

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bagian ini nantinya menjelaskan 10 sub bab meliputi: (1) latar belakang permasalahan; (2) identifikasi permasalahan; (3) pembatasan masalah; (4) rumusan permasalahan; (5) tujuan penelitian; (6) manfaat penelitian; (7) spesifikasi produk; (8) pentingnya pengembangan; (9) asumsi serta keterbatasan pengembangan; serta (10) definisi istilah.

1.1. Latar Belakang Masalah

Belajar ialah suatu hal yang penting untuk memperoleh pendidikan yang lebih tinggi. Belajar ialah usaha yang dilaksanakan oleh tiap Insan untuk menumbuhkan wawasan, keterampilan, sikap, dan mendapatkan ilmu yang lebih baik pada individu tersebut. Pada aktivitas pembelajaran tentunya ada keinginan belajar yang ada pada diri individu sendiri. Faktor minat belajar amat mempengaruhi dorongan pembelajaran sebab belajar berlandaskan minat seseorang. Kegiatan belajar dapat dilakukan pada lingkungan sekolah dasar yang dilaksanakan oleh guru atau pendidik. Menurut Cholifah dan Saputro (2022) minat belajar yang ada pada lingkungan sekolah dasar memiliki nilai 51%. Nilai tersebut masih terbilang siswa belum sepenuhnya memiliki minat dalam proses belajar. Berdasarkan hal tersebut

dari kurangnya pemanfaatan media sebagai sarana dalam proses belajar, sehingga kurangnya minat siswa dalam hal belajar.

Media merupakan peralatan pembantu yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi. Menurut Rohani (2019) media ialah peralatan untuk memberi stimulus bagi peserta didik agar terjadi kegiatan pembelajaran. Media mengandung informasi serta wawasan dengan maksud menjadikan kegiatan pembelajaran lebih efisien serta efektif. Pada hal ini media dimanfaatkan guru untuk memberikan informasi kepada siswa dalam proses pembelajaran. Pemakaian media membuat kegiatan belajar lebih bervariasi Sehingga peserta didik tidak cepat merasa jenuh ketika kegiatan belajar berlangsung. Pembelajaran ialah sebuah aktivitas Interaksi yang dilakukan oleh guru guna memberikan materi untuk peserta didik dan sebaliknya. Menurut Gagne dalam (Siheh, 2015) pembelajaran ialah transformasi maupun kecakapan individu yang bisa dikekalkan namun tidak diakibatkan oleh perkembangan. Kegiatan belajar memiliki kedudukan yang sangat esensial dari seorang guru untuk menyajikan pengetahuan atau pemahaman terhadap siswa. Pada suatu proses pembelajaran tentu perlu adanya bantuan suatu media untuk dapat menarik minat siswa. Melalui media pembelajaran siswa bisa lebih berminat, penuh semangat serta menyukai pembelajaran yang dilakukan. Selain itu, melalui media pembelajaran bisa memudahkan dalam meningkatkan pengetahuan pada materi yang disampaikan.

Secara umum media pembelajaran merupakan suatu peralatan pembantu ketika kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran ialah peralatan komunikasi baik berupa audio, video, audio visual serta cetak. Media pembelajaran sendiri ialah hal-hal yang dapat dipergunakan dalam memicu pikiran, perasaan, perhatian, dan

kecakapan siswa sehingga bisa memicu adanya suatu proses pembelajaran (Luh & Ekayani, 2021). Media pembelajaran yang menarik dapat memudahkan pendidik untuk menjalankan proses pembelajaran. Dimana siswa akan dapat belajar dengan optimal manakala interaksi bersama stimulus yang dilakukan selaras dengan gaya belajar masing-masing. Dalam suatu proses belajar mengajar biasanya siswa cenderung mudah merasa bosan, kurang konsentrasi, kurang adanya minat dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena kurangnya alat bantu dalam menjelaskan materi yang dilakukan. Maka dengan adanya media pembelajaran tentu bisa memfasilitasi pendidik untuk menyajikan materi sehingga lebih menarik. Dalam hal ini, proses belajar mengajar agar berlangsung secara maksimal dengan memanfaatkan media yang bersifat digital salah satunya adalah video komik.

