

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik. Pembelajaran dilakukan untuk membina siswa untuk menjadi orang yang berkualitas. Dengan perkembangan teknologi di era saat ini mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap aspek kehidupan manusia. Dengan perkembangan teknologi membawa pengaruh serta perubahan terhadap dunia pendidikan secara signifikan (Masykur, 2017). Hal tersebut mendorong adanya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pelaksanaan belajar mengajar salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran dilakukan. Media pembelajaran sangat diperlukan untuk memperlancar pelaksanaan pendidikan di sekolah.

Pendidikan adalah salah satu hal yang dibutuhkan oleh setiap individu untuk meningkatkan kualitas hidupnya agar dapat bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Lembaga tempat pendidikan formal dilaksanakan ialah sekolah. Pelaksanaan pendidikan sangat erat kaitannya dengan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila siswa mampu memahami materi pembelajaran. Motivasi belajar siswa mempengaruhi kebiasaan dalam kegiatan pembelajaran dan pengerjaan tugas siswa.

Dalam pembelajaran kurikulum 2013 lebih menekankan siswa yang harus berperan aktif dalam proses pembelajaran sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan mediator. Dari sinilah terjadinya pergeseran paradigma kegiatan pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru (*Teacher Centered*) kemudian menjadi berpusat pada siswa (*Student Centered*) (Pramadi, 2013). Kurikulum 2013, siswa diharapkan menjadi generasi muda yang berkualitas di masa yang akan datang serta mendidik peserta didik agar aktif, kreatif dan inovatif dalam memecahkan masalah. Dengan adanya kurikulum 2013 dapat mendidik karakter siswa yang tidak hanya cerdas tetapi terampil dalam mengembangkan sikap spiritual, sosial dan pengetahuan. Pembelajaran juga di lakukan untuk membina peserta didik supaya menjadi orang yang berkualitas. Pembelajaran yang baik dapat mencerminkan pendidikan yang berkualitas. Membentuk sumber daya manusia yang berkualitas yaitu melalui proses pembelajaran dengan cara mendorong dan memberikan fasilitas belajar yang memadai terutama di dalam proses pembelajaran daring menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk siswa. Pada kurikulum 2013 guru dituntut supaya dapat membuat siswa termotivasi sehingga aktif dalam kegiatan pembelajaran sebagai fasilitator guru dapat memanfaatkan media pembelajaran seperti alat peraga, tayangan video, atau gambar sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran ialah suatu alat atau perantara yang digunakan agar memudahkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk dapat mengefektifkan komunikasi antara guru dengan siswa (Maharwati, 2019). Media pembelajaran sangat baik untuk perkembangan kognitif pada siswa SD karena siswa masuk pada tahap operasional konkret yang dapat dikatakan bahwa peserta didik sudah mampu berfikir logis, memahami konsep percakapan, mengorganisasikan objek kedalam

klasifikasi dan mampu mengingat, memahami serta memecahkan masalah yang bersifat konkret. Pentingnya media dalam pembelajaran digunakan untuk memfasilitasi siswa dalam memahami pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan abstrak kepada siswa (Nugraha, 2020; Martina, 2018). Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pelaksanaan pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia adalah materi yang sangat penting diajarkan untuk peserta didik khususnya di sekolah dasar karena fungsi dari Bahasa Indonesia sangat berpengaruh bagi kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Bahasa Indonesia sangat penting untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia secara baik dan benar yang meliputi empat aspek keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca serta keterampilan menulis sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia di SD dapat membantu siswa mengenal dirinya sendiri, budayanya serta budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan berpartisipasi dalam masyarakat serta menggunakan kemampuan imajinatif yang ada dalam dirinya (Darmayanti & Abadi, 2021). Salah satu materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD yaitu teks iklan.

