

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam Bab I ini membahas mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang terjadi saat ini sangat tidak mungkin untuk dihindari. Kedudukan globalisasi sangat penting dalam meningkatkan kemajuan suatu negara. Namun, semakin berkembangnya suatu negara, akan semakin berat pula tantangan yang akan dihadapi masyarakatnya. Terlebih lagi dalam bidang pendidikan. Perkembangan pendidikan terjadi secara berkelanjutan pada era globalisasi seperti saat ini sehingga menyebabkan adanya perubahan dalam aspek-aspek kehidupan. Pendidikan menjadi faktor utama sekaligus sebagai indikator kemajuan dari suatu negara sehingga kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari kualitas pendidikan bangsa tersebut. Pendidikan juga dikatakan sebagai proses memanusiakan manusia yang menjadikannya lebih baik sehingga bermanfaat untuk sekitarnya. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah 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.

Adnyani, dkk (2020) berpendapat bahwa pendidikan merupakan salah satu sarana yang sangat penting untuk digunakan dalam upaya meningkatkan mutu dari generasi penerus bangsa dalam rangka menjamin keberlangsungan pembangunan di suatu Negara.

Sekolah dasar merupakan jenjang yang paling awal atau paling dasar dalam dunia pendidikan sehingga berperan penting dalam keberlangsungan tahap pendidikan selanjutnya. Kualitas yang dimiliki pendidikan dasar dijadikan sebagai pondasi untuk menentukan kualitas dari tahapan pendidikan berikutnya. Oleh sebab itu, sudah sebaiknya siswa dibekali kepribadian, pengetahuan, keterampilan, serta kemampuan untuk berpikir tingkat tinggi yang mana hal ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran saat ini. Selain memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi atau HOTS, siswa juga harus memiliki kemampuan dalam menganalisis, mengevaluasi, serta mencipta yang dapat dijadikan persiapan awal untuk menjalani kehidupan yang semakin berkaitan dengan berkembangnya zaman.

Keterampilan berpikir tingkat tinggi atau HOTS sangat perlu untuk diterapkan dalam pembelajaran saat ini, terlebih lagi dalam muatan pelajaran IPA. Pendidikan IPA mencakup aktivitas atau prosedur yang nyata sehingga siswa harus memiliki kemampuan berpikir yang kritis, nyata, serta inovatif untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan IPA dalam kehidupan sehari-hari. Keaktifan siswa khususnya dalam pembelajaran IPA dilibatkan guna meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah maupun meningkatkan rasa ingin tahu yang dimiliki. Pembelajaran IPA khususnya di sekolah dasar dianjurkan sebagai

upaya untuk mengasah kemampuan berpikir ilmiah yang dimiliki siswa (Baharuddin, dkk 2017). Namun, pada kenyataannya tidak jarang mata pelajaran IPA ini dianggap sukar dan membosankan karena kurangnya variasi dalam penyampaian materi.

Kegiatan pembelajaran saat ini sudah dilaksanakan secara tatap muka. Namun, pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan guru bisa dikatakan masih kurang. Hal ini dikarenakan kurangnya variasi dari komponen pendukung pembelajaran. Tujuan dari suatu pembelajaran akan tercapai dengan mudah jika sumber belajar yang digunakan tersebut efektif dan sesuai dengan keadaan dan kebutuhan siswa dalam belajar. Dalam hal ini, sangat diperlukan adanya pemanfaatan sumber belajar yang dapat membantu siswa dalam mengoptimalkan pemahaman maupun keterampilan yang dimiliki agar mereka mampu berpikir kritis dan kreatif. Guru harus berinovasi dalam mengemas pembelajaran, terlebih lagi dalam memilih model dan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan saat ini. Oleh sebab itu, inovasi ini diharapkan mampu membuat siswa memahami materi yang disampaikan guru sehingga berimbas pada tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Terdapat banyak model pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru pada saat mengajar dan tentunya disesuaikan dengan situasi dan kondisi tertentu. Model *problem based learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk menuntun siswa agar memiliki pengetahuan, kemampuan, kepribadian, serta keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam menyelesaikan masalah. Menurut Devi dan Bayu (2020), model pembelajaran PBL merupakan

