

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini yang akan dipaparkan yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi segala perkembangan zaman di era global (Nurrita, 2018). Perkembangan dunia pendidikan dipengaruhi oleh zaman modern, oleh karena itu perkembangan pendidikan selaras dengan perkembangan teknologi. Dengan perkembangan zaman di era global saat ini, pendidikan harus melakukan sesuatu hal agar perubahan sistem pendidikan menuju arah yang lebih baik. Pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin karena akan mempengaruhi pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas dari sumber daya manusia. Hal yang sering terjadi dalam dunia pendidikan yaitu lemahnya proses pembelajaran.

Pendidikan sementara tidak berlangsung seperti biasa di lingkungan sekolah. Pendidikan berlangsung secara online dimana peserta didik belajar melalui telepon seluler, tidak bertemu langsung dengan guru serta teman-teman di lingkungan sekolah. Dalam proses pembelajaran, peserta didik lebih banyak belajar secara teori saja. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa cepat bosan dan kurang mengerti dengan materi suatu pelajaran yang telah diberikan oleh guru. Guru memiliki peran

yang sangat penting dalam mendidik siswa. Pendidikan sekolah dasar ialah tahap awal pembentukan karakter pada siswa. Guru bertugas dalam mendidik dan menanamkan nilai-nilai positif bagi siswa yang akan berguna dalam kehidupannya (Nisa, 2020). Siswa masih kurang focus dalam mengikuti pembelajaran karena siswa lebih menyukai bercanda dan tidak tertarik jika guru hanya memberi materi pelajaran secara teori saja.

Saat ini pada jenjang sekolah dasar menggunakan pendekatan tematik terpadu, salah satu muatan yang terkandung adalah IPA. Pendidikan IPA menekankan pada memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik dapat memahami alam sekitarnya (Nata & Putra, 2021). IPA melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan objektif serta membantu peserta didik dalam belajar memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-harinya (Annisa & Simbolon, 2018).

Dalam proses belajar mengajar, guru diharapkan untuk dapat menciptakan suasana pembelajaran yang mampu menunjukkan kemampuan peserta didik secara aktif. Tetapi kenyataannya, masih ada beberapa siswa belum menunjukkan kemampuan secara aktif. Melaksanakan proses belajar mengajar harus selalu memperhatikan model pembelajaran yang akan digunakan. Salah satu model pembelajarann yang dapat digunakan untuk mengatasi hal tersebut yaitu model *Problem Based Learning*.

Menurut Suardana (2019) pada pelaksanaan *PBL*, rasa ingin tahu peserta didik akan bangkit sehingga membuat peserta didik tertarik untuk menyelidikinya. Model pembelajaran *Problem Based Learning* mempersiapkan peserta didik untuk berfikir kritis dan untuk mencari serta menggunakan sumber pembelajaran yang sesuai.

Model pembelajaran *PBL* merupakan model pembelajaran yang mengharapkan peserta didik mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan peserta didik itu sendiri, mengembangkan inkuiri, dan keterampilan berpikir lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 29 September 2021 dengan Wali Kelas IV di SD Negeri 1 Tista yaitu ibu Gusti Ayu Made Pramita Alandari, S.Pd. terdapat masalah yang muncul dalam proses pembelajaran IPA seperti terbatasnya media pembelajaran muatan IPA yang dapat mempengaruhi kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran, hal itu lalu menimbulkan rasa bosan pada siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Selain itu juga kemampuan siswa dalam berpikir kritis masih rendah. Hal itu dibuktikan dari rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Guru hanya mengandalkan membaca buku siswa, LKS dan hanya membahas materi secara teori saja.

Dengan memilih media pembelajaran yang tepat dapat membuat peserta didik tidak mudah merasa bosan, lebih aktif dalam proses belajar mengajar dan dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah. Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan. Karena dengan menggunakan media pembelajaran guru dapat menyalurkan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga dapat merangsang minat, pikiran dan perhatian dari peserta didik. Menurut Nurrita (2018) media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam menambah wawasan peserta didik, karena dengan berbagai jenis media pembelajaran dari guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Guru dapat membuat

peserta didik lebih termotivasi untuk belajar, berbicara dan berimajinasi dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien.

Media komik digital merupakan media pembelajaran yang didalamnya terdapat gambar-gambar menarik serta teks bacaan yang dapat membuat peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran. Media komik digital digunakan agar peserta didik tidak merasa bosan dalam membaca materi serta dapat memahami materi dalam setiap pembelajaran. Dengan diterapkannya pengembangan media pembelajaran komik digital, diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kemampuannya dan tentunya mampu berpikir kritis dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi Sumber Energi muatan IPA. Kelebihan dari komik digital yaitu dapat membuat siswa memahami materi pembelajaran tanpa merasa bosan, karena terdapat gambar-gambar menarik yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Menyajikan komik secara digital mempermudah peserta didik dalam melakukan pembelajaran yang dapat dilakukan dimana saja.

