

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses terjadinya suatu komunikasi antara pendidik dengan peserta didik yang memuat informasi-informasi pendidikan, dimana seorang pendidik menjadi sumber dari informasi yang diberikan (Yusril, 2019). Pendidikan mempunyai peran yang amat penting untuk membentuk sumber daya manusia yang memiliki kualitas bagus serta bisa bersaing pada era globalisasi dewasa ini. Salah satu pemanfaatan teknologi yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan (komunikasi) kepada peserta didik yaitu melalui penggunaan media pembelajaran (Arisal, dkk., 2020).

Saat ini, di Indonesia telah memasuki masa revolusi industri 4.0 (Rahman & Nuryana, 2019). Masa revolusi industri 4.0 ini ditandai dengan berkembang pesatnya kemajuan dari Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan (Risdianto, 2019). Pesatnya perkembangan teknologi saat ini menuntut dunia pendidikan agar dapat menyesuaikan perkembangan teknologi tersebut dalam meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan dalam proses pembelajaran (Budiman, 2017). Pembelajaran merupakan sebuah proses yang terjadi antara guru dan siswa yang terencana secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kondisi pembelajaran di Indonesia saat ini masih dikatakan belum optimal dan berada pada masa-masa kritis semenjak adanya virus Covid-19 yang sangat

berdampak bagi masyarakat termasuk dunia pendidikan. Kemunculan virus ini menyebabkan pembelajaran harus dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) atau belajar dari rumah. Pola pembelajaran daring atau jarak jauh ini sangatlah berbeda dengan pembelajaran tatap muka atau pembelajaran secara langsung yang dilaksanakan di sekolah. Hal ini tentunya menyebabkan beberapa kesulitan bagi siswa maupun guru dalam melaksanakan pembelajaran. Perbedaan yang paling terlihat yaitu guru tidak dapat berinteraksi secara langsung dengan siswa sehingga pembelajaran secara daring mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Hal ini didukung oleh pernyataan guru kelas IV SD Negeri 1 Poh Bergong setelah diwawancarai pada saat mengikuti kegiatan Asistensi Mengajar, bahwa dalam melaksanakan proses pembelajaran secara daring materi yang diberikan oleh guru masih sangat terbatas yaitu salah satunya pada muatan IPA materi daur hidup hewan. Dalam memberikan pembelajaran siswa merasa guru hanya mengandalkan buku siswa yang tersedia di sekolah. Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan, kurang aktif, tidak bersemangat dan cepat bosan dengan tampilan buku ajar yang hanya berpacu pada buku ajar saja. Hal ini tentunya sangat disayangkan sekali, mengingat saat ini kemajuan teknologi yang tentunya mampu memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran khususnya pada pelajaran IPA.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang di dapat pada jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah atas (Nurdyansyah, 2016). IPA merupakan ilmu yang mempelajari sesuatu yang ada di alam (Purbosari,

2016). Melalui pelajaran IPA diharapkan mampu membawa siswa terjun langsung melalui tahapan yang logis dan terstruktur untuk mencapai sebuah temuan yang baru tentang alam guna mencapai tujuan pembelajaran yang efektif (Ariyanto, 2018).

Pelajaran IPA di SD biasanya lebih menekankan pada pengalaman belajar secara langsung dan nyata, melalui pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan (Subali & Mariyam, 2018). Sehingga melalui pelajaran IPA diharapkan siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir yang kreatif dan inovatif, oleh karena itu penggunaan media pembelajaran berupa komik digital dirasa dapat membantu guru dalam menunjang proses pembelajaran yang efektif, kreatif, dan inovatif sesuai dengan apa yang diharapkan.

Dalam melaksanakan proses pembelajaran IPA, guru memerlukan sebuah model pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi yang akan diberikan kepada peserta didik. Pemilihan model pembelajaran hendaknya memperhatikan jenis dan sifat dari materi yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran yang hendak ingin dicapai serta tingkat kemampuan siswa. Model pembelajaran merupakan suatu cara dalam mengorganisasikan sebuah pengalaman belajar siswa untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merancang proses pembelajaran (Ii, 2013).

Model Pembelajaran berbasis masalah dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran IPA di SD. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa, baik itu bisa melalui kegiatan bertanya, menjawab, serta

mampu memecahkan suatu permasalahan secara pribadi maupun berkelompok (Dariyah, 2020). Menurut Wulandari, dkk. (2011) *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang dapat memberikan sebuah masalah pada siswa, dan diharapkan siswa mampu memecahkan masalah tersebut melalui proses pembelajaran yang aktif dengan didampingi oleh guru sebagai fasilitator.

Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kegiatan membimbing siswa dan berpusat pada siswa yang berfokus pada kreasi aktif dan kolaboratif untuk terlibat dalam permasalahan (Novi, dkk., 2021). Model *Problem Based Learning* biasanya selalu berorientasi pada suatu permasalahan yang ada dalam dunia nyata, yang akan mendorong siswa untuk mampu menyelesaikan masalah tersebut dan mencari berbagai informasi baru dari masalah tersebut (Albarina, 2017). Penggunaan model pembelajaran ini juga didukung melalui beberapa penelitian yaitu hasil penelitian dari Puspitasari (2021) mengatakan bahwa melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menulis karya ilmiah.

