#### **BABI**

#### **PENDAHULUAN**

# 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya zaman pembelajaran mengalami banyak perubahan yang awalnya dilakukan dengan tatap muka hingga pembelajaran daring dengan memanfaatkan teknologi. dalam UU RI No. 20 tahun 2003 pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Di abad ke-21 ini dunia pendidikan mengalami perubahan mulai dari penerapannya yang awalnya dengan tatap muka menjadi belajar daring dikarenakan pandemi virus Covid-19 masih melanda Indonesia. Hal ini juga berdampak pada sarana dan prasarana yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian proses pembelajaran harus tetap mengedepankan komponen pendidikan meliputi peserta didik, pendidik (guru), tujuan pembelajatan, isi (materi), metode dan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Di dalam kegiatan pembelajaran media diperlukan sebagai alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru ke siswa (Rahmi, Budiman, & Widyaningrum 2019). Media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam pembelajaran karena media pembelajaran berkaitan dengan pengalaman

belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa.

Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Supriyono, 2018). Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembalajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa menigkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Tematik merupakan strategi pembelajaran yang diterapkkan bagi anak sekolah dasar. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam kurikulum 2013 ini, menggunakan pembelajaran tematik integratif dengan pendekatan saintifik (Hidayah, 2015). Dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi

kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan. Sesuai dengan tahapan perkembangan anak, karakteristik cara anak belajar, konsep belajar dan pembelajaran bermakna. Dalam Kemendikbud (2013:192-193) menjelaskan bahwa pembelajaran tematikterpadu/tematik integratif menggunakan tema dalam 1 tema terdiri dari beberapa subtema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan tercapainya hasil belajar yang maksimal.

Pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Subtema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup pembelajaran 1 di kelas III yang membahas tentang ciri-ciri makhluk hidup di sekitar siswa yang dipadukan dengan mata pelajaran sebagai berikut, (Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP) dengan tujuan membuat pengalaman belajar siswa lebih bermakna dalam memahami konsep yang harus diketahuinya. Dengan demikian pembelajaran tematik di sekolah dasar sangat mendukung sesuai dengan perkembangan siswa. Pada pembelajaran tematik materi yang terdapat pada buku sangat minim khususya materi ciri-ciri makhluk hidup yang seharusnya dijabarkan dengan lebih banyak penjelasan. Untuk menanggapi kekurangan tersebut harus dikembangkan sebuah media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan materi yang dibahas dengan pemanfaatan perkembangan teknologi di era modern seperti sekarang ini.

Berdasarkan hasil wawancara pada saat mengikuti Program Asistensi Mengajar tanggal 10 Oktober 2021 dengan guru wali kelas III yang bernama Ni Wayan Warsi S.Pd di Sekolah Dasar Negeri 1 Keliki ditemukan permasalahan sebagai berikut:

- Pada saat kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di sekolah masih monoton dan tidak menarik bagi siswa, hal ini dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru, apalagi kegiatan belajar dilakukan secara daring.
- 2) Pada saat kegiatan belajar mengajar guru hanya memanfaatkan sarana penunjang pembelajaran seadanya seperti buku siswa dan dalam menjelaskan materi hanya dengan metode ceramah saja hal ini yang membuat kegiatan belajar kurang bervariasi dan efektif.
- 3) Kurangnya inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik.
- 4) Materi pembelajaran yang terdapat pada buku siswa kurang sedikit dan terbatas.
- 5) Siswa mudah bosan dan kurang termotivasi saat mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Dalam keterbatasan materi buku siswa kelas III Tema 1 Subtema 1 materi Ciri-ciri Makhluk Hidup merupakan materi yang menjelaskan tentang mahkluk hidup dan keanegaragaman keunikanya serta jenis-jenis makhluk itu sendiri dan cara berkembanganya hingga proses adatasi dalam lingkungannya. Makhluk hidup sendiri memiliki banyak ciri-ciri dan manfaatnya pada kehidupan di dunia ini. Dengan mempelajari ciri-ciri makhluk hidup diharapkan siswa dapat memahami berbagai perkembangan dan jenis dari makhluk hidup, jika siswa belajar ciri-ciri makhluk hidup di lingkungan sekitar itu akan memakan waktu yang cukup lama

dan kurang efektif apalagi dalam keadaan pandemi virus corona atau Covid-19. Pada kegiatan belajar siswa harus mendapatkan bimbingan dalam mempelajari sebuah ilmu harus didampingi oleh guru agar meminimalisir kesalahan dalam mengembangkan pengetahuannya. Oleh karena itu materi subtema ciri-ciri makhluk hidup dapat diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran agar disamping menarik minat siswa juga efisien terhadap waktu dan memperjelas sebuah materi yang di bahas.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka dikembangkan sebuah media pembelajaran yang inovatif dan mudah dipahami agar terciptanya kegiatan belajar yang aktif dan tidak membosankan. Dengan ini diharapkan siswa termotivasi dalam mengembangkan pengetahuannya melalui proses pembelajaran yang diberikan di kelas.