Berdasarkan pemaparan yang telah disampaikan mengenai media pembelajaran yang belum efektif maka dapat didefinisikan melalui penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Model *PBL* Materi Sumber Energi Pada Muatan IPA Kelas IV di SD Negeri 1 Tista Kabupaten Tabanan”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

- 1.2.1 Dalam proses pembelajaran siswa cepat merasa bosan karena media pembelajaran kurang bervariasi.
- 1.2.2 Terbatasnya media pembelajaran muatan IPA yang digunakan oleh guru saat mengajar.
- 1.2.3 Kemampuan siswa dalam berpikir kritis masih rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar memudahkan dalam memecahkan masalah dan memperoleh hasil yang optimal.

Penelitian ini lebih memfokuskan pada “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Model *PBL* Materi Sumber Energi Pada Muatan IPA Kelas IV di SD Negeri 1 Tista Kabupaten Tabanan”.

1.4 Rumusan Masalah

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

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun media pembelajaran Komik Digital berbasis model *PBL* materi Sumber Energi pada muatan IPA Kelas IV di SD Negeri 1 Tista Kabupaten Tabanan?
- 1.4.2 Bagaimana kelayakan media pembelajaran Komik Digital berbasis model *PBL* materi Sumber Energi pada muatan IPA Kelas IV di SD Negeri 1 Tista Kabupaten Tabanan?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran Komik Digital berbasis model *PBL* materi Sumber Energi pada muatan IPA Kelas IV di SD Negeri 1 Tista Kabupaten Tabanan.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Komik Digital berbasis model *PBL* materi Sumber Energi pada muatan IPA Kelas IV di SD Negeri 1 Tista Kabupaten Tabanan.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat pentingnya menggunakan media pembelajaran yang bervariasi khususnya pada pembelajaran Sumber Energi muatan IPA kelas IV di SD Negeri 1 Tista.

1.6.2 Manfaat Praktis

Selain bermanfaat secara teoritis penelitian ini juga bermanfaat secara praktis bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti lain.

a) Bagi Siswa

Pengembangan media Komik Digital pada materi sumber energi dalam muatan IPA dapat mengoptimalkan pemahaman secara maksimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b) Bagi Guru

Pengembangan media Komik Digital ini dapat membantu guru dalam pembelajaran materi sumber energi muatan IPA agar lebih bervariasi.

c) Bagi Sekolah

Pengembangan media Komik Digital dapat menambah koleksi media pembelajaran yang dapat digunakan saat pembelajaran.

d) Bagi peneliti lain

Pengembangan media Komik Digital dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti dan dapat meningkatkan wawasan peneliti lain.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1.7.1 Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini ialah media pembelajaran komik digital berbasis model *PBL* materi sumber energi pada muatan IPA kelas IV di SD Negeri 1 Tista.

1.7.2 Media komik digital ini mengandung prinsip pembelajaran yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran.

1.7.3 Media komik digital ini dapat digunakan untuk pembelajaran secara mandiri dan bisa dilakukan dimana saja.

1.7.4 Muatan materi dalam komik digital disesuaikan dengan tema yang diajarkan di buku guru sehingga pengetahuan dan keterampilan siswa meluas sesuai dengan materi terkait.

1.7.5 Pembuatan media pembelajaran komik digital ini menggunakan aplikasi Pixton, Power Point 2019 dan disajikan berupa PDF.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini penting dilakukan dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 1 Tista Kabupaten Tabanan, pada materi sumber energi muatan IPA masih minimnya dalam penggunaan media pembelajaran. Pendidik menggunakan sistem pembelajaran yang hanya mengandalkan buku siswa saja tanpa mengetahui apakah siswa telah mengetahui materi sumber energi dan mendapatkan proses pembelajaran yang tepat. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran komik digital, diharapkan siswa mendapatkan pemahaman materi serta pengalaman belajar pada materi sumber energi dan dapat mengatasi rasa kebosanan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran komik digital dirancang semenarik mungkin agar mampu menarik perhatian siswa, meminimalisir kebosanan siswa serta meningkatkan rasa ingin tahu pada siswa.
- b. Media pembelajaran komik digital materi sumber energi pada muatan IPA ini dapat membantu siswa dalam memahami materi sumber energi.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran ini yaitu:

- a. Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan karakteristik anak Sekolah Dasar kelas IV.

- b. Pengembangan media pembelajaran ini hanya terbatas pada materi Sumber Energi muatan IPA.

1.10 Definisi Istilah

Menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka adapun istilah-istilah kunci yang terdapat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.10.1 Penelitian pengembangan adalah sebuah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk yang sudah ada ataupun yang baru.
- 1.10.2 Media pembelajaran adalah suatu alat perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.
- 1.10.3 Media komik digital adalah media pembelajaran digital yang berisi gambar serta tulisan mengenai materi Sumber Energi muatan IPA kelas IV SD.
- 1.10.4 *Problem Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang ditandai dengan permasalahan nyata sebagai konteks bagi siswa untuk mampu berpikir kritis dan dilanjutkan dengan menyelesaikan masalah tersebut.
- 1.10.5 Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan kegiatan mengamati fenomena-fenomena alam serta berbagai proses yang terjadi didalamnya.