salah satu model pembelajaran yang menyajikan permasalahan nyata yang berkaitan dengan materi ajar pada awal kegiatan pembelajaran. Model PBL menjadi suatu cara guru dalam menampilkan masalah nyata di awal pembelajaran sehingga siswa mampu berpikir kritis dalam meningkatkan kemampuan untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemui (Arsil, 2019). Model PBL tentu memiliki kelebihan-kelebihan tersendiri saat diterapkan dalam proses pembelajaran. Yang mana, dengan menerapkan teknik pemecahan masalah, maka pembelajaran yang berlangsung akan lebih bermakna (Hendriana, 2018). Penggunaan model pembelajaran saja masih kurang mendukung optimalnya keberhasilan suatu proses pembelajaran. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran juga diperlukan adanya penggunaan media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Penentuan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mendukung efektifnya proses pembelajaran. Media sebagai sumber belajar berperan penting dalam proses pembelajaran karena dengan adanya penggunaan media pembelajaran akan membuat siswa terbantu dalam memahami materi yang sedang dipelajari (Angriani, dkk 2020). Sedangkan, Kemendikbud (2016:2) menyatakan bahwa:

Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pamong belajar sebagai pemberi informasi kepada peserta didik sebagai penerima informasi, media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai prosedur yang sengaja dirancang untuk membantu peserta didik dalam belajar secara lebih baik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif.

Guru sebagai fasilitator harus mampu mengarahkan siswa untuk lebih aktif dengan mengkondisikan kegiatan pembelajaran agar lebih menyenangkan. Media pembelajaran yang digunakan harus mampu menarik perhatian siswa sehingga termotivasi untuk lebih aktif tanpa mengurangi esensi dari materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga berdampak pada meningkatnya minat dan hasil belajar siswa. Selain sebagai sarana dalam pembelajaran, media juga dijadikan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi saat pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran hendaknya praktis, fleksibel, dan memuat hal-hal yang dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna dalam proses belajarnya. Hal tersebut akan berdampak pada terasahnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Dengan adanya perkembangan teknologi seperti saat ini, siswa seharusnya dimudahkan dalam mengakses media pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital ini sangat tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, baik yang berlangsung di sekolah maupun kegiatan belajar mandiri oleh siswa. Hal ini dikarenakan media pembelajaran digital memberi kemudahan dalam pengaksesan sehingga bisa digunakan dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama ibu Ni Putu Ria Septiani, S.Pd. selaku guru kelas V di SD Negeri 2 Aan yang dilaksanakan pada hari Jumat, 5 Agustus 2022, dijelaskan bahwa ragam media pembelajaran yang dimiliki dan digunakan guru dalam pembelajaran IPA masih terbatas. Yang mana, media

pembelajaran yang digunakan sebelumnya hanya sebatas buku ajar yang disediakan oleh sekolah. Hal ini membuat siswa kekurangan media yang bisa dimanfaatkan untuk membantunya dalam memahami materi secara mandiri. Selain itu, media yang sudah digunakan dapat dikatakan kurang efektif dalam mendukung proses pembelajaran sehingga berimbas pada berkurangnya kesempatan siswa dalam membangun pengetahuannya secara mandiri maupun melatih kemampuannya dalam berpikir kritis. Padahal, dengan memanfaatkan media pembelajaran terlebih lagi media digital akan membuat siswa lebih mudah dalam memahami pembelajaran terlebih lagi akses untuk media tersebut terbilang fleksibel, bisa kapan saja dan dimana saja. Apalagi siswa sudah terbiasa memanfaatkan perangkat digital dalam proses pembelajaran semenjak pembelajaran daring. Hal ini akan mempermudah penerapan media pembelajaran digital. Salah satu media digital yang dapat digunakan guru secara efisien dalam menunjang penyampaian materi saat melaksanakan pembelajaran yakni komik digital yang dapat diakses baik melalui *gadget* maupun perangkat komputer.

Selain uraian dari hasil observasi dan wawancara bersama guru kelas V di SD Negeri 2 Aan, adapun penelitian-penelitian terdahulu yang dijadikan tumpuan sebagai berikut. Pinatih dan Putra (2021) dalam jurnalnya yang berjudul Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA menyatakan bahwa penggunaan media komik digital dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar telah terbukti sangat layak untuk dikembangkan. Hal tersebut dapat ditinjau dari simpulan penelitiannya. Yang mana, hasil penilaian dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji perorangan,

serta uji kelompok kecil sehingga diketahui bahwa komik digital berbasis pendekatan saintifik tersebut layak untuk dikembangkan dengan kualifikasi sangat baik. Kemudian, Laksmi dan Suniasih (2021) dalam jurnalnya dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Berbasis *Problem Based Learning* Materi Siklus Air pada Muatan IPA tersebut menyatakan penggunaan *E-Comic* berbasis *problem based learning* sebagai media pembelajaran telah terbukti sangat efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari simpulan penelitiannya yang mana berdasarkan hasil dari uji validitas, uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran dengan penilaian pada kategori sangat baik serta pada uji coba perorangan yang memperoleh penilaian pada kualifikasi sangat baik. Selain itu, Supartayasa dan Wibawa (2022) dalam jurnalnya yang berjudul Belajar Siklus Air dengan Media Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana menyatakan bahwa komik digital dalam pembelajaran mengenai siklus air telah terbukti layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan kategori sangat baik yang dilihat dari segi muatan materi pembelajaran, kualitas media, penilaian praktisi atau guru, serta respon siswa.