Dalam pengembangan sebuah media harus memperhatikan komponen-komponen sebagai berikut; maksud dan tujuan serta sasaran yang ingin di targetkan, media harus sesuai dengan materi pada pembelajaran yang dilakukan, menuliskan naskah dan langkah-langkah dalam pembuatan media seperti isi dan desain, merevisi media sehingga tingkat kesalahan dapat di minimalisir, dan mengembangkan alat ukur keberhasilan media itu sendiri. Pengukuran sendiri dilakukan berdasarkan validasi para ahli dan uji perorangan maupun kelompok agar terciptanya media yang layak digunakan.

Dalam penelitian ini media pembelajaran yang dikembangkan berupa Komik pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup, Subtema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup Pembelajaran 1 dengan menggunakan microsoft *powerpoint* yang berisikan gambar-gambar dan kata-kata yang menarik serta alur

cerita yang singkat padat dan jelas dalam tampilannya sehingga membuat siswa lebih mudah memahami tentang ciri-ciri makhluk hidup. Dengan ini diharapkan siswa mampu menjelaskan ciri-ciri makhluk hidup dan membedakanya dengan makhluk tidak hidup, menjelaskan ciri-ciri tumbuhan dengan benar, menjelaskan jenis-jenis hewan dengan benar, menjelaskan persamaan tumbuhan dan hewan dengan benar, dan menjelaskan ekosistem dari mahkluk hidup dengan benar. Makhluk hidup sendiri dibagi menjadi 3 macam yakni: hewan, tumbuhan, dan manusia. Selain itu juga media ini disesuaikan dengan mata pelajaran yang terdapat pada Subtema Ciri-ciri Makhluk Hidup pada buku siswa khususnya pembelajaran 1 seperti (Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP) keunggulan dari media ini yaitu: meningkatkan keaktifan siswa, meningkatkan daya ingat siswa dalam memahami pembelajaran, meningkatkan kecakapan siswa dalam mengeluarkan pendapatnya dan meningkatkan kemampuan siswa dalam berdiskusi dan memecahkan suatu masalah. Media ini sangat mudah dibawa dan digunakan kapanpun dan dimanapun hal ini dikarenakan bentuk media berupa file powerpoint sehingga dapat dibuka melaluai handphone maupun komputer.

PowerPoint merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan microsoft dan merupakan salah satu program berbasis multimedia yang menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data. yang digunakan khusus sebagai sarana persentasi. Powerpoint sendiri sangat bagus digunakan sebagai alat dalam membuat media pembelajaran dengan segala kemudahan yang ditawarkan. Berikut opsi yang dimiliki Microsoft office power

*point* memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai unsur media, seperti pengolahan teks, warna, gambar, dan grafik, serta animasi (Studi et al., 2021).

Pengembangan media komik berbasis *powerpoint* ini sangat cocok diterapkan dalam situasi pandemi Covid-19 khususnya pada kegiatan belajar mengajar baik secara daring maupun tatap muka dikarenakan media yang mudah diaplikasikan dan tidak banyak mengeluarkan biaya dalam pembuatanya.

Penelitian ini didukung dari hasil penelitian yang dilakukan seblumnya oleh sri ayu cahya pinatih (2021) yaitu pengembangan media komik digital berbasis pendekatan saintifik pada muatan IPA memperoleh hasil persentase 90,8% dengan ktegori sangat layak.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, dikembangkanlah sebuah media yang dapat mendukung proses pembelajaran siswa pada Tema 1 Subtema 1 Ciri-ciri makhluk hidup pembelajaran ke 1 di kelas III yang dimana memuat 3 mata pelajaran (Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP) yang harus dikaitkan dengan 1 media. Sebagai alternatif dibuatlah sebuah penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Komik Berbasis *Powerpoint* Pada Subtema 1 Ciri-Ciri Makhluk Hidup Pemblajaran 1 Bagi Siswa Kelas III SD Negeri 1 Keliki, Ajaran 2021/2022".