Selanjutnya hasil penelitian dari Novi, dkk., (2021) yang mengatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar IPA karena oleh beberapa faktor yaitu penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat melatih siswa berpikir tingkat tinggi, penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* tidak hanya memahami dan menyelesaikan masalah namun siswa juga bisa menggali pengetahuan dan keterampilannya sendiri, dan adanya peningkatan hasil belajar dari perubahan tingkah laku dari proses belajar ini dilakukan dengan menggunakan sintaks dari model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Selain menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa saat mengajar, di era globalisasi saat ini guru juga dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna dengan memanfaatkan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk digital khususnya dalam muatan IPA untuk dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang ditemukan.

Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran (Ulfah & Okyranida, 2021). Kurnia (2016) mengatakan bahwa media pembelajaran bertujuan untuk mengefektifkan suatu komunikasi antara pendidik dengan peserta didik. Fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu mampu meningkatkan stimulasi peserta didik dalam kegiatan belajar, sehingga peserta didik mampu memahami pelajaran yang diberikan sehingga dapat menunjang keberhasilan dalam mencapai tujuan dari pembelajaran (Ramdhani & Muhammadiyah, 2015). Selain itu, media juga merupakan alternatif yang digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di depan kelas agar peserta didik bisa lebih mudah menerima pembelajaran yang diberikan (Firmadani, 2020).

Media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga yaitu media audio, visual, dan audiovisual (Susilana & Riyana, 2008). Media audio adalah jenis media yang dapat dilihat dengan menggunakan indra pendengaran. Contoh media ini yaitu seperti radio, kaset, dan tape recorder. Media visual adalah jenis media yang dapat dilihat dengan menggunakan indra pengelihatan, contohnya seperti gambar,

charta, dan kartun. Sedangkan media audiovisual merupakan media yang memadukan suara dan gambar sekaligus, contohnya seperti media TV (Muhson, 2010). Contoh lainnya dari media audiovisual adalah komik digital. Media pembelajaran dalam bentuk audiovisual seperti komik digital sangatlah cocok digunakan oleh pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran karena sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Media pembelajaran komik merupakan suatu cerita bergambar dalam sebuah majalah, koran atau dalam bentuk buku yang terdiri dari beberapa tokoh dalam cerita tersebut (Purnama, dkk., 2015). Saat ini komik sudah berkembang dari yang sebelumnya hanya tertuang dalam bentuk visual dan sekarang menjadi audiovisual yaitu komik digital. Komik digital merupakan media yang mudah digunakan oleh siswa pada saat belajar mandiri. Komik digital merupakan salah satu bentuk media sosialisasi milenial, dimana komik dapat dengan mudah diakses kapanpun dan dimanapun (Wilde, 2015).

Menurut Laeli (2020) komik digital merupakan suatu gambar atau lambang yang saling berurutan dan memiliki pesan dengan tujuan dapat menyampaikan suatu informasi melalui keindahan gambar melalui media digital. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa komik digital merupakan cerita bergambar yang berurutan yang memuat informasi dan dibuat dengan menggunakan bantuan komputer dan perangkat komputer serta dapat diakses dengan menggunakan internet.

Media pembelajaran komik digital memiliki beberapa keunggulan yaitu layak digunakan untuk media pembelajaran karena mampu membangkitkan minat siswa dalam belajar, materi dikemas secara menarik, dan mampu membantu siswa untuk

memahami suatu konsep dalam bentuk abstrak (Kanti, dkk., 2018). Menurut Kustianingsari & Dewi (2015) kelebihan dari komik digital yaitu bersifat lucu dan lebih tahan lama dibandingkan komik cetak sehingga tidak mudah rusak. Tentunya dengan menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran proses pembelajaran akan menjadi lebih aktif, kreatif dan inovatif.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Problem Based learning* Pada Mata pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar”**. Harapannya melalui penelitian pengembangan ini dapat menciptakan media pembelajaran berupa komik digital yang menarik untuk siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, dapat disimpulkan beberapa masalah-masalah yang ditemui saat melaksanakan pembelajaran IPA:

- 1) Keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran oleh guru.
- 2) Bahan ajar yang digunakan masih berupa buku paket yang tersedia di sekolah.
- 3) Guru jarang menggunakan media komik digital dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- 4) Siswa kurang aktif aktif saat mengikuti proses pembelajaran.
- 5) Keterbatasan penguasaan teknologi oleh guru dalam menciptakan media pembelajaran berbasis digital.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Permasalahan yang bisa diselesaikan pada riset ini yakni belum adanya media pembelajaran berupa komik digital berbasis *Problem Based Learning* di sekolah. Oleh karena itu peneliti lebih berfokus dan mengarah pada Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah uraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