Komik ialah sebuah media yang digunakan untuk mengekspresikan suatu ide dan menyampaikan suatu informasi pada bentuk gambar. Menurut Dewi Tresnawati, dkk dalam (Siregar & Melani, 2018) komik ialah sebuah wujud media komunikasi dengan kekuatan untuk mengatakan informasi dengan sederhana serta mudah dipahami. Komik juga sering dikatakan sebagai media untuk mengungkapkan pesan yang diungkapkan dalam penggambaran isi pada komik tersebut. Hal ini dilakukan untuk menarik pembaca yakni peserta didik agar lebih merasa tertarik untuk membaca serta memahami materi yang dipaparkan. Selain itu, komik bisa dipergunakan untuk meningkatkan literasi siswa. Dimana minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran cukup dirasa kurang apalagi pembelajaran sebelumnya dilakukan secara daring (*online*). Media komik digunakan karena media tersebut merupakan hal baru bagi peserta didik yang digunakan untuk memaparkan materi sehingga keingintahuan siswa akan lebih

meningkat untuk ikut serta dalam kegiatan belajar. Oleh karenanya dibutuhkan adanya bantuan media pembelajaran berupa komik untuk membantu pendidik dalam melaksanakan pembelajaran.

Media pembelajaran berupa komik promosi dibuat dalam bentuk video. Video merupakan suatu teknologi yang menayangkan suatu gambar bergerak. Media komik promosi tersebut dibentuk dalam bentuk video guna memudahkan siswa untuk mempelajari materi dan untuk mengikuti perkembangan zaman yang mengedepankan teknologi. Adanya perkembangan teknologi seperti sekarang mengakibatkan dampak bagi pendidikan, salah satunya memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mencari materi pelajaran. Selain itu, teknologi bisa dipergunakan sebagai media pembelajaran. Salah satu materi yang dipaparkan dalam komik adalah pelajaran IPA. Dimana media pembelajaran yang dipergunakan pada pelajaran IPA masih terbatas apalagi berbentuk video komik promosi.

IPA ialah suatu mata pelajaran yang ada didalam dunia pendidikan. Menurut Samatoa dalam (Salim Nahdi dkk., 2018) IPA ialah mata pelajaran yang membahas mengenai peristiwa alam yang dirancang sistematis berdasarkan hasil eksperimen serta observasi. Proses pembelajaran IPA guna mengkaitkan wawasan awal peserta didik dengan materi yang nantinya dibelajarkan. Dalam konteks ini aktivitas belajar IPA dapat menumbuhkan proses berpikir siswa. Contoh materi yang terdapat pada muatan IPA yakni sistem peredaran darah pada manusia. Pada pelaksanaan pembelajaran pada muatan IPA, siswa harus memiliki pemikiran yang kritis untuk mendalami materi yang berhubungan dengan kehidupan. Dengan ini pemakaian media pembelajaran amat esensial diimplementasikan utamanya pada muatan IPA

sebab membutuhkan hadirnya objek yang jelas, sehingga siswa memperoleh aktivitas belajar yang penuh makna.

Minimnya bahan pembelajaran dapat mengakibatkan tujuan kegiatan belajar tidak dapat dicapai dengan optimal dan kompetensi dasar yang terkandung pada muatan IPA kurang peserta didik pahami, sebab itu nantinya mempengaruhi kognitif siswa untuk memahami suatu materi saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Materi sistem peredaran darah pada manusia yang terdapat dalam muatan IPA yang disajikan masih sangat umum serta diperlukan penggunaan media guna memperjelas penyajiannya. Contoh media yang digunakan yaitu media video komik promosi untuk menyajikan materi pembelajaran. Kelebihannya yaitu dapat memotivasi peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar sehingga menjadi lebih efektif serta bisa menumbuhkan minat belajar siswa.