### 1.2 Identifiasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditemukan terdapat identifikasi masalah dan beberapa faktor penyebab dari rendahnya motivasi belajar siswa pada salah satu materi yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

 Siswa kurang bersemangat saat penerimaan materi dalam kegiatan belajar di kelas hal ini dikarenakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya

- berpatokan pada buku siswa saja dan banyaknya penggunaan metode ceramah sehingga kurang membuat siswa aktif.
- Kurang lengkapnya penjelasan penunjang ada buku siswa terkait dengan materi yang dibahas.
- 3) Pemberian materi yang kurang lengkap serta variasi yang digunakan sebagai alat bantu dalam menunjang serta memperjelas materi ciri-ciri makhluk hidup sangat kurang dan belum ditemukannya media yang menarik terkait materi yang dibahas.
- 4) Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan pembelajaran materi ciri-ciri makhluk hidup.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Dari indentifikasi masalah yang ditemukan dalam penelitian ini, perlu sebuah pembatasan masalah agar dalam pengkajian terfokus pada masalah-masalah yang ingin dipecahkan. Maka penelitian difokuskan pada pengembangan media komik berbasis *powerpoint* pada Subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup pada pembelajaran 1 bagi siswa kelas III SD N 1 Keliki tahun ajaran 2021/2022.

# 1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Adapun permasalahan dalam penelitian ini yang dapat dirumuskan sebagai berikut.

1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun dan proses dalam pengembangan media komik berbasis *powerpoint* pada subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup pembelajaran 1 bagi siswa kelas III SD Negeri 1 Keliki tahun ajaran 2021/2022.? 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan pada media komik berbasis *powerpoint* pada subtema 1 ciri-ciri Makhluk hidup pembelajaran 1 bagi siswa kelas III SD Negeri 1 Keliki tahun ajaran 2021/2022.?

# 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan terdapat tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun dan proses dalam pengembangan media komik berbasis *powerpoint* pada subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup pembelajaran 1 bagi siswa Kelas III SD Negeri 1 Keliki tahun ajaran 2021/2022.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan pada media komik berbasis *powerpoint* pada subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup pembelajaran 1 bagi Siswa Kelas III SD Negeri 1 Keliki tahun ajaran 2021/2022.

# 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun rumusan manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut.

# 1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil pada penelitian ini dapat memberikan wawasan pada perkembangan ilmu pengetahuan dan landasan untuk pengembangan sebuah media komik serta meningkatkan kualitas pada muatan pembelajaran tematik khususnya subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup. Dapat digunakan referensi bagi peneliti lain

### 1.6.2 Manfaat Praktis

# a) Bagi Sekolah

Untuk kepala sekolah yaitu menambahkan koleksi media pembelajaran atau refrensi media di sekolah yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu terutama materi subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup pada pembelajaran 1. Untuk guru Penggunaan media komik berbasis *powerpoint* pada subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup pada pembelajaran 1 dapat membantu guru dalam dalam memvariasikan kegiatan belajar serta mempermudah serta mengoptimalkan pemberian materi agar siswa semakin semanagat dalam belajar. Sedangkan untuk siswa dengan adanya media komik berbasis *powerpoint* pada subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup pada pembelajaran 1, diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar agar tercapainya hasil yang diinginkan.

# a) Bagi Peneliti dan Peneliti lain

Peneliti mendapatkan wawasan serta pengalaman langsung dalam penelitian, dan referensi bagi peneliti dalam pengembangkan media yang lebih inovatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini hanya sampai pada tahap uji perorangan dan kelompok kecil sehingga peneliti lain dapat mengembangkannya sampai uji efektivitas.

# 1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharpkan terdapat pada pengembangan media komik berbasis *powerpoint* adalah sebagai berikut.

- a) Media komik berbasis powerpoint disesuaikan dengan Tema 1 Pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, Subtema 1 Ciri-ciri makhluk hidup khusunya pada pembelajaran 1
- b) Produk komik sesuai dengan ukuran slide pada powerpoint.
- c) Media komik pada materi subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Kurikulum 2013 (K13).
- d) Media berjenis dua demensi disertai dengan karakter-karakter tokoh dan background yang menarik serta penggunaan kata dalam setiap dialognya baik dan jelas dan media bersifat inovatif serta kreatif.
- e) Media komik pada subtema 1 Ciri-ciri Makhluk hidup terbuat dalam aplikasi powerpoint yang dilengkapi dengan karakter serta gambar yang baik di setiap slidenya sehingga dalam penggunaannya cukup mudah dan bisa digunakan dimanapun dan kapanpun baik dibuka melalui ponsel maupun laptop yang dihubungkan dengan proyektor.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2021 di SD N 1 Keliki bahwa penggunaan media pembelajaran pada materi dalam subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup sangat minim dikarenakan pada proses pembelajaran hanya mnggunakan metode ceramah dan panduan dari buku siswa sehingga kurangnya semangat dan daya tarik siswa dalam proses pembelajaran berlangsung oleh karena itu maka perlu dikembangkan sebuah media kreatif dan

inovatif agar bisa meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran contohnya media komik berbasis *powerpoint* subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup pada pembelajaran 1.