Menurut Tjiptono (2005: 226) pengertian iklan ialah suatu bentuk komunikasi tidak langsung yang didasari keterangan tentang keunggulan atau keuntungan suatu produk, yang disusun sedemikian rupa sehingga menimbulkan rasa menyenangkan yang dapat mengubah pikiran seseorang untuk melakukan pembelian terhadap suatu produk.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 27 September 2021 dengan salah satu guru kelas V di SDN 9 Pedungan atas nama Ibu

Nihayanti dapat diketahui bahwa kompetensi siswa didalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks iklan masih cukup rendah disebabkan karena media pembelajaran Bahasa Indonesia yang kurang bervariasi membuat siswa sulit untuk memahami materi. Kurangnya variasi media pembelajaran membuat siswa merasa jenuh sehingga ketertarikan peserta didik didalam mengikuti proses pembelajaran menjadi menurun. Media pembelajaran berperan penting untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu diperlukan adanya suatu inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran supaya siswa dapat tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan cara melakukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu media yang dapat dikembangkan ialah media pembelajaran e-comic khususnya pada materi teks iklan.

Menurut Waluyanto (2005:51) komik ialah media pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjukkan pada sebuah proses komunikasi antara pelajar (siswa) dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Hal senada juga disampaikan oleh (Daulay & Nurmalina, 2021) yang mengemukakan komik sebagai media pembelajaran yang berbentuk gambar serta alur cerita yang disajikan menarik sehingga siswa menjadi tertarik untuk belajar. Komunikasi belajar akan berjalan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik. Seiring berjalannya waktu, ilmu pengetahuan serta teknologi berkembang pesat dari masa ke masa di kalangan masyarakat. Perkembangan ini berdampak pada pemanfaatan teknologi dalam pelaksanaan pendidikan contohnya seperti media pembelajaran digital berupa media pembelajaran e-comic. Di dalam komik

memadukan antara kekuatan gambar dan tulisan yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar yang memuat sebuah informasi. Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk komik dapat digunakan sebagai salah satu variasi media pembelajaran (Apriliani & Radia, 2020). Penggunaan media pembelajaran sebaiknya disertai dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Adapun model pembelajaran yang cocok di gunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar adalah *Problem Based Learning*.

Menurut (Stepien, dkk) *Problem based learning* yaitu model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan keterampilan untuk memecahkan masalah. Hal senada juga disampaikan (Syukri, 2018) *Problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang menjadikan masalah sebagai titik awal dalam memulai pembelajaran serta dirancang sebagai pembelajaran yang menuntut siswa untuk memperoleh kemampuan menyelesaikan masalah, kemandirian serta memiliki *skill* partisipasi yang baik guna mendapatkan suatu pengetahuan baru. Oleh karena itu model *problem based learning* cocok digunakan untuk pembelajaran peserta didik sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen yang penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu di dalam proses pembelajaran sangat penting menggunakan media yang dapat memusatkan perhatian siswa untuk belajar dengan peserta didik tertarik didalam mengikuti pembelajaran akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang dipilih adalah media pembelajaran e-comic berbasis *problem based learning*. Dengan

menerapkan model pembelajaran *problem based learning*, siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk berfikir kritis di dalam pembelajaran. Pada penelitian (Rahaya & Wiyarno, 2019) menunjukkan bahwa media komik dinyatakan layak digunakan untuk siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian (Amini & Damayanti, 2021) menunjukkan bahwa media komik digital termasuk dalam kriteria sangat praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga siswa mampu melakukan kegiatan mendongeng dengan bahasanya sendiri.

Dari hal tersebutlah peneliti ingin melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Berbasis *Problem Based Learning* dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1.2.1. Kurangnya variasi media pembelajaran.
- 1.2.2. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran untuk membantu siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia
- 1.2.3. Kurangnya motivasi belajar siswa akibat media pembelajaran yang monoton.
- 1.2.4. Kurangnya kemampuan siswa berfikir kritis.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah yang telah dipaparkan dalam penelitian ini, diperlukan pembatasan masalah agar penelitian ini lebih terfokus. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbasis *problem based learning* dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi teks iklan kelas V SD. Kelayakan produk ini diketahui melalui tahap *review* para ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan beberapa tahap uji coba produk seperti uji perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Pada tahap uji coba lapangan pada penelitian ini tidak dapat dilaksanakan karena terjadinya pandemi yang tidak memungkinkan untuk melibatkan banyak siswa.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1.4.1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran *e-comic* berbasis *problem based learning* dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi teks iklan kelas V SDN 9 Pedungan?

