia pendidikan. Salah satu pendukung dalam mewujudkan tujuan pendidikan yang bermutu perlu adanya kurikulum.

Kurikulum 2013 sudah diterapkan pada jenjang pendidikan sekolah dasar (SD) dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu yang mengaitkan satu muatan pelajaran dengan muatan pelajaran lainnya menjadi satu tema yang tidak lagi terpisah-pisah namun saling kerterkaitan (Wardani & Syofyan, 2018). Pelaksanaan pembelajaran tematik di SD dapat memunculkan tantangan kepada siswa untuk memberikan pengalaman yang luas dan bermakna serta mampu berperan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah.

Sekolah adalah sebagai tempat untuk mewujudkan pendidikan dengan menghasilkan lulusan terbaik yang nantinya mampu bersaing dalam berbagai aspek kehidupan (Hidayah & Ulva, 2017). Jenjang pendidikan SD dilaksanakan selama 6 tahun yang bertujuan untuk membekali konsep-konsep dasar dan pembentukan kepribadian yang berkarakter dalam mempersiapkan siswa ke jenjang pendidikan menengah. Jadi pendidikan pada jenjang SD memiliki peranan penting yang harus dipersiapkan sebaik-baiknya agar dapat memaksimalkan kemampuan kognitif, perkembangan kepribadian dan kecakapan dalam diri siswa.

Guru memiliki peranan penting mengatur kegiatan proses pembelajaran agar sesuai dengan situasi dan kondisi perkembangan pendidikan. Pada saat ini adanya pandemi covid-19 memberikan dampak pada sistem pendidikan di Indonesia. Pemerintah mengeluarkan kebijakan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan secara daring sehingga semua siswa belajar dari rumah dengan bantuan bimbingan orang tua. Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan media perantara atau teknologi dengan memanfaatkan jaringan internet (Dewi, 2020). Seiring dengan perkembangan terdapat penurunan kasus covid-19, pemerintah mengeluarkan peraturan bahwa penyelenggaraan

pembelajaran di masa pandemi covid-19 dapat dilaksanakan dengan pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) jika daerah yang ditetapkan sudah memasuki zona hijau dan para pendidik sudah melakukan vaksinasi (Nissa & Haryanto, 2020).

Pembelajaran tatap muka dilaksanakan dengan tetap menerapkan protokol kesehatan. Siswa datang ke sekolah sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan sesuai jadwal. Proses pembelajaran berlangsung cepat sehingga guru harus dapat mengefisienkan waktu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Ummah & Istianah (2021) dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, usaha yang bisa dilakukan guru yaitu dengan melakukan pembaharuan komponen pembelajaran, baik model, metode, materi dan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ni Ketut Warsini, S.Pd.SD selaku guru wali kelas IV di SD No. 1 Darmasaba pada hari Senin, 23 September 2021, diketahui terdapat keterbatasan media pembelajaran dalam kegiatan proses pembelajaran. Guru kesulitan dalam mengoperasikan teknologi secara mandiri, belum sepenuhnya menguasai IT, memiliki keterbatasan waktu untuk mengembangkan media pembelajaran, dan kesulitan memilih media yang sesuai dengan kondisi pembelajaran. Maka dari itu pada pelaksanaan pembelajaran daring media yang dominan digunakan guru hanya video yang diakses dari *youtube* dan berpatokan pada buku sebagai sumber belajar. Hal tersebut dapat menyebabkan siswa bosan belajar yang dibuktikan dari partisipasi siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, hanya terpusat pada guru, materi yang dipelajari sulit dipahami, kurangnya pengetahuan konsep dan sulit mengingat materi pembelajaran dalam jangka waktu panjang.

Keadaan tersebut tentu perlu adanya perubahan ke arah yang lebih baik agar suasana proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa. Pada dasarnya menurut teori Piaget siswa SD berada di tahap operasional konkret dari rentang usia 7 sampai 11 tahun (Megantari dkk, 2021). Tahapan tersebut siswa berpikir secara nyata melalui pengamatan di kehidupan sehari-hari sesuai dengan muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA adalah ilmu pengetahuan yang dibentuk melalui proses pengamatan terhadap gejala-gejala alam yang dilakukan secara sistematis dengan menggunakan metode ilmiah yang hasilnya berupa fakta, konsep, dan prinsip yang semuanya menunjukkan tentang gejala alam (Sulthon, 2017).

Pembelajaran IPA di SD memberikan kesempatan kepada siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tahu yang terjadi dengan sendirinya. Pendapat dari Ummah & Istianah (2021) menyatakan bahwa pembelajaran IPA masih berpatokan dengan buku ajar sehingga dianggap kurang menarik, monoton dan membosankan bagi siswa. Proses pembelajaran IPA di SD selama ini lebih cenderung menghafal materi tanpa menemukan konsep sendiri dari situasi nyata (Pinatih & Putra, 2021). Maka dari itu perlu adanya media pembelajaran yang membuat siswa aktif membangun pengetahuannya sendiri sehingga proses pembelajaran dirancang secara menarik, menyenangkan dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa untuk menemukan konsep IPA.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki fungsi menyampaikan pesan atau informasi dari penyampai pesan atau guru kepada penerima pesan atau siswa agar tujuan pembelajaran tercapai (Suparmi, 2018). Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan

ketertarikan siswa dalam menyimak materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Proses perencanaan media perlu memperhatikan tujuan media, materi yang akan disampaikan dan strategi yang digunakan agar tidak semata hanya dirancang karena tingkat ketertarikan.

Media yang dikembangkan dalam bentuk komik dapat digunakan sebagai salah satu variasi media pembelajaran. Angga, dkk (2020) menyatakan bahwa media komik adalah media dalam bentuk kartun yang berisikan suatu cerita yang dibuat untuk memberikan hiburan bagi pembaca. Penggunaan media komik lebih efektif dalam proses pembelajaran karena tidak hanya guru saja yang berperan aktif tetapi siswa juga terlibat aktif sehingga menimbulkan timbal balik dan tugas guru sebagai fasilitator (Kurniawan dkk, 2017). Sejalan dengan itu menurut Widyaningsih & Ganing (2021) media komik dalam pembelajaran IPA berfungsi untuk memudahkan siswa memahami materi atau informasi karena siswa menemukan sendiri konsep IPA tanpa bantuan guru, sehingga konsep dan materi yang sudah dipelajari bertahan lama dalam ingatan siswa. Salah satu pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa lebih aktif dibandingkan guru kemudian siswa membangun pengetahuannya sendiri yaitu pendekatan konstruktivisme.

Pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme adalah proses belajar yang diawali dengan adanya masalah kemampuan pengetahuan atau kognitif yang bisa dipecahkan melalui pengetahuan siswa dan pengetahuan tersebut dibangun dari pengalamannya dengan lingkungan (Sari dkk, 2019). Melalui pendekatan konstruktivisme siswa menemukan konsep dari penyelidikan dan pengumpulan data melalui kegiatan pengamatan, percobaan, diskusi, tanya jawab dan membaca buku. Namun dalam pengembangan media pembelajaran sangat sedikit ditemukan

implementasi pendekatan konstruktivisme. Mengatasi hal tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang inovatif berupa e-komik atau elektronik komik berbasis pendekatan konstruktivisme.

Seiring perkembangan teknologi yang semakin maju media komik mengalami pembaharuan dari bentuk cetak ke bentuk digital yang berisi karakter animasi maupun gambar agar terlihat lebih menarik dalam menyampaikan informasi yang dapat diakses melalui media elektronik (Siregar, 2021). Media komik dirancang dalam bentuk komik elektronik atau e-komik dengan tujuan agar memudahkan penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara klasikal maupun individual. Media pembelajaran komik elektronik dapat ditampilkan dimana saja dan kapan saja baik itu dalam pembelajaran daring maupun pembelajaran langsung. Berdasarkan observasi, SD No. 1 Darmasaba memiliki fasilitas yang memadai untuk menunjang kegiatan pembelajaran seperti adanya LCD proyektor, laptop, dan akses internet. Dengan adanya fasilitas yang memadai akan mendukung untuk pengembangan media yang inovatif dan membantu guru memudahkan dalam penyampaian materi. Dengan itu penggunaan media e-komik dalam pembelajaran daring dapat diakses oleh siswa menggunakan *handphone* atau laptop. Demikian juga dalam pembelajaran tatap muka langsung, media e-komik dapat ditampilkan dengan menggunakan LCD proyektor. Kelebihan pengembangan media komik elektronik dibandingkan dengan komik cetak diantaranya dapat menghemat biaya, mudah dalam penyimpanan, tidak bisa robek dan lebih awet dibandingkan dengan media yang dibuat dari kertas.

Berdasarkan pemaparan tersebut, perlu adanya media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa memahami materi ajar, tidak merasa bosan mengikuti

proses pembelajaran, meningkatkan rasa ingin tahu siswa agar siswa mampu aktif untuk membangun pengetahuannya sendiri. Maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Pada Muatan IPA Materi Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD Nomor 1 Darmasaba Tahun Ajaran 2021/2022.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, diidentifikasi permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut.

- 1.2.1 Proses pembelajaran hanya berpatokan pada buku ajar yang didapatkan dari sekolah dengan tampilan kurang menarik perhatian siswa sehingga kurangnya minat siswa membaca materi pada buku pelajaran.
- 1.2.2 Media pembelajaran yang kurang bervariasi dan penggunaan yang monoton sehingga siswa cenderung bosan mengikuti pembelajaran.
- 1.2.3 Partisipasi siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan masih berpusat pada guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dilakukan pembatasan masalah yang bertujuan untuk meneliti kajian yang mencakup permasalahan utama agar memudahkan dalam memecahkan masalah. Penelitian ini memfokuskan permasalahan pada pengembangan media pembelajaran e-komik berbasis pendekatan konstruktivisme pada muatan IPA materi siklus hidup hewan yang diujicobakan di kelas IV SD No. 1 Darmasaba. Penggunaan media e-komik ini sebagai media untuk melengkapi sarana pembelajaran inovatif yang dapat

membantu siswa memahami materi dengan mudah dan siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran e-komik berbasis pendekatan konstruktivisme pada muatan IPA materi siklus hidup hewan siswa kelas IV SD Nomor 1 Darmasaba Tahun Ajaran 2021/2022?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran e-komik berbasis pendekatan konstruktivisme pada muatan IPA materi siklus hidup hewan siswa kelas IV SD Nomor 1 Darmasaba Tahun Ajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran e-komik berbasis pendekatan konstruktivisme pada muatan IPA materi siklus hidup hewan siswa kelas IV SD Nomor 1 Daramasaba Tahun Ajaran 2021/2022.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran e-komik berbasis pendekatan konstruktivisme pada muatan IPA materi siklus hidup hewan siswa kelas IV SD Nomor 1 Daramasaba Tahun Ajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun manfaat yang dapat dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran e-komik berbasis pendekatan konstruktivisme. Dapat memberikan referensi dan sumbangan pemikiran yang positif terhadap kualitas pembelajaran di sekolah.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini dipaparkan sebagai berikut.

1) Bagi Siswa

Penggunaan media pembelajaran e-komik berbasis pendekatan konstruktivisme dapat membantu siswa memahami materi siklus hidup hewan, membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar sehingga siswa tidak bosan mengikuti pembelajaran.

2) Bagi Guru

Hasil produk berupa media pembelajaran e-komik dapat memudahkan guru menyampaikan materi pelajaran dan membuat proses pembelajaran tidak monoton. Guru juga dapat menambah pengetahuan baru tentang inovasi media pembelajaran yang kreatif.

3) Bagi Peneliti

Hasil Penelitian dapat memberikan motivasi dan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk mendukung kualitas pembelajaran dan kebutuhan siswa.

1.7 Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan ini dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran e-komik berbasis pendekatan konstruktivisme pada muatan IPA materi siklus hidup hewan kelas IV di SD No. 1 Darmasaba. Media ini dapat membantu proses pembelajaran yang tujuannya agar siswa dapat membangun pengetahuan sendiri, lebih mudah untuk menemukan konsep atau memahami materi, tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Berikut uraian singkat media pembelajaran e-komik muatan IPA.

- 1.7.1 Produk yang dikembangkan berupa media e-komik berbasis pendekatan konstruktivisme dengan materi siklus hidup hewan muatan IPA untuk siswa kelas IV SD dengan memanfaatkan teknologi yang disajikan secara menarik, singkat dan jelas berisikan teks, gambar-gambar dan percakapan yang dapat diakses melalui perangkat elektronik.
- 1.7.2 Media e-komik ini dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran langsung yang ditampilkan untuk siswa melalui proyektor atau dapat pula diakses secara mandiri oleh siswa melalui *handphone* atau laptop pada saat pembelajaran daring.
- 1.7.3 Penggunaan media e-komik ini diarahkan siswa mengamati dan membaca sesuai dengan petunjuk penggunaan media agar dapat mengarahkan siswa menemukan makna dan konsep dalam materi yang disajikan dalam media.
- 1.7.4 Media e-komik dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CC* sebagai program utama dengan bebantuan program *fliphtml5*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran sangat penting dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran karena mengingat adanya keterbatasan media dalam penyampaian materi. Dalam menciptakan kegiatan proses pembelajaran yang menyenangkan maka perlu dirancang suatu media pembelajaran yang inovatif dan dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Pengembangan media dilakukan dengan menganalisis kebutuhan terlebih dahulu. Berdasarkan keadaan di lapangan dalam proses pembelajaran hanya berpatokan dengan buku ajar dalam memberikan materi dan tugas-tugas tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang tepat. Hal tersebut dapat membuat siswa cepat bosan, kurang memahami materi yang dipaparkan dan guru lebih aktif sedangkan siswa pasif mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran e-komik dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat belajar secara aktif, tidak cepat bosan dan mudah memahami materi.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran e-komik ini didasarkan pada asumsi antara lain sebagai berikut.

- 1) Materi dan desain media pembelajaran e-komik sesuai dengan pembelajaran yang memuat materi siklus hidup hewan.
- 2) Media pembelajaran e-komik berbasis konstruktivisme pada muatan IPA dapat menarik perhatian siswa karena berisikan gambar-gambar dengan tampilan yang berwarna, mudah dipahami dan digunakan sesuai dengan petunjuk dalam e-komik.

- 3) Membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar, mudah memahami materi siklus hidup hewan, menumbuhkan kemandirian, sikap aktif dalam belajar, membangun pengetahuan sendiri.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran e-komik ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media pembelajaran e-komik dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa SD pada jenjang kelas IV.
- 2) Pengembangan media pembelajaran e-komik hanya terbatas pada muatan IPA materi siklus hidup hewan.
- 3) Penelitian pengembangan hanya sebatas menghasilkan media berupa e-komik yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.
- 4) Penyebaran produk dari hasil penelitian ini hanya terbatas di SD No. 1 Darmasaba, karena keterbatasan waktu.

1.10 Definisi Istilah

Untuk meminimalisir kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu mendefinisikan istilah yang digunakan sebagai berikut.

1.10.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran atau pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan atau guru kepada penerima pesan atau siswa sehingga dapat merangsang ketertarikan siswa untuk belajar.

1.10.2 Pengertian Media E-Komik

E-Komik atau komik elektronik merupakan suatu media visual dalam bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu dengan tampilan yang menarik untuk menyajikan materi pembelajaran dan informasi agar memudahkan pemahaman materi yang dapat diakses melalui media elektronik seperti *handphone* dan laptop.

1.10.3 Pengertian Pendekatan Konstruktivisme

Pendekatan Konstruktivisme adalah salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa aktif dan membangun pengetahuannya sendiri sedangkan guru hanya sebagai fasilitator.

