

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Terjadinya wabah penyakit *Covid-19* telah melanda dunia semenjak 2019 silam. Wabah ini memiliki dampak dengan segala sektor secara global, tak terkecuali pada sektor pendidikan. Di Indonesia, dalam menangani masalah pendidikan di masa pandemi *Covid-19* ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 perihal “Pembelajaran Secara Daring dan Bekerja dari Rumah Dalam Rangka Pencegahan Penyebaran *Covid-19*”. Fasilitas yang dipergunakan pada aktivitas belajar daring meliputi aplikasi *WhatsApp*, *Zoom meeting*, *Google meeting*, dan aplikasi lainnya yang sejenis. Sebagian besar guru di tingkat sekolah dasar memanfaatkan aplikasi *WhatsApp* sebagai sarana pembelajaran. Penggunaan fasilitas tersebut dalam pembelajaran daring tentunya menggunakan kuota internet untuk mengaksesnya.

Pelaksanaan pembelajaran daring dilaksanakan sesuai dengan tingkatan level terkonfirmasi *Covid-19* di setiap daerah. Berpacu pada data pasien terkonfirmasi *Covid-19* di daerah Jawa dan Bali yang menurun, Mendagri mengeluarkan surat instruksi Nomor 42 tahun 2021 mengenai PPKM level 4, level 3 dan level 2 *Covid-19* di wilayah Jawa dan Bali. Menanggapi hal tersebut pada sektor pendidikan, gubernur Bali menyampaikan surat edaran Nomor B.31.420/76560/DISDIKPORA

mengenai Pelaksanaan Pembelajaran pada Masa Pandemi *Covid-19* di Provinsi Bali. Isi dari surat edaran gubernur tersebut menyatakan bahwa pembelajaran tatap muka terbatas dapat dilaksanakan di Bali. Berdasarkan surat edaran tersebut sekolah dasar hingga menengah atas melakukan aktivitas belajar tatap muka secara terbatas dengan masih menerapkan protokol kesehatan. Melihat kondisi pendidikan yang seperti ini menjadikan sebuah tantangan bagi lembaga dan guru dalam mewujudkan pendidikan yang baik. Pada dasarnya pendidikan jika ditinjau berlandaskan pada Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 ialah upaya secara sadar serta direncanakan guna menciptakan situasi pembelajaran dan aktivitas belajar supaya siswa dengan aktif melakukan pengembangan untuk potensi diri. Pendidikan yang terencana tentunya sebagai hal yang telah dipersiapkan dengan matang dan baik.

Memahami pengalaman siswa tentang pembelajaran yang baik dalam pendidikan guru sangat penting untuk mengembangkan praktik pedagogis yang sehat secara emosional, relasional, dan moral (Kostiainen dkk, 2018:66). Pada kenyataannya pembelajaran yang baik di masa pandemi saat ini selaku tantangan untuk guru dan calon guru guna bisa menciptakan situasi belajar yang mudah, menyenangkan, dan mandiri yang dilakukan oleh peserta didik walaupun dalam aktivitas belajar daring ataupun tatap muka. Dalam mewujudkan pembelajaran yang baik secara mandiri dan mudah salah satu hal yang terpenting di dalamnya yaitu penggunaan bantuan media elektronik dalam pembelajaran. Rusman (dalam Sari, 2014:96) mengatakan bahwa kegunaan media dalam bentuk elektronik sebagai media belajar menjadikan aktivitas belajar secara mandiri dengan mengembangkan rasa mandiri pada prosesnya sehingga siswa akan mendapat

pengalaman aktivitas belajar yang lebih menarik bila dibandingkan dengan aktivitas belajar secara konvensional.

Media pembelajaran secara mendasar ialah suatu alat bantu pada sebuah kegiatan belajar yang ditujukan untuk membantu penyampaian konsep. Pemakaian media pada aktivitas belajar ialah suatu faktor yang berperan dalam pembelajaran (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020:24). Penggunaan media dalam pembelajaran di sekolah dasar penting karena perkembangan anak usia sekolah dasar yang suka dengan hal-hal menarik. Dalam hal ini media visual atau media grafis merupakan hal yang bisa dipergunakan untuk membantu aktivitas belajar di sekolah dasar utamanya pada pembelajaran di masa pandemi seperti saat ini.