Berlandaskan pada observasi yang sudah terlaksana di SD Negeri 2 Batununggul diketahui minat peserta didik yang rendah untuk ikut serta dalam proses belajar disebabkan karena guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara bervariasi. Dengan problematika ini maka dilakukan pengembangan media pembelajaran video komik promosi yang nantinya diimplementasikan pada materi sistem peredaran darah pada manusia muatan IPA kelas V SD. Maka judul kajian pengembangan ini ialah “Pengembangan Media Pembelajaran Video Komik Promosi Dalam Materi Sistem Peredaran Darah pada Manusia Muatan IPA Siswa Kelas V SD Negeri 2 Batununggul”.

1.2. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan hal yang menjadi latar belakang permasalahan, maka didapat identifikasi permasalahan kajian ini meliputi:

1. Minat peserta didik rendah untuk mengikuti kegiatan belajar.
2. Media pembelajaran IPA yang dipergunakan pada aktivitas belajar masih kurang.
3. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara bervariasi selaku peralatan pembantu pada kegiatan belajar.
4. Peserta didik belum memahami aktivitas belajar IPA dalam materi sistem peredaran darah pada manusia.
5. Belum ada kajian tentang pengembangan media pembelajaran video komik pada materi sistem peredaran darah pada manusia muatan IPA.

1.3. Pembatasan Masalah

Berlandaskan identifikasi permasalahan tersebut, peneliti memberikan batasan permasalahan yang dikaji supaya mengantisipasi meluasnya permasalahan yang dibahas. Pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu belum ada penelitian tentang mengembangkan media pembelajaran video komik promosi dalam materi peredaran darah pada manusia muatan IPA. Kajian ini difokuskan pada siswa kelas V SD Negeri 2 Batununggul.

1.4. Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, serta pembatasan permasalahan yang dijelaskan di atas, rumusan permasalahan pada kajian ini yaitu:

1. Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran video komik promosi dalam materi sistem peredaran darah pada manusia muatan IPA siswa kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah validitas isi media pembelajaran video komik promosi dalam materi sistem peredaran darah pada manusia muatan IPA siswa kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah tingkat kepraktisan media pembelajaran video komik promosi dalam materi sistem peredaran darah pada manusia muatan IPA siswa kelas V Sekolah Dasar?
4. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran video komik promosi dalam materi sistem peredaran darah pada manusia muatan IPA siswa kelas V Sekolah Dasar terhadap hasil belajar?

1.5. Tujuan Penelitian

Berlandaskan pada rumusan permasalahan, tujuan dari kajian ini meliputi:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran video komik promosi dalam materi sistem peredaran darah pada manusia muatan IPA siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. Untuk mendeskripsikan validitas isi media pembelajaran video komik promosi dalam materi sistem peredaran darah pada manusia muatan IPA siswa kelas V Sekolah Dasar.
3. Untuk mendeskripsikan tingkat kepraktisan media pembelajaran video komik promosi dalam materi sistem peredaran darah pada manusia muatan IPA siswa kelas V Sekolah Dasar.

4. Untuk mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran video komik dalam materi sistem peredaran darah pada manusia muatan IPA siswa kelas V Sekolah Dasar terhadap hasil belajar.

1.6. Manfaat Penelitian

Harapannya hasil kajian ini bisa memberi manfaat secara teoritis dan praktis yang meliputi.

1. Manfaat Teoretis

Temuan kajian ini bisa bermanfaat dalam memperoleh fakta-fakta di lapangan tentang pemakaian media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis ini berkaitan dengan manfaat terhadap peserta didik, guru serta peneliti.

- a. Manfaat untuk Peserta Didik

Melalui pelaksanaan kajian ini, peserta didik menjadi tertarik dengan aktivitas belajar IPA materi sistem peredaran darah pada manusia.

- b. Manfaat Bagi Guru

Melalui pelaksanaan kajian ini, guru memperoleh acuan untuk media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan pada kegiatan belajar IPA.

- c. Manfaat bagi peneliti

Hasil kajian ini bisa dipergunakan selaku acuan untuk peneliti selaku materi dalam memahami kajian yang sejenis serta bisa melakukan pengembangan teori dasar serta kajian empiris terhadap wawasan yang dimiliki.

1.7. Spesifikasi Produk

Produk yang tercipta dari kajian ini dalam bentuk media pembelajaran video komik promosi dalam materi sistem peredaran darah pada manusia muatan IPA kelas V sekolah dasar. Adapun uraian mengenai media pembelajaran video komik promosi.

1. Produk yang dilakukan pengembangan akan ditampilkan dengan visualisasi yang berwarna yang dibuat semenarik mungkin untuk memicu minat belajar peserta didik.
2. Media ini bisa dipergunakan oleh pendidik serta peserta didik pada kegiatan belajar secara langsung ataupun pembelajaran secara daring.
3. Media video komik promosi ini membahas sistem peredaran darah pada manusia muatan IPA kelas V SD.
4. Media video komik promosi menggabungkan elemen teks, visualisasi, serta audio yang dapat memperkaya pengetahuan peserta didik.
5. Media video komik promosi memiliki keunggulan untuk mengajak peserta didik untuk mengenali sistem peredaran darah pada manusia.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Berlandaskan hasil observasi terhadap guru kelas V SD Negeri 2 Batununggul ialah peserta didik hanya dibelajarkan mempergunakan lingkungan di sekitarnya serta buku sumber. Materi yang diberikan kurang lengkap dan masih terbatas, ini Apabila didiamkan saja nantinya akan menghambat tujuan kegiatan belajar yang bisa berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan rendahnya penggunaan media belajar di kelas V. Oleh karenanya, sangat dibutuhkan pelaksanaan pengembangan

materi dengan media video komik promosi pada materi sistem peredaran darah pada manusia muatan IPA untuk menumbuhkan keinginan belajar dan meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi bersangkutan.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembang media pembelajaran video komik ini berlandaskan pada sejumlah asumsi, meliputi:

1. Media pembelajaran video komik promosi disusun dengan sangat menarik supaya bisa menumbuhkan minat belajar peserta didik.
2. Media yang dilakukan pengembangan bisa memudahkan pendidik untuk melakukan pengembangan bahan ajar dalam materi yang bersangkutan.
3. Dengan media pembelajaran video komik promosi ini harapannya bisa mempermudah memahami materi yang diberikan.
4. Siswa kelas V SD Negeri 2 Batununggul telah menguasai keterampilan membaca, sehingga media pembelajaran video komik promosi bisa dipergunakan dalam kegiatan belajar.
5. Media video komik promosi yang bisa dipergunakan tanpa adanya bantuan internet.

Keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran video komik ini meliputi:

1. Media pembelajaran yang dilakukan pengembangan hanya dalam materi sistem peredaran darah pada manusia.

2. Media yang dikembangkan didasari pada analisis kebutuhan kelas V SD Negeri 2 Batununggul sehingga media terbatas dikarenakan keadaan di lapangan.

1.10. Definisi Istilah

Untuk meminimalisir terjadinya penafsiran ganda dalam istilah yang dipergunakan dalam kajian ini maka harus diberikan pembatasan berikut.

1. Penelitian pengembangan ialah kajian yang melakukan pengembangan dan menciptakan produk yang nantinya bisa diimplementasikan.
2. Media ialah peralatan pembantu dalam menyajikan informasi dengan perantara.
3. Media pembelajaran video komik promosi merupakan media yang mirip dengan video yang menyajikan visualisasi, tulisan serta suara.
4. Sistem peredaran darah pada manusia ialah materi yang ada di dalam muatan IPA kelas V.

