

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha manusia dengan sadar untuk memanusiakan manusia (Sujana, 2019). Pendidikan telah kita kenal sejak lahir, dimana pendidikan pertama diajarkan oleh keluarga kita. Pendidikan yang didapat di keluarga diistilahkan sebagai pendidikan nonformal, sedangkan pendidikan di sekolah diistilahkan sebagai pendidikan formal. Sekolah merupakan wadah formal untuk memfasilitasi siswa bisa melakukan pengembangan potensi yang terdapat dalam diri supaya siswa mempunyai kecakapan/*softskill*, karakter yang baik, dan juga kecerdasan intelektual agar kelak dapat menjadi lulusan yang baik sesuai dengan UU No 20 Tahun 2003 (Sisdiknas, 2003). Bicara mengenai pendidikan tak lepas dari pembelajaran, pembelajaran yang baik ialah pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Dengan mengalami secara langsung maka siswa akan menemukan konsep materi yang diberikan sehingga siswa mengingat hal tersebut lebih lama dibandingkan melalui metode ceramah (Mediawati, 2011).

Pada proses belajar mengajar, siswa kurang diberi kesempatan lebih untuk berpartisipasi. Ini mengakibatkan peserta didik tidak aktif pada aktivitas belajar dan kecakapan berpikir kritisnya kurang untuk menganalisis permasalahan-permasalahan (Riwanto & Wulandari, 2018). Serta terbatasnya ketersediaan media pembelajaran khususnya pada topik gaya kelas IV membuat proses pembelajaran menjadi kurang inovatif (Megantari et al., 2021). Kecenderungan penggunaan buku pada proses pembelajaran dirasa kurang efektif karena materi pada buku teks terbatas. Buku yang tersedia kurang menarik bagi siswa walaupun sudah dilengkapi gambar serta warna yang menarik karena bahasa yang digunakan baku sehingga menurunkan minat baca siswa (Suparman et al., 2020). Perencanaan yang matang sebelum melaksanakan pembelajaran dapat mengantisipasi hal yang tidak diinginkan seperti kekurangan waktu saat pembelajaran untuk mengatasi hal tersebut dapat menggunakan media yang relevan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Wicaksono et al., 2020). Selain terbatasnya materi pada buku teks yang digunakan, materi tersebut juga merupakan pengetahuan umum sehingga siswa kurang antusias berbeda halnya bila pembelajaran IPA yang dikemas melalui percobaan maka siswa akan lebih aktif, tertarik dan antusias (Riwanto & Wulandari, 2018). Walaupun siswa mau membaca buku teks yang telah disediakan, siswa belum sepenuhnya paham dengan apa yang telah dibaca (Wahyuningsih, 2012).

Pandemi membuat pemikiran pendidik dan siswa menjadi terbuka dan memaksimalkan potensi diri untuk mempelajari teknologi-teknologi yang dapat mempermudah pembelajaran dan membuat pembelajaran semakin menarik. Banyak *platform-platform* yang dapat dimanfaatkan agar pembelajaran daring maupun luring menjadi menyenangkan. Media pembelajaran yang menarik dapat

menjadikan pengalaman yang bermakna bagi siswa (Putra & Milenia, 2021). Belajar bermakna adalah proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk membagikan pengetahuan yang telah diperoleh (Mayer, 1999; Salsabila, 2017). Siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh pada permasalahan yang dihadapinya, tidak hanya membangun pengetahuan yang diperolehnya. Bila peserta didik tahu, paham, mengerti akan makna dari wawasan yang diperoleh dan selanjutnya mengkonstruksinya, serta menghubungkan wawasan baru dan wawasan yang sebelumnya maka peserta didik sudah belajar dengan bermakna. Aktivitas belajar bermakna terjadi manakala terdapat dorongan dari dalam diri siswa. Guru juga harus memfasilitasi kebutuhan siswa tersebut agar pembelajaran dapat berlangsung efisien serta efektif.

Media pembelajaran ialah peralatan pembantu guru dalam meneruskan pesan untuk siswa (Mediawati, 2011). Media merupakan perantara berwujud kejadian, materi, manusia yang membantu membentuk keadaan peserta didik untuk dapat mendapatkan wawasan, sikap serta kecakapan (Aghni, 2018). Ada banyak jenis media pembelajaran seperti media visual, audio-visual, dua dimensi, tiga dimensi, dan lainnya (Putra & Milenia, 2021). Pendidik tidak boleh asal memilih media untuk dipergunakan pada aktivitas belajar, pendidik wajib memperhatikan keterkaitan media yang nantinya dipergunakan bersama materi yang akan diberikan. Kemudian, media yang digunakan juga harus dapat mengefektifkan dan mengefisienkan pembelajaran (Fakhrurrazi, 2018). Dengan menggunakan media pembelajaran, akan membuat tujuan pembelajaran semakin optimal untuk dicapai. Namun di beberapa tempat, kondisi media pembelajaran yang rusak maupun sudah

tidak relevan masih banyak dijumpai (Widiyawati, 2017; Wahyu, Edu, & Nardi, 2020).

Usia sekolah dasar merupakan tahap perkembangan operasional konkret, dimana siswa akan lebih mudah menyerap materi apabila langsung dihadapkan dengan sesuatu yang berkaitan dengan materi tersebut (Juwantara, 2019). IPA merupakan salah satu mata pelajaran tentang alam dan lingkungannya. Mempelajari IPA memiliki makna belajar mengenai diri sendiri dan lingkungan tempat tinggal serta alam semesta. Proses pembelajaran IPA lebih baik diajarkan dengan percobaan dan contoh kehidupan sehari-hari agar siswa dapat berpikir kritis apabila menemukan suatu permasalahan. Melalui percobaan/eksperimen siswa juga akan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran (Muakhirin, 2014).

Berlandaskan pada kajian oleh Hidayah, (2017) diperoleh temuan siswa lebih senang membaca komik atau cerita bergambar daripada membaca buku teks. Hal ini menjadikan komik lebih unggul dari pada buku lainnya. Selain itu, pemakaian komik pada aktivitas belajar berkontribusi tinggi terhadap daya ingat siswa. Penggunaan media komik dalam pembelajaran mendapat tanggapan positif dari siswa, dan juga siswa menjadi lebih aktif dan minat baca meningkat dikarenakan materi pembelajaran dikemas dengan cerita bergambar. Media komik pembelajaran pada materi gaya berfungsi sebagai media penunjang pembelajaran yang baik dan efisien karena siswa mampu belajar secara mandiri tanpa didampingi guru untuk memahami materi IPA yang terdapat pada komik tersebut.

Pembelajaran tidak hanya terfokus pada aspek kognitif, aspek lainnya seperti afektif dan psikomotor juga harus seimbang. Nilai karakter adalah aspek penting yang harus ada dalam pembelajaran, terdapat delapan belas karakter yang

harus disisipkan pada pembelajaran antara lain religious, tanggung jawab, peduli sosial, peduli dengan lingkungan, suka membaca, cinta damai, komunikatif atau bersahabat, mengapresiasi prestasi, cinta tanah air, semangat kebangsaan, rasa keingintahuan, demokratis, mandiri, kreatif, kerja keras, disiplin, toleransi serta jujur (Hartono, 2014). Karakter bangsa penting ditanamkan sejak dini agar siswa mampu bersaing ditengah arus globalisasi yang terus berkembang. Untuk mempermudah dalam menyelipkan dalam proses pembelajaran guru dapat menggunakan kearifan lokal yang ada didaerahnya untuk ikut melestarikan kebudayaan yang ada. Kearifan lokal (*local wisdom*) ialah ilmu pengetahuan, aneka strategi kehidupan, paradigma kehidupan yang berbentuk kegiatan yang dilaksanakan penduduk setempat sebagai solusi dari aneka permasalahan dalam pemenuhan kehidupan (Saihu, 2019).

Di Bali ada begitu banyak kearifan lokal yang dapat diintegrasikan kedalam pembelajaran. Kearifan lokal (*local wisdom*) ialah ilmu pengetahuan, aneka strategi kehidupan, paradigma kehidupan yang berbentuk kegiatan yang dilaksanakan penduduk setempat sebagai solusi dari aneka permasalahan dalam pemenuhan kehidupan (Saihu, 2019). Ada begitu banyak kearifan lokal yang terdapat di Bali, salah satunya yakni *Tri Hita Karana*. *Tri Hita Karana* atau THK adalah tiga penyebab kebahagiaan, masyarakat Bali percaya apabila hubungan kepada Tuhan (*Parahyangan*), hubungan kepada manusia (*Pawongan*), dan hubungan kepada lingkungan (*Palemahan*) baik maka akan tercipta keharmonisan. Ajeg Bali memiliki dasar *Tri Hita Karana*, falsafah ini memiliki pandangan bahwa apabila hubungan antara manusia dengan Tuhan (*parahyangan*), manusia dengan manusia (*pawongan*) dan hubungan manusia dengan lingkungan alam (*palemahan*) baik

maka akan terjadi keharmonisan yang dapat mencapai kesejahteraan (Udayana, 2017). Masyarakat Hindu di Bali percaya bahwa ideologi Tri Hita Karana memiliki makna selaku pedoman hidup yang mengajarkan untuk selalu menjalin hubungan yang harmonis antara manusia dengan Tuhan, hubungan manusia dengan sesama, dan hubungan manusia dengan lingkungan.

Hasil observasi yang dilakukan di gugus I Kecamatan Buleleng melalui wawancara bersama dengan wali kelas IV pada bulan november didapatkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas yang telah berlangsung ditemukan beberapa kendala yakni 1) waktu pembelajaran yang dirasa cukup singkat untuk materi pembelajaran yang lumayan banyak sehingga guru memberikan inti pembelajaran saja kepada siswa. Dalam satu kelas guru membagi kedalam dua kelompok belajar, dalam seminggu satu kelompok hanya mendapat kesempatan tiga kali belajar di sekolah dan itupun hanya dua jam. Untuk mengatasi hal tersebut guru menggunakan metode pemberian tugas supaya maksud dari aktivitas belajar bisa dicapai. 2) Sedangkan pada proses belajar siswa belum diberikan ruang dalam hal menggali informasi sendiri. 3) Selain itu siswa hanya memiliki satu sumber belajar yakni buku pelajaran yang diberikan sekolah sebagai sumber belajar. 4) Setelah mencermati buku pelajaran yang diberikan, tampilan buku terlihat menarik karena disajikan beberapa gambar yang dapat memvisualisasikan materi namun materi khususnya pada topik gaya, belum terlihat adanya hubungan antara materi dengan kegiatan yang dekat dengan siswa.

Penyebaran kuesioner juga dilakukan pada saat observasi melalui *Google Form*, hasil kuesioner didapatkan bahwa selama pembelajaran *online* proses pembelajaran dominan menggunakan aplikasi *WhatsApp*, kemudian kendala yang

dijumpai antara lain internet/jaringan yang kurang memadai, kuota siswa yang terbatas untuk mengakses atau mengunduh materi yang diberikan melalui *WhatsApp* dan juga kesulitan peserta didik untuk mengerti tugas serta materi yang disampaikan melalui *WhatsApp*. Saat pembelajaran *online* hampir semua siswa memiliki *gadget* dan mampu menggunakannya. Dalam proses pembelajaran tatap muka siswa menggunakan buku pelajaran sebagai sumber belajar, selain itu guru menggunakan media seperti media gambar, alat peraga, *LCD*, video dan *power point*. Pada kuesioner sebagian besar guru belum pernah mendengarkan ataupun mempergunakan media komik digital pada proses pembelajaran. Dan guru setuju untuk mempergunakan media pembelajaran komik digital pada kegiatan belajar karena dirasa akan memberikan dorongan untuk peserta didik pada aktivitas pembelajaran serta membangkitkan semangat membaca serta mempermudah siswa dalam menangkap materi.

Komik dapat juga dikatakan sebagai buku cerita karena komik berisi cerita dan didukung oleh gambar-gambar serta narasi singkat dan percakapan antar tokoh. Hal itu akan sangat menarik bagi para pembaca khususnya di sekolah dasar (Indrayati & Jailani, 2015). Pemakaian komik pada kegiatan belajar mendapatkan kesan positif dari siswa dimana penggunaan komik selaku media belajar bisa menumbuhkan atensi, afektif, dan kognitif peserta didik (Wicaksono, 2017). Pada mulanya komik hanya berfungsi sebagai hiburan, namun seiring berkembangnya inovasi-inovasi yang telah dilakukan beberapa penelitian mengembangkan komik sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran (Putra & Milenia, 2021). Komik memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran karena aspek penyusunan komik pembelajaran sesuai dengan aspek penyusunan buku teks pelajaran. Berikut

aspek yang wajib disanggupi ketika penyusunan buku teks pelajaran yakni kesesuaian isi buku dengan SK dan KD, kesesuaian antara penggunaan bahasa dengan perkembangan siswa, kecocokan penyampaian buku bersama sistematika penyajian sehingga buku tidak sulit dipelajari peserta didik, serta kecocokan gambar bersama isi, *layout*, huruf, warna, daya tahan fisik buku serta kualitas cetakan (Depdiknas, 2008). Berlandaskan hal ini maka komik pembelajaran dikatakan dapat menjadi pendamping buku teks pelajaran dalam aktivitas belajar. Komik yang dipergunakan selaku media belajar bisa dipergunakan oleh siswa secara mandiri tanpa adanya guru, berbeda halnya dengan beberapa media yang mengharuskan adanya guru dalam menggunakan media tersebut. Adanya perubahan yang semakin canggih membuat komik tidak hanya dalam bentuk fisik saja, dewasa ini sudah banyak beredar komik digital yang dapat dijumpai dari genggaman tangan saja. Dahulu sebelum beredar, komik harus melalui proses editing kemudian pencetakan untuk diperbanyak (Wahyuningsih, 2012).

Harapan dari dikembangkannya komik digital sebagai media pembelajaran adalah guna menumbuhkan pemahaman IPA siswa terkhusus pada materi gaya serta diharapkan dapat menumbuhkan minat baca siswa juga peserta didik bisa diikutsertakan secara aktif pada kegiatan belajar dan bisa membuat peserta didik bisa belajar dengan mandiri kapan saja serta dimana saja karena komik digital ini dapat digunakan secara mandiri oleh siswa. Dilihat dari hal itu maka perlu dilakukannya penelitian pengembangan media komik pembelajaran. Adapun pengembangan ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bermuatan *Tri Hita Karana* pada Materi Gaya Tema 8 Subtema 1 Kelas IV SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan pada latar belakang diatas, maka bisa dibuat identifikasi permasalahan yakni:

1. Proses pembelajaran yang singkat membuat tujuan pembelajaran belum optimal.
2. Pada pembelajaran tatap muka terbatas, lebih cenderung menggunakan sumber dari buku.
3. Materi gaya dalam buku teks yang disediakan belum diintegrasikan kedalam keseharian siswa.
4. Siswa lebih senang membaca buku cerita yang berisi banyak gambar seperti komik dibandingkan dengan buku pelajaran.
5. Pada proses pembelajaran media yang digunakan belum didigitalisasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Supaya kajian ini tidak melebar keluar dan terfokus maka dari itu dilakukan pembatasan permasalahan yang didapatkan dari hal yang melatarbelakangi serta identifikasi permasalahan. Pada kajian ini dipusatkan kepada permasalahan media pembelajaran yang belum didigitalisasi di sekolah dan materi gaya dalam buku teks yang ada belum diintegrasikan kekehidupan sehari-hari siswa. Solusi yang diberikan ialah dengan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bermuatan *Tri Hita Karana* Materi Gaya pada Tema 8 Subtema 1 Kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah

Pada uraian tersebut bisa ditarik sejumlah rumusan permasalahan yakni:

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran komik digital bermuatan *Tri Hita Karana* materi gaya kelas IV SD?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran komik digital bermuatan *Tri Hita Karana* materi gaya kelas IV SD?
3. Bagaimana kepraktisan penggunaan media pembelajaran komik digital bermuatan *Tri Hita Karana* materi gaya kelas IV SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berikut merupakan tujuan penelitian dilihat dari latar rumusan masalah diatas.

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran komik digital bermuatan *Tri Hita Karana* materi gaya kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran komik digital bermuatan *Tri Hita Karana* materi gaya kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan komik pembelajaran bermuatan *Tri Hita Karana* materi gaya kelas IV SD.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital bermuatan *Tri Hita Karana* materi gaya tema 8 subtema 1 kelas IV SD bisa menawarkan manfaat secara teoritis dan praktis seperti berikut.

1.6.1 Secara Teoritis

Temuan dari penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital bermuatan *Tri Hita Karana* materi gaya tema 8 subtema 1 kelas IV SD bermanfaat untuk memberikan landasan teori mengenai komik digital.

1.6.2 Secara Praktis

1.6.2.1 Bagi siswa

Media pembelajaran komik digital dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, karena materi pada komik digital dikemas dengan bentuk cerita serta gambar-gambar yang berkaitan dengan materi. Hal ini dapat membuat siswa lebih mudah mengerti akan materi gaya dan dapat meningkatkan minat membaca siswa karena siswa tidak hanya membaca teks melainkan melihat gambar-gambar menarik yang membuat siswa tidak cepat bosan. Selain itu komik digital juga bisa memudahkan peserta didik belajar dengan mandiri karena sudah terdapat petunjuk penggunaan yang bisa memudahkan peserta didik belajar dengan mandiri melalui komik.

1.6.2.2 Bagi guru

Media komik pembelajaran ini bisa dimanfaatkan guru selaku alat bantu pada penyajian materi serta memudahkan untuk menanamkan konsep yang diberikan khususnya pada materi gaya serta dapat mengefektifkan waktu pembelajaran. Selain itu, komik digital bisa selaku alternatif dalam memilih media belajar yang akan dipergunakan.

1.6.2.3 Bagi peneliti lain

Laporan kajian ini bisa dipergunakan selaku referensi dalam melakukan penelitian pengembangan dan bisa menjadi kajian pustaka penelitian dalam hal pengembangan komik sebagai media pembelajaran oleh peneliti lain.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media dalam bentuk komik digital akan menjadi produk yang akan diciptakan dalam kajian ini dengan spesifikasi produk yang diinginkan yakni.

1. Produk yang diciptakan dalam kajian pengembangan ini merupakan media komik digital berbentuk cerita dengan gambar pada bentuk PDF.
2. Muatan materi yang akan dikembangkan pada media komik pembelajaran ini adalah muatan pelajaran IPA materi gaya di kelas IV SD meliputi pengertian gaya, pengertian gerak, macam-macam gaya, hubungan gaya dengan gerak, manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, dan pengaruh gaya terhadap benda.
3. Selain materi tersebut, komik pembelajaran ini akan berisi kearifan lokal yang ada di Bali yaitu *Tri Hita Karana*.
4. Bagian sampul komik akan dirancang menarik sehingga dapat meningkatkan minat membaca siswa.
5. Bahasa yang dipergunakan dibuat sederhana berdasarkan pada pertumbuhan kognitif peserta didik agar mampu memahami materi yang disajikan.
6. Visualisasi cerita menggunakan kamera *handphone* dan juga aplikasi *CapCut*.
7. Editing komik menggunakan aplikasi *Canva*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini penting dilakukan karena waktu pembelajaran yang cukup singkat membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan optimal, media yang belum didigitalisasi, buku pelajaran siswa mengenai materi gaya belum diintegrasikan kedalam keseharian. Oleh karena itu penggunaan komik pembelajaran ini diharapkan mampu menjawab beberapa permasalahan di atas dan mengoptimalkan pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media komik pembelajaran pada penelitian ini, didasari atas beberapa asumsi seperti berikut ini.

1. Siswa kelas IV SD rata-rata sudah memiliki *gadget* dan bisa menggunakannya.
2. Rata-rata siswa kelas IV SD telah menguasai keterampilan membaca maka dari itu siswa dapat menggunakan media komik dan memahami materi yang ada didalamnya secara mandiri.
3. Memberikan pengalaman belajar yang baru pada siswa karena penggunaan media komik saat proses pembelajaran masih sedikit.
4. Penggunaan media komik yang berisi gambar dan teks yang tidak terlalu banyak membuat siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran.
5. Minat dan rasa ingin tahu siswa dapat terpancing untuk membaca dan mengetahui kelanjutan dari media komik yang berisi materi pembelajaran.

Adapun keterbatasan dari pengembangan media komik pembelajaran pada kajian ini diantaranya:

1. Dalam pengembangan media komik pembelajaran yang dilakukan pengembangan hanya terbatas pada muatan IPA materi gaya.
2. Pada pengembangan media komik ini mengacu pada model ADDIE dan kajian ini hanya dilakukan hingga tahapan *Development*.

1.10 Definisi Istilah

Berikut ini adalah definisi istilah yang dipandang perlu untuk menghindari salah paham terhadap beberapa istilah yang terdapat ada pada penelitian ini.

1. Penelitian pengembangan ini ialah kajian yang menciptakan sebuah produk yang berwujud media untuk mengatasi permasalahan dan bukan sebagai media untuk menguji teori.
2. Materi gaya yang berisi dalam komik ini ialah muatan pembelajaran IPA pada Tema 8 subtema 1 kelas IV semester genap.
3. Penelitian pengembangan dengan model ADDIE hanya dilaksanakan sampai tahap *Deveopment*.