Menurut Pujilestari & Susila (2020:42) menjelaskan bahwasanya media visual ialah suatu media pemberi pesan antara fakta serta gagasan dengan terpadu, jelas serta kuat lewat gabungan penyampaian gambar dan kata-kata. Penggunaan media visual telah umum digunakan dalam pembelajaran karena penggunaannya yang praktis serta dapat dengan mudah untuk dicermati siswa. Dengan mempergunakan bantuan media visual pada aktivitas belajar peserta didik bisa lebih jelas dalam menangkap materi sehingga dapat menghindari persepsi yang berbeda-beda. Dalam kondisi pembelajaran yang tidak dapat ditebak seperti pandemi saat ini yang bisa kapan saja diberlakukan secara daring atau tatap muka, penggunaan media visual dapat diterapkan dalam kedua situasi tersebut.

Berlandaskan pada hasil wawancara serta observasi yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Selat Klungkung pada tanggal 9 Desember 2021 terhadap guru kelas IV yakni Bapak I Wayan Eri Suyana, S.Pd. SD, bahwa penggunaan media pembelajaran IPA di sekolah tersebut sangat minim. Media IPA yang terdapat di

sekolah hanya gambar organ manusia, gambar bagian bunga, gambar sistem pernapasan, dan patung kerangka manusia. Hasil observasi mendapatkan bahwa guru jarang menggunakan bantuan media saat pembelajaran daring namun hanya membagikan materi dan tugas melalui *WhatsApp Group*. Jikapun menggunakan media, guru hanya memanfaatkan media pembelajaran video yang telah tersedia melalui *youtube* yang mana hanya berisikan penjelasan ulang materi yang telah tersedia di Buku Siswa. Dalam wawancara guru mengatakan kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis IPTEK yang relevan digunakan untuk kompetensi IPA. Menurut dokumen hasil PTS IPA siswa, terlihat sebagian besar nilai siswa dapat mencapai ketuntasan minimum namun kurang memuaskan. Berikut hasil PTS IPA siswa kelas IV SD Negeri 2 Selat disajikan dalam Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Hasil PTS Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Selat

Jumlah Siswa	KKM	Rata-rata	%Tuntas	%Belum Tuntas	Nilai Terbesar	Nilai Terkecil
36	68	69,38	66,67%	33,33%	74	65

(Sumber: Guru Kelas IV SD Negeri 2 Selat)

Berlandaskan pada Tabel 1.1, bisa dicermati bahwasanya rata-rata hasil penilaian tengah semester IPA siswa sangat tipis perbedaannya dengan KKM. Selain itu terdapat sekitar 30% siswa belum mencapai nilai KKM sehingga dikategorikan belum tuntas.

Selain itu dalam buku siswa kelas IV tema 6 terdapat muatan-muatan mata pelajaran, sebagian materi pada muatan tersebut isinya kurang bervariasi. Terutama pada muatan IPA topik Siklus Hidup Makhluk Hidup, materi perlu dikembangkan dalam sebuah media dengan mempunyai alur cerita, serta pendalaman materi, berdesain yang menarik agar siswa lebih tertarik untuk mempelajarinya. Tampilan

materi pada buku siswa yang monoton, menyebabkan siswa yang mempunyai minat baca yang kurang menjadi tidak tertarik untuk membacanya.

Maka dirasa perlu untuk melaksanakan kajian serta pengembangan sebuah media pembelajaran dengan basis grafis atau visual yang mana bisa dipergunakan pada dua situasi belajar berbeda (daring dan tatap muka) serta dalam pengaksesannya tidak banyak menghabiskan *kuota*. Media pembelajaran visual yang dimaksud disini yaitu media pembelajaran *E-KOMED* (Elektronik Komik Edukatif).

McCloud (dalam Nasution, 2019:111) mengemukakan bahwasanya komik bisa mempunyai arti gambar dan lambang lainnya yang terjukstaposisi (bersebelahan serta berdekatan) pada urutan tertentu guna menjelaskan informasi dan tercapainya respons estetik dari pembaca. Biasanya komik berbentuk strip memanjang bersama gambar yang menarik serta teks yang disediakan dalam bentuk cetak. Di era digital saat ini telah tersedia komik dalam bentuk elektronik. fungsi komik pada umumnya adalah sebagai media hiburan untuk kalangan tertentu namun selaku media visual, komik bisa dijadikan selaku alat bantu pada aktivitas belajar. Kelebihan media E-Komik pada aktivitas belajar yakni bisa memberikan dorongan untuk peserta didik dalam belajar serta penyajian E-Komik yang memadukan animasi gambar bisa menarik minat peserta didik pada pembelajaran.