1.4.2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *e-comic* berbasis *problem based learning* dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi teks iklan ditinjau dari isi, desain dan media kelas V SDN 9 Pedungan?

1.5. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.5.1. Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran *e-comic berbasis problem based learning* dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi teks iklan kelas V SDN 9 Pedungan.

1.5.2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *e-comic berbasis problem based learning* dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi teks iklan ditinjau dari isi, desain dan media kelas V SDN 9 Pedungan.

1.6. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis.

1.6.1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dalam bidang pendidikan sekolah dasar, khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia serta memberikan informasi tentang kelebihan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *e-comik berbasis problem based learning*.

1.6.2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian pengembangan ini diuraikan sebagai berikut.

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran supaya lebih menarik agar perhatian peserta didik di dalam belajar dapat terfokuskan serta dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola dan mengeksplorasi pembelajaran di kelas khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini mampu menarik minat belajar peserta didik dan mampu membangun pengetahuannya sendiri yang berdampak pada hasil belajarnya.

c. Bagi Peneliti Bidang Sejenisnya

Penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti lain yang menemukan permasalahan yang sama untuk dijadikan salah satu referensi penelitian selanjutnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.7. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.7.1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *e-comic* dengan materi teks iklan untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

1.7.2. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *e-comic* dengan menggunakan basis *problem based learning*.

1.7.3. Media pembelajaran *e-comic* ini dapat membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran bahasa Indonesia.

1.7.4. Media pembelajaran *e-comic* ini dikembangkan dengan menggunakan teks, gambar yang menarik sehingga dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik.

1.7.5. Media pembelajaran *e-comic* ini dibuat dengan berbantuan *Microsoft Power Point*.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 9 Pedungan, penggunaan media pembelajaran pada pelajaran Bahasa Indonesia masih minim. Media pembelajaran yang kurang bervariasi belum dapat meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar. Oleh karena itu sangat penting untuk melakukan pengembangan media pembelajaran *e-comic* agar dapat meningkatkan ketertarikan siswa sehingga siswa terfokus untuk belajar.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1. Asumsi

Asumsi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbasis *problem based learning* ini adalah:

- a. Media pembelajaran *e-comic* dapat menimbulkan daya tarik dan motivasi siswa untuk belajar karena berisikan materi yang menarik dengan bantuan gambar-gambar animasi.
- b. Media pembelajaran *e-comic* dapat memudahkan siswa dalam belajar.
- c. Media pembelajaran *e-comic* dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *e-comic* berbasis *problem based learning* ini adalah:

- a. Produk pengembangan ini hanya membahas materi teks iklan untuk kelas V SD.
- b. Media pembelajaran ini hanya bisa digunakan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.

1.10. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini membahas mengenai istilah-istilah yang berkaitan dengan pembuatan Media Pembelajaran *E-Comic* berbasis *Problem Based Learning* pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Iklan antara lain.

1.10.1. Penelitian Pengembangan

Penelitian Pengembangan merupakan proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan.

1.10.2. Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran ialah suatu alat perantara yang digunakan agar memudahkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk dapat mengefektifkan komunikasi antara guru dengan siswa.

1.10.3. Pengertian Komik

Media Komik adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk cerita bergambar yang disampaikan oleh karakter tokoh dalam komik yang dikemas secara digital.

1.10.4. Pengertian *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan pendekatan pemberian masalah kepada siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis siswa dalam proses belajar mengajar.

1.10.5. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tulis.