# 1.9 Asumsi Pengembangan dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media komik berbasis *powerpoint* berdasarkan ada asumsi sebagai berikut.

- a) Media komik berbasis *powerpoint* pada materi subtema 1 Ciri-ciri makhluk hidup pada pembelajaran 1 mudah disimulasikan oleh guru dan siswa.
- b) Media komik dua demensi yang dapat diputar di aplikasi *powerpoint* kapanpun dan dimanapun dikemas dengan kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.
- c) Media komik yang kreatif dan inovatif yang dikembangkan untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mencermati dan memecahkan masalah terkait materi subtema 1 Ciri-ciri makhluk hidup.

Adapun keterbatasan pengembangan pada penelitian media komik berbasis powepoint ini sebagai berikut.

- a) Media komik yang dikembangkan hanya terbatas pada subtema 1 Ciri-ciri makhluk hidup pada pembelajaran 1.
- b) Media yang dikembangkan tidak dapat dipegang bahkan dirasakan langsung oleh pada saat proses pembelajaran hanya dapat dilihat karena bentuknya dua demensi.
- c) Media yang dikembangkan hanya untuk kelas III SD, sehingga produk yang dikembangkan hanya dapat digunakan oleh siswa kelas III SD. Khususnya pada subtema 1 Ciri-ciri makhluk hidup pada pembelajaran 1.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang dibahas dan digunakan dalam penelitian ini, maka perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

# 1) Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berproses dalam mengembangkan suatu produk baru atau bahkan penyempurnaan produk yang telah ada agar menjadi lebih optimal dan semakin layak digunakan dalam proses pembelajaran.

### 2) Media

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan pengirim pesan kepada penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa, sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif dan efesien sesuai dengan yang diharapkan.

# 3) Komik

Komik merupakan media dalam mengekspresiakan ide dilengkapi dengan gambar dan teks yang memuat suatu percakapan yang menarik serta beralurkan cerita dengan tujuan membuat menarik sebuah informasi yang diberikan kepada pembacanya.

# 4) Powerpoint

Powerpoint merupakan software dari microsoft yang banyak digunakan dalam proses mempersentasikan sesuatu atau pokok bahasan, bahkan dalam

setiap slide *powerpoint* dapat ditambahkan gambar, audio, animasi dan template yang menarik sehingga baik digunakan sebagai media pembelajaran.

# 5) Subtema 1 Ciri-ciri Makhluk Hidup

Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari kurikulum (KTSP) kurikulum tingkat satuan pendidikaan. Pada kurikulum K13 perubahan yang paling menonjol adalah penggabungan pokok bahasan pada mata pelajaran yang berbeda dijadikan satu dalam wadah tema. Ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mempelajarai mata pelajaran yang berbeda agar terciptanya kegiatan belajar yang efisien terhadap waktu namun pemberian materi menarik dan jelas sesuai tingkat perkembangan siswa yakni tingkat oprasional konkret karena siswa belum mampu berpikir secara abstrak.

Pada kelas III muatan tematik pada tema 1 subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup yang membahas materi tentang ciri-ciri makhluk hidup seperti, makhluk hidup merupakan suatu organisme yang setiap etensitas individualnya mempu menjalani kehidupan, dan mengalami perkembangan dari tahap ke tahap serta dapat menjalankan fungsi-fungsi kehidupan seperti memiliki ciri-ciri dan keunikan masing-masing baik antara lain peka terhadap rangsangan, dapat bergerak, berkembang biak, bernafas tumbuh dan habitatnya.

Pada bahasan materi dalam buku siswa kelas III tema 1 subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup tersebut di gabungkan dengan mata pelajaran (Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP) ini bertujuan siswa dapat pengatahuan sebanyak mungkin dengan waktu yang efisien serta kegiatan belajar menjadi bervariatif walupun materi yang ada pada buku siswa sangat sedikit.