Berlandaskan pada penguraian latar belakang, diupayakan untuk melaksanakan kajian dan mengembangkan sebuah media pembelajaran E-Komik Edukatif pada muatan IPA topik Siklus Hidup Makhlu Hidup kelas IV di SD Negeri 2 Selat. Media pembelajaran E-Komik memiliki kelebihan seperti dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri saat daring, dapat digunakan secara

bersama saat pembelajaran tatap muka, dan penyampaian materi pada komik lebih menarik dibandingkan dengan buku siswa. Kebaharuan dari media pembelajaran E-Komik ini yaitu penyajian materi dalam komik yang berfokus pada topik siklus hidup makhluk hidup pada muatan IPA kelas IV, karakter yang digunakan pada komik ini menggunakan karakter hewan dan dalam penyajian ditambahkan dengan musik latar. Dari pertimbangan tersebut, maka judul dari penelitian ini “Pengembangan Media Pembelajaran *E-KOMED* (Elektronik Komik Edukatif) Topik Siklus Hidup Makhluk Hidup Kelas IV SD Negeri 2 Selat Klungkung”. Diharapkan dengan adanya *E-KOMED* ini peserta didik bisa mengikuti pembelajaran secara baik, pembelajaran dapat lebih dilakukan dengan menarik dan mandiri.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan pada hal yang melatarbelakangi, maka bisa dilakukan pengidentifikasian masalah dalam kajian ini yakni.

- 1) Minimnya pengadaan media pembelajaran IPA di kelas IV.
- 2) Kurangnya penggunaan media saat aktivitas belajar daring oleh guru.
- 3) Kurangnya kreasi materi IPA pada buku siswa yang menyebabkan kurangnya daya tarik siswa untuk belajar.
- 4) Guru kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis IPTEK yang relevan digunakan untuk kompetensi IPA.
- 5) Belum adanya media *E-KOMED* bermuatan IPA untuk kelas IV SD Negeri 2 Selat.
- 6) Hasil penilaian tengah semester IPA di kelas IV kurang memuaskan.

1.3 Pembatasan Masalah

Hal yang melatar belakangi serta pengidentifikasian permasalahan menjelaskan bahwasanya masalah yang ada cukup luas, diperlukan pembatasan masalah agar penelitian ini tidak meluas. Pada kajian ini masalah dibatasi pada pengembangan media pembelajaran *E-KOMED* (Elektronik Komik Edukatif) pada muatan IPA, dan difokuskan pada topik siklus hidup makhluk hidup di kelas IV SD Negeri 2 Selat Klungkung.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan pada latar belakang serta batasan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka perumusan permasalahan dalam kajian ini yakni:

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran *E-KOMED* pada muatan IPA topik siklus hidup makhluk hidup di kelas IV SD Negeri 2 Selat?
- 2) Bagaimanakah validitas media pembelajaran *E-KOMED* pada muatan IPA topik siklus hidup makhluk hidup di kelas IV SD Negeri 2 Selat?
- 3) Bagaimanakah respon siswa terhadap media pembelajaran *E-KOMED* pada muatan IPA topik siklus hidup makhluk hidup di kelas IV SD Negeri 2 Selat?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berlandaskan pada perumusan permasalahan yang sudah diuraikan, maka yang menjadi tujuan dalam kajian ini yakni.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran *E-KOMED* pada muatan IPA topik siklus hidup makhluk hidup di kelas IV SD Negeri 2 Selat.
- 2) Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *E-KOMED* pada muatan IPA topik siklus hidup makhluk hidup di kelas IV SD Negeri 2 Selat.
- 3) Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *E-KOMED* pada muatan IPA topik siklus hidup makhluk hidup di kelas IV SD Negeri 2 Selat.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun penelitian pengembangan media pembelajaran *E-KOMED* pada muatan IPA topik siklus hidup makhluk hidup di kelas IV SD Negeri 2 Selat ini mempunyai dua manfaat, yakni secara teoritis dan praktis.

1.6.1 Secara Teoretis

Manfaat secara teoretis dari kajian pengembangan media pembelajaran *E-KOMED* yakni bisa dipakai selaku materi bacaan dan bisa memberi kontribusi secara positif untuk ilmu kependidikan. Serta hasil kajian pengembangan ini bisa memberi landasan teori tentang pengembangan media elektronik komik.

1.6.2 Secara Praktis

Manfaat secara praktis dari kajian pengembangan media pembelajaran *E-KOMED* dilihat dari aneka pihak diantaranya.

- 1) Bagi Siswa

Dengan adanya kajian pengembangan media pembelajaran *E-KOMED* ini bisa mempermudah peserta didik untuk belajar sehingga

tujuan pembelajaran muatan IPA topik siklus hidup makhluk hidup dapat tercapai.

2) Bagi Guru

Melalui kajian pengembangan media pelajaran *E-KOMED* ini bisa mempermudah guru untuk menyampaikan materi IPA topik siklus hidup makhluk hidup serta selaku bahan lain guru untuk merancang media.

3) Bagi Kepala Sekolah

Temuan kajian pengembangan media pembelajaran *E-KOMED* ini bisa memberi sumbangan yang positif kepada kepala sekolah sebab kajian ini menciptakan produk pengembangan dalam bentuk media pembelajaran yang bisa menambahkan jenis serta koleksi pemakaian media. Dengan demikian kepala sekolah bisa memutuskan kebijakan untuk melaksanakan evaluasi sistem pembelajaran disekolah guna mengembangkan mutu pembelajaran.

4) Bagi Peneliti Lainnya

Dengan adanya penelitian pengembangan media pembelajaran *E-KOMED* ini diharapkan bisa dijadikan landasan pada kajian sejenis dan bisa menjadi referensi. Serta bagi peneliti lain dapat mencari efektivitas dan kepraktisan dari pengembangan ini karena bagian tersebut belum dijangkau dalam kajian ini.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Luaran produk yang diinginkan pada kajian pengembangan ini yaitu menghasilkan suatu media pelajaran berwujud elektronik komik pada siswa kelas IV SD. Secara lebih jelas spesifikasi produk yang diharapkan diantaranya.

- 1) Produk pengembangan yang diciptakan dalam kajian ini ialah media pembelajaran *E-KOMED* (Elektronik Komik Edukatif). Media ini berupa cerita bergambar seperti karakteristik komik pada umumnya hanya saja dikemas dalam bentuk elektronik.
- 2) Materi yang disampaikan pada media *E-KOMED* ini ialah materi pada muatan IPA topik Siklus Hidup Makhluk Hidup yang terdapat di Tema 6 Semester 2 kelas IV SD.
- 3) Desain produk media *E-KOMED* dirancang dengan sangat menarik supaya bisa membangkitkan dan menumbuhkan keinginan belajar peserta didik.
- 4) Pengembangan media pembelajaran *E-KOMED* dilakukan pengembangan dengan mempergunakan *software Adobe Illustrator* berbantuan *Adobe Photoshop* dan *Microsoft Word 2007*.
- 5) Isi dari produk media *E-KOMED* ini terbagi kedalam tiga bagian yakni pembuka, isi dan penutup. Bagian pembuka berisikan sampul komik yang memuat judul komik. Halaman berikutnya berisi kalimat pembuka, pengenalan tokoh komik, dan tujuan pembelajaran. Bagian isi berisikan 3 cerita. Bagian penutup berisikan kesimpulan dari materi pembelajaran dan identitas pembuat.

- 6) Produk media *E-KOMED* yang dikembangkan memiliki ukuran rasio 1:1 dalam bentuk elektronik.
- 7) Produk media *E-KOMED* dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri yang dapat diakses melalui *smartphone* maupun digunakan belajar secara bersama-sama yang ditayangkan melalui layar proyektor.
- 8) Produk media *E-KOMED* disampaikan berbentuk *Portable Document Format* (Pdf) yang bisa diakses lewat *smartphone*, komputer maupun laptop.
- 9) Produk media *E-KOMED* menghusus ditujukan kepada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Selat serta semua masyarakat secara umum.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dilakukan didapatkan bahwa penting untuk dilakukan pengembangan. Pentingnya aktivitas mengembangkan media belajar *E-KOMED* ialah guna dapat mengembangkan dan mengkreasikan materi pada muatan IPA sehingga dapat membangkitkan dan menarik minat siswa dalam belajar. Penyajian materi IPA dalam buku siswa yang monoton dapat dikreasikan melalui pengembangan media pembelajaran *E-KOMED* ini sehingga bisa menarik minat peserta didik dalam pembelajaran dan diharapkan bisa menumbuhkan kompetensi kemampuan peserta didik. Serta Melalui aktivitas mengembangkan ini bisa menambahkan referensi guru untuk memanfaatkan media pelajaran karena selama ini terutama dalam pembelajaran *daring* guru jarang menggunakan media apalagi media dengan bentuk digital/elektronik yang relevan untuk pembelajaran *daring*. Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran *E-KOMED* penting untuk dipakai selaku dasar pendidik guna memanfaatkan media

pembelajaran inovatif yang dapat dipergunakan pada situasi pembelajaran *daring* maupun tatap muka.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *E-KOMED* ini berlandaskan pada sejumlah asumsi berikut.

- 1) Alat dan bahan yang diperlukan dalam pengembangan media *E-KOMED* mudah ditemukan serta mudah dalam pengoperasiannya.
- 2) Siswa kelas IV SD Negeri 2 Selat telah menguasai kecakapan membaca sehingga bisa mempergunakan media serta mendalami materi yang terdapat pada media.
- 3) Siswa kelas IV SD Negeri 2 Selat telah menguasai teknologi serta dapat mengoperasikan *handphone* android untuk menggunakan media.
- 4) Guru kelas IV SD Negeri 2 Selat telah menguasai teknologi serta dapat mengoperasikan *handphone* android untuk menggunakan media.
- 5) Sarana berupa proyektor tersedia di SD Negeri 2 Selat sehingga mendukung penggunaan media secara bersama-sama.
- 6) Jaringan internet guru dan siswa di SD Negeri 2 Selat mendukung penggunaan media.
- 7) Media pembelajaran *E-KOMED* mampu memberi pengalaman pembelajaran yang baru untuk peserta didik sebab guru tidak pernah mempergunakan media ini pada aktivitas belajar.
- 8) Media pembelajaran *E-KOMED* mampu membuat siswa lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam aktivitas belajar sebab media ini berisi

gambar-gambar yang memberikan visualisasi 2 dimensi dan alur cerita yang padat.

- 9) Media pembelajaran *E-KOMED* bisa memudahkan guru guna menjelaskan materi serta bisa memudahkan guru guna menarik minat peserta didik pada aktivitas belajar.

Adapun beberapa keterbatasan pada aktivitas mengembangkan media pembelajaran *E-KOMED* ini diantaranya.

- 1) Pengembangan media *E-KOMED* ini dilakukan pengembangan berlandaskan pada karakter siswa kelas IV di SD Negeri 2 Selat, maka produk hasil pengembangan ditujukan untuk siswa kelas IV di SD Negeri 2 Selat dan siswa di sekolah lain yang mempunyai karakteristik sama.
- 2) Materi yang disampaikan pada media *E-KOMED* ini terbatas pada muatan IPA topik siklus hidup makhluk hidup di kelas IV SD.
- 3) Pada kajian ini hanya mengembangkan sebuah produk berbentuk media pelajaran elektronik komik yang hasilnya berwujud *Portable Document Format* (PDF).
- 4) Pemodelan ADDIE yang dipergunakan pada kajian ini karena tahapannya yang sistematis, tersusun atas tahapan *analyze, design, development, implementation, serta evaluation*. Dalam tahap *implementation* dilaksanakan implementasi terbatas terhadap sejumlah siswa dan pada tahap *evaluation* dilakukan evaluasi formatif.

1.10 Definisi Istilah

Untuk meminimalisir salah paham dengan beberapa istilah yang dipergunakan pada kajian ini maka peneliti memberi penjabaran terhadap istilah tersebut diantaranya.

- 1) Penelitian pengembangan ialah usaha guna melakukan pengembangan dan menciptakan sebuah produk berwujud materi, alat, media serta strategi belajar yang dipergunakan untuk mengatasi aktivitas belajar dalam laboratorium atau kelas serta tidak bertujuan menguji teori.
- 2) Media pembelajaran ialah hal-hal yang dipergunakan selaku sarana penyampaian informasi dalam aktivitas belajar yang bisa memicu minat, perhatian, perasaan serta pikiran siswa pada aktivitas belajar.
- 3) Media pembelajaran *E-KOMED* (Elektronik Komik Edukatif) adalah sebuah wujud cerita edukasi dengan gambar dengan penokohan karakter tertentu yang menyampaikan pesan atau informasi lewat media elektronik.
- 4) IPA ialah contoh muatan pelajaran di sekolah dasar yang mempelajari mengenai fenomena alam lewat informasi yang didapatkan dari observasi ataupun eksperimen.
- 1) Pemodelan *ADDIE* adalah kependekan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* yang sering dipergunakan pada aktivitas mengembangkan produk pembelajaran.