- 1) Bagaimana rancang bangun media komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan kelas IV SD?
- 2) Bagaimana validitas media komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan kelas IV SD?
- 3) Bagaimana respons guru terhadap media komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan kelas IV SD?
- 4) Bagaimana respons siswa terhadap media komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan kelas IV SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan kelas IV SD.
- 2) Untuk mengetahui validitas media komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPA materi daur hidup ehwan kelas IV SD.
- 3) Untuk mengetahui respons guru terhadap media komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan kelas IV SD.
- 4) Untuk mengetahui respons siswa terhadap media komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan kelas IV SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini memberikan manfaat teoretis dan manfaat secara praktis terkait dengan pengembangan media komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada muatan IPA materi daur hidup hewan kelas IV SD.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ide dan dapat dijadikan sebagai dasar dari penelitian yang sejenis

dengan menggunakan media agar mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif, kreatif, dan inovatif.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi siswa

Hasil dari penelitian pengembangan ini yaitu diharapkan mampu memudahkan siswa dalam memahami isi materi pembelajaran dan menambah semangat belajar siswa.

2) Bagi guru

Hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi dan gambaran bagi guru dalam memilih media pembelajaran inovatif yang bisa digunakan dalam membantu proses pembelajaran agar menjadi lebih bermakna serta tujuan pembelajaran dapat tercapai seperti apa yang diharapkan.

3) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk sekolah dan dijadikan sebagai kontribusi positif terhadap dunia pendidikan serta sebuah pertimbangan dalam menyempurnakan kualitas dan mutu pendidikan.

4) Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai pedoman dan literatur bagi peneliti lain sehingga dapat mengembangkan hasil penelitiannya.

1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu berupa media komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada muatan IPA materi Daur Hidup Hewan

kelas IV SD. Adapun spesifikasi dari produk ini yaitu media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah dalam bentuk komik digital yang memuat materi Daur Hidup Hewan kelas IV SD. Media komik digital dibuat dengan tokoh animasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media komik digital berbasis *Problem Based Learning* memuat materi daur hidup hewan pada pelajaran IPA kelas IV SD.

Media komik digital berbasis *Problem Based Learning* dibuat dengan berbantuan aplikasi *Flip PDF Corporate Edition*, ketika diputar maka komik digital ini akan menghasilkan musik dan suara tokoh sesuai dengan isi percakapan pada balon kata. Media komik digital berbasis *Problem Based Learning* ditujukan untuk siswa kelas IV SD dan seluruh masyarakat pada umumnya. Media komik digital berbasis *Problem Based Learning* akan diupload secara *online* dapat diakses oleh siswa melalui *link* dengan menggunakan *smartphone*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang bisa digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Media pembelajaran yang diberikan oleh guru hendaknya sesuai dengan kondisi pembelajaran dan dapat menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Pentingnya pengembangan komik digital berbasis *Problem Based Learning*, sebagai media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi daur hidup hewan. Mengingat pentingnya pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada muatan

IPA materi daur hidup hewan, dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi yang akan diberikan pada siswa melalui media komik digital. Dapat dijadikan sebagai referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Dengan mengembangkan media komik digital diharapkan mampu memudahkan siswa dalam menyerap materi pembelajaran, membangkitkan semangat belajar siswa, dan menjadikan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dari pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada materi Daur Hidup Hewan kelas IV SD yaitu:

- 1) Siswa di SD Negeri 1 Poh bergong sudah memiliki *gadget* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
- 2) Guru kelas IV SD Negeri 1 Poh Bergong sudah memiliki pemahaman mengenai model pembelajaran *Problem Based Learning*.
- 3) SD Negeri 1 Poh Bergong sudah memiliki sarana pembelajaran berupa LCD dan proyektor dan guru sudah memanfaatkan sarana tersebut.

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran komik digital yang diciptakan yaitu:

- 1) Pengembangan media komik digital berbasis *Problem Based Learning* ini terbatas hanya pada muatan IPA materi Daur Hidup Hewan kelas IV SD.

- 2) Media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* hanya berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa kelas IV SD Negeri 1 Poh Bergong.
- 3) Untuk dapat mengakses media pembelajaran komik digital ini harus menggunakan jaringan internet dan menggunakan *smartphone* atau laptop.

1.10 Definisi Istilah

Definisi digunakan agar dapat menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam melaksanakan penelitian pengembangan ini. Adapun beberapa istilah yang peneliti gunakan dalam pengembangan ini yaitu:

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian dengan mengembangkan dan menghasilkan suatu produk untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan di lapangan dengan pengalaman atau pengetahuan baru.
- 2) Media merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran agar dapat memudahkan siswa dalam memahami isi materi yang diberikan.
- 3) Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa baik itu bisa melalui kegiatan bertanya, menjawab, serta mampu memecahkan suatu permasalahan melalui proses pembelajaran yang aktif dengan didampingi guru sebagai fasilitator.

- 4) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari segala sesuatu di alam yang bersifat nyata atau konkret dan telah teruji kebenarannya.
- 5) Daur hidup hewan merupakan proses perjalanan hidup yang terjadi pada hewan, mulai dari hewan tersebut lahir hingga mengalami kematian.

