BAB I

PENDAHULUAN

Komponen-komponen utama yang berkaitan dengan pendahuluan pada penelitian ini yaitu (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Manfaat Hasil Pengembangan, (7) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, (8) Pentingnya Pengembangan, (9) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, (10) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang

Sumber daya manusia di era globalisasi merupakan hal yang sangat penting untuk dikembangkan agar bisa mengimbangi teknologi yang berkembang pesat. Dalam mengembangkan sumber daya manusia terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi salah satunya adalah pendidikan. (Yayan Alpian, 2013). Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan manusia menembangkan diri untuk melangsungkan kehidupan Keberhasilan pendidikan dipengaruhi pada kualitas tenaga pendidik yaitu guru. Guru memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik, terutama dalam kaitannya dengan pembelajaran. Pembelajaran diartikan sebagai proses antara guru dengan siswa yang didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar tujuan dari pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan lancar (Komalasari, 2013).

Pembelajaran di sekolah dasar terdiri dari beberapa muatan mata pembelajaran, yaitu salah satunya muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada kurikulum 2013 merupakan salah satu

mata pelajaran yang dimuat dan dikaitkan dengan mata pelajaran lain dalam buku Tema Sekolah Dasar. IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam semesta ini yang terkait dengan fakta, konsep atau prinsip sebagai suatu proses penemuan dan pengamatan (Hisbulah, 2019). Pembelajaran IPA identik dengan membawa alam ke dalam pembelajaran. Siswa diharapkan dapat mengaitkan antara fenomena-fenomena alam yang terjadi di sekitarnya dengan materi pembelajaran IPA untuk mengembangkan pengetahuannya. Sehingga dalam pembelajaran guru harus merancang kegiatan yang sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik sehingga mampu mengaktifkan minat belajar dan rasa ingin tahu peserta didik .Dalam meningkatkan minat siswa makan perlu menggunakan alat bantu yang berupa media pembelajaran.

Media merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima dan dapat merangsang pikiran,perasaan, dan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya (Magrifah, 2016). Media berfungsi sebagai saran yang dapat memberikan gambaran kepada siswa dalam rangka memotivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep kompleks serta abstrak menjadi lebih sederhana, konkret dan mudah untuk dipahami (Hasan, 2016). Penerapan media harus disesuaikan dengan kondisi pembelajaran dan karakter siswa supaya mampu menarik minat siswa sehingga siswa aktif dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk membangkitkan minat yang akan memicu belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Kondisi pembelajaran saat ini terjadi suatu perubahan yang dimana pembelajaran yang awalnya dilaksanakan secara tatap muka kini telah berubah menjadi pembelajaran jarak jauh/daring. Dalam pelaksanaan pembelajaran tatap muka, siswa dan guru bertemu secara langsung dalam proses pembelajaran di sekolah, maka media dapat guru hadirkan secara nyata. Berbeda dengan pembelajaran jarak jauh/daring media pembelajaran berupa media visual yang menggabungkan dengan jenis sumber belajar seperti dokumen, gambar, video dan sebagainya, hal tersebut terjadi karena keterbatasan jarak. Sehingga media yang cocok digunakan pada saat kondisi seperti sekarang yaitu media berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran pada muatan IPA secara maksimal yaitu menerapkan media pembelajaran dengan penerapan komik digital muatan IPA diharapkan dapat menghadirkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efisien dan menyenangkan sehingga pembelajaran yang dilaksanakan menjadi bermakna.

Pada kenyataanya, dalam pembelajaran guru masih mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran masih kurang optimal. Dalam belajar mengajar guru hanya menggunakan sumber dari buku siswa yang cangkupan materinya masih terbatas serta tampilan pada buku juga kurang menarik minat siswa. Selain itu dalam pembelajaran lebih didominasi guru sehingga siswa cenderung pasif dalam pembelajaran. Pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran menyebabkan siswa menjadi bosan dan kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi berdampak

pada keefektifan dalam belajar. Apalagi dengan munculnya pandemi covid-19 dirasa berat oleh pendidik maupun peserta didik, terutama bagi pendidik karena dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan keadaan tersebut juga sesuai dengan hasil wawancara pada 10 Desember 2021 mengenai penggunaan media dan model pembelajaran yang dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri 8 Songan. Dari hasil wawancara 85 % menyatakan cakupan materi dibuku ajar IPA yang tersedia terbatas. 85 % menyatakan guru merasa tampilan materi pada buku kurang menarik. 80 % guru mengemukakan media pembelajaran yang terdapat di sekolah sangat terbatas. 86% guru menyatakan materi pembelajaran khususnya muatan IPA perlu dikembangkan kedalam media komik digital.

Komik digital adalah merupakan gambar dalam urutan yang disengaja dimaksudkan untuk menginformasikan dengan menggunakan bantuan komputer dan diterbitkan secara digital. Komik digital yang telah dikemas berbentuk format digital berbasis elektronik yang tidak hanya menampilkan alur cerita saja, namun didalamnya disisipkan game, animasi, film, atau aplikasi lain yang dapat mempermudah pembaca dalam mengikuti dan menikmati tiap cerita dan penyimpanannya dapat dilakukan secara online (dkk, 2017). Komik digital dipilih karena memiliki kelebihan yang layak digunakan sebagai media pembelajaran seperti menciptakan minat siswa, materi menjadi lebih menarik dan membantu siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak. (Fitra, 2018) Materi yang disajikan menjadi sebuah alur cerita bergambar dan dapat digunakan di kelas maupun diluar kelas, memudahkan siswa dalam penggunaan media pembelajaran komik digital sehingga siswa dapat belajar secara mandiri tanpa intuksi dari guru.

Berdasarkan uraian tersebut, media komik digital diharapkan dapat membantu pembelajaran agar lebih menarik dan materi lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Maka dari itu perlu adanya pengembangan media digital. Untuk menguji kelayakan dari media komik digital dalam pembelajaran, maka perlu dilakukan penelitian berjudul **"Pengembangan Media Komik Digital Pada Topik Sumber Energi Kelas IV SD**

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut.

1) Materi pada ada di buku IPA masih terbatas sehingga kurangnya pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil data yang telah dilaksanakan dengan hasil presentase sebanyak 85%
2) Tampilan materi pada buku kurang menarik. Hal tersebut berdasarkan hasil data sebanyak 86%
3) Media pembelajaran di sekolah sangat terbatas. Berdasarkan hasil data sebanyak 80 %
4) Media komik digital belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah ditemukan empat permasalahan. Adapun masalah yang dapat dipecahkan dari identifikasi masalah diatas yaitu, (1) tampilan materi pada buku kurang menarik, (2) guru hanya berpusat pada buku siswa, (3) kurangnya ketersedian media pembelajaran disekolah, (4) belum tersedianya media komik digital disekolah. Agar

pengembangan tidak meluas maka dilakukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah pada pengembangan ini yaitu pengembangan media komik digital topik sumber energi di kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan yang diangkat adalah

1. Bagaimana proses pengembangan media komik digital topik sumber energi di kelas IV SD?
2. Bagaimana validitas media komik digital pada topik sumber energi di kelas IV SD

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, adapun tujuan yang diharapkan yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media komik digital pada topik sumber energi di kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui validitas media digital topik sumber energi di kelas IV SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam manfaat pengembangan media ini memberikan 2 manfaat yaitu secara teoretis dan secara praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam usaha meningkatkan pendidikan melalui media pembelajaran komik digital yang lebih

inovatif dan dapat dijadikan landasan dalam menciptakan mutu pendidikan yang berkualitas. Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam menerapkan sistem pembelajaran di kelas dengan bantuan media pembelajaran khususnya media pembelajaran komik digital. Dengan adanya bantuan komik digital siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan dan guru dapat membimbing siswa agar lebih aktif dalam membelajaran. Dengan demikian pembelajaran akan lebih bersifat student center karena guru dan siswa lebih banyak memiliki waktu untuk melakukan pembelajaran berbasis masalah, praktik dan diskusi.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa menambah wawasan, menambah semangat belajar siswa, mempermudah siswa dapat memahami materi pembelajaran, menumbuhkan minat baca sejak dini, mempertajam ingatan mengenai materi yang telah disampaikan melalui komik digital, serta dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dengan positif

2. Bagi Guru

   Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu acuan guru dalam memilih model dan media pembelajaran, karena dengan penggunaan media komik digital guru dapat membangkitkan minat baca siswa terhadap materi yang di sampaikan, khususnya pada muatan IPA

3. Kepala Sekolah

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi positif sebagai bahan pertimbangan untuk penyempurnaan dalam melakukan pembelajaran di

sekolah

4. Bagi Peneliti lain

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan kepustakaan penelitian lain guna untuk mengetahui perkembangan media komik digital sehingga dapat dikembangkan lagi.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Pengembangan komik digital dikembangkan menggunakan aplikasi adobe illustrator dan adobe after effect yang dapat membuat media pembelajaran dengan berisikan teks, gambar, video, animasi dan suara sehingga materi menjadi lebih menarik dan mudah dimengerti. Produk ini berisikan topik sumber energi tema 2 kelas IV. Komik digital ini berisi lima menu utama yaitu : (1) petunjuk, (2) tujuan pembelajaran, (3), materi, (4) kesimpulan. Komik digital diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan yaitu :

1. Produk pengembangan yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media komik digital. Media ini berupa cerita bergambar yang dikemas dalam video, memberikan audio visualisasi, animasi dan suara yang dapat ditoton melalui media elektronik.
2. Produk pengembangan yang dihasilkan berupa media pembelajaran komik berbasis digital dalam bentuk video format *.mp4* dengan rasio 16:9 durasi 15. Ketika diputar, menampilkan komik digital yang dibuat seperti pada Gambar 1.1.

Gambar 1.1

Contoh tampilan komik digital

3. Proses pembuatan media komik digital diawali dengan pembuatan story line, kemudian merancang desain tokoh karakter secara manual setelah itu diperhalus dengan menggunakan adobe ilustrator selanjutnya dubbing karakter menggunakan menu suara, selanjutnya pembuatan background menggunakan aplikasi adobe illustrator, untuk proses dubbing dan menambahkan sound effect menggunakan aplikasi adobe premier pro.
4. Materi yang disajikan dalam media komik digital ini adalah materi IPA tema 2 tentang sumber energi kelas IV.
5. Media komik digital dirancang dan dibuat semenarik mungkin agar mampu meningkatkan minat belajar siswa.
6. Media komik digital dibagi menjadi tiga bagian yaitu pembuka, isi dan penutup. Pada bagian pembuka ada penyampaian judul, pengenalan tokoh dan penyampaian alur cerita. Pada bagian isi berisi percakapan antar tokoh membahas tentang sumber energi. Pada bagian penutup terdapat kesimpulan.

7. Media dilengkapi petunjuk cara penggunaan untuk memudahkan penggunaan dalam menggunakan media komik digital, sehingga mampu mengoptimalkan penggunaanya.
8. Media pembelajaran komik digital dapat digunakan untuk pembelajaran secara bersama-sama di dalam kelas maupun diluar kelas.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Tujuan pembelajaran muatan IPA dapat dicapai secara optimal jika media yang digunakan dapat membangkitkan minat belajar siswa agar siswa menjadi aktif dan pembelajaran menjadi bermakna. Maka untuk mencapai hal tersebut, media yang digunakan tentu harus sesuai dengan karakteristik muatan IPA dan karakteristik peserta didik. Dimana kondisi saat ini pada era kemajuan teknologi, media pembelajaran yang digunakan dituntut untuk mengikuti perkembangan TIK agar mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Saat ini media pembelajaran yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran sebagian besar berupa buku ajar saja.

Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara mengenai penggunaan media dan model pembelajaran yang dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri 8 Songan. Dari hasil wawancara 85% menyatakan cakupan materi dibuku ajar IPA yang tersedia terbatas. 85% menyatakan guru merasa tampilan materi pada buku kurang menarik. 80% guru menyatakan media pembelajaran yang tersedia di sekolah sangat terbatas. 86% guru menyatakan materi pembelajaran khususnya muatan IPA perlu dikembangkan kedalam media komik digital. Sehingga penting dilakukan pengembangan media komik digital pada topik sumber energi karena materi yang ada di buku siswa terbatas dan pengembangan media ini diharapkan

dapat membantu guru dalam penyampaian materi pada pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan komik digital ini berdasarkan pada asumsi sebagai berikut :

1. Siswa kelas IV SD tahun pelajaran 2021/2022 sudah bisa menyimak video dan mampu memahami video yang ditayangkan dalam proses pembelajaran.
2. Guru belum pernah menggunakan media komik digital dalam pembelajaran.
3. Memudahkan siswa dalam memahami materi yang dijelaskan dan dapat meningkatkan minat serta daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan.
4. Siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran karena guru menggunakan alat bantu mengajar berupa media komik yang dikemas menggunakan gambar yang menarik perhatian siswa dan terpancing untuk menyimak dan mengetahui isi yang disampaikan dari setiap slide percakapan materi pembelajaran oleh setiap tokoh dalam cerita komik digital.

Keterbatasan pengembangan media komik digital berorientasi problem based learning sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran ini didasarkan atas karakteristik peserta didik sekolah dasar sehingga pengembangan materi yang disajikan didalam media komik digital berorientasi hanya pada muatan IPA tema 2 Subtema 2 materi " Sumber energi".
2. Media komik digital ini memiliki keterbatasan dalam penggunanya harus memiliki alat elektronik yang mendukung pemutaran video.
3. Pengembangan media ini berpatokan pada model *ADDIE* : *Analyse*, *Design*,

Development, Implementation dan Evaluation. Namun penelitian ini hanya dapat dilaksanakan samapai tahap *Development* saja. Sedangkan pada tahap *Implementation dan Evaluation* tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu, tenaga, finansial dan kondisi yang tidak memungkinkan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan definisi istilah sebagai berikut :

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media atau strategi untuk mempermudah dan membuat produk tersebut dapat berjalan secara efektif untuk digunakan pada suatu masalah yang terjadi.
2. Media pembelajaran merupakan pengatar yang berfungsi untuk menyalurkan informasi dari suatu sumber kepada pengguna pesan.
3. Media komik digital adalah cerita bergambar yang sederhana berisikan karakter tokoh yang menarik dan latar penuh warna yang dirancang dengan sekreatif mungkin, sehingga mampu menumbuhkan minat belajar siswa.
4. Topik merupakan inti utama dari seluruh isi tulisan yang hendak disampaikan.
5. Topik materi sumber energi merupakan salah satu materi yang ada pada muatan IPA khususnya pada buku kelas 4 tema 2 sub tema 2 yang isinya menjelaskan tentang sumber energi.
6. Model *ADDIE* merupakan singkatan dari kelima tahap proses pengembangan yaitu *Analyse, Design, Development, Implementation dan*

Evaluation.