Berdasarkan uraian sebelumnya, model dan media pembelajaran yang fleksibel, praktis, dan bervariasi sangat diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tersebut disesuaikan dengan perkembangan siswa serta situasi maupun kondisi saat pembelajaran sehingga pembelajaran lebih berkesan, terlebih lagi pada muatan pelajaran IPA. Ariyani dan Ganing (2021) berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran pada muatan IPA penting dilakukan guna membantu siswa untuk lebih memahami materi yang

berkaitan dengan benda-benda alam yang dijumpai di lingkungan sekitarnya. Penggunaan media pembelajaran yang fleksibel akan menciptakan suasana pembelajaran yang efektif karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Media komik digital ini dapat dijadikan sebagai opsi media pembelajaran yang fleksibel untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dan juga membantu siswa dalam membangun pengetahuannya secara mandiri. Komik dapat disebut sebagai media pembelajaran jika cerita yang disampaikan di dalamnya memuat materi pembelajaran. Penyajian gambar menarik yang dikombinasikan dengan penggunaan bahasa yang sederhana dalam komik membuat siswa lebih mudah dalam memahami dan menemukan konsep yang ada di dalam komik sehingga diperlukan adanya upaya untuk mengembangkan media komik digital berbasis *problem based learning* pada muatan IPA (ekosistem) kelas V sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

- 1) Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran hanya buku ajar atau penunjang yang diperoleh dari sekolah sehingga kurang menarik perhatian siswa.
- 2) Kurangnya penggunaan sarana penunjang pembelajaran, sehingga berdampak pada menurunnya minat belajar siswa.
- 3) Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.

- 4) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbentuk digital pada muatan IPA, sehingga berdampak pada minimnya media yang dapat membantu siswa ketika belajar secara mandiri.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini dilakukan pembatasan masalah agar pengkajiannya terfokus pada masalah-masalah yang harus diselesaikan untuk mendapatkan hasil yang terbaik, mengingat adanya keterbatasan waktu. Adapun fokus dari penelitian ini yakni Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Model *Problem Based Learning* pada Muatan IPA (Ekosistem) Kelas V SD Negeri 2 Aan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media komik digital berbasis model *problem based learning* pada muatan IPA (ekosistem) kelas V SD Negeri 2 Aan?
- 2) Bagaimana kelayakan media komik digital berbasis model *problem based learning* pada muatan IPA (ekosistem) kelas V SD Negeri 2 Aan?
- 3) Bagaimana efektivitas media komik digital berbasis model *problem based learning* pada muatan IPA (ekosistem) kelas V SD Negeri 2 Aan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media komik digital berbasis model *problem based learning* pada muatan IPA (ekosistem) kelas V SD Negeri 2 Aan.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media komik digital berbasis model *problem based learning* pada muatan IPA (ekosistem) kelas V SD Negeri 2 Aan.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media komik digital berbasis model *problem based learning* pada muatan IPA (ekosistem) kelas V SD Negeri 2 Aan.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Adapun manfaat yang dicapai dari hasil penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini memberi manfaat yang digunakan dalam pengembangan teori maupun media pembelajaran diberbagai jenjang pendidikan. Terlebih lagi dengan adanya pengembangan media komik digital ini mampu mempermudah siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru secara fleksibel yakni kapan pun dan dimana pun sehingga akan berimbas pada meningkatnya minat maupun motivasi belajar siswa terhadap materi terkait.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini secara praktis mampu memberikan manfaat kepada beberapa pihak sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Hasil pengembangan media komik digital berbasis *problem based learning* pada muatan IPA (ekosistem) kelas V yang menarik ini mampu untuk mendukung peningkatan minat maupun motivasi belajar siswa, membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, dan merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa atau HOTS.

b. Bagi Guru

Produk hasil penelitian berupa komik digital berbasis *problem based learning* yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran, seperti penyampaian materi ekosistem pada muatan IPA. Selain itu, guru juga dapat termotivasi dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya untuk membantu mengoptimalkan pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan dalam pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar maupun materi yang diajarkan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai dasar bagi kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan yang digunakan dalam mendukung para guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari maupun karakteristik siswa.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini mampu menjadi sumber referensi maupun dukungan bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif sesuai keperluan belajar siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Produk ini berupa media pembelajaran berbentuk komik digital dengan muatan pelajaran IPA materi ekosistem untuk siswa kelas V sekolah dasar yang dirancang memiliki \pm 15 halaman.
- 2) Media komik digital berbasis model *problem based learning* pada muatan IPA (ekosistem) kelas V ini dirancang mampu meningkatkan minat belajar siswa serta mengasah kemampuan siswa dalam berpikir tingkat tinggi atau HOTS.
- 3) Media komik digital berbasis model *problem based learning* ini dikembangkan dengan memadukan beberapa unsur yakni gambar, teks, dan animasi.
- 4) Media komik digital ini dikemas menjadi media pembelajaran yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja sehingga tidak menutup kemungkinan komik digital ini dapat ditayangkan saat pembelajaran di kelas berlangsung.
- 5) Media komik digital ini dikembangkan dengan memadukan penggunaan beberapa aplikasi yang meliputi *canva*, *Microsoft power point*, dan *pinterest*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini, guru dituntut untuk mampu mengembangkan sumber belajar yang sesuai dengan keadaan maupun kebutuhan siswa. Hal tersebut bertujuan agar pembelajaran yang bermakna dapat diciptakan. Dalam hal ini, guru harus mampu memfasilitasi siswa dengan sarana dan prasarana yang mampu mendukung keberlangsungan proses pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran yang dilaksanakan dapat dicapai. Oleh sebab itu, guru membutuhkan media pembelajaran yang efektif untuk merangsang kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan mampu membuat siswa secara aktif mengembangkan pengetahuannya sendiri.

Pengembangan komik digital berbasis *problem based learning* sebagai media pembelajaran ini sangat penting. Siswa mampu untuk mengikuti proses pembelajaran secara aktif dan mandiri melalui penggunaan komik digital ini dapat merangsang kemampuan berpikir kritis yang dimiliki sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang dipelajari. Hal ini dikarenakan materi pelajaran disampaikan dalam bentuk gambar yang sesuai sehingga dapat menarik perhatian siswa. Materi disampaikan dengan masalah yang berhubungan dengan keseharian siswa sehingga mereka mampu memahami konsep materi muatan IPA dengan lebih baik. Media komik digital ini mampu menarik minat belajar siswa sehingga menjadikannya aktif dalam berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, serta membuat kesimpulan. Bahasa yang digunakan dalam komik pun sederhana sehingga siswa mampu mengerti dan memahami materi yang dimuat dalam komik

dengan mudah. Komik digital ini juga mudah untuk diakses dimana saja dan kapan saja baik oleh siswa maupun guru.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media komik digital berbasis *problem based learning* pada muatan IPA, khususnya materi ekosistem. Desain dan materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan muatan IPA materi ekosistem.
- b. Media pembelajaran yang dikembangkan menarik dan mudah untuk dipahami sehingga dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa sekolah dasar.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk hasil pengembangan media komik digital berbasis *problem based learning* ini hanya diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar, khususnya pada muatan IPA materi ekosistem sehingga dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar.
- b. Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk berupa komik digital yang dapat diakses dan dibaca baik secara *online* maupun *offline* dengan cara mengunduhnya melalui perangkat digital, baik melalui *smartphone* ataupun laptop terlebih dahulu.

- c. Produk hasil penelitian pengembangan ini disebar secara terbatas hanya di SD Negeri 2 Aan karena terbatasnya waktu.
- d. Penelitian ini hanya sebatas penelitian yang mengembangkan komik digital sebagai media untuk menunjang proses pembelajaran.

1.10 Definisi Istilah

Adapun definisi dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini untuk menghindari adanya kesalahpahaman sebagai berikut.

- 1.10.1 Komik digital merupakan cerita yang dilengkapi dengan gambar pendukung dan disajikan menggunakan media elektronik tertentu untuk membantu siswa dalam belajar secara mandiri dengan akses yang mudah yakni kapan saja dan dimana saja.
- 1.10.2 Model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang menghadapkan siswa dengan masalah-masalah di kehidupan nyata mereka sebagai tahap awal dalam proses pembelajaran.
- 1.10.3 Muatan IPA merupakan salah satu muatan pelajaran yang terdapat dalam kurikulum 2013, khususnya pada jenjang pendidikan sekolah dasar. IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang gejala alam sekitar melalui serangkaian proses ilmiah dikembangkan berdasarkan hasil dari eksperimen dan observasi oleh para